

Soal 1. Menghitung Luas dan Keliling

Source Code

- Main Code



The screenshot shows a Java IDE with four tabs: 'vert.java', 'voctonumber.java', 'palindrome.java', and 'palindromeTest.java'. The active tab is 'palindromeTest.java'. The code is as follows:

```
1 package oop.soal1;
2
3 public class mainLuasKeliling {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         luasSegitiga luas = new luasSegitiga();
7
8         System.out.println("Luas");
9         luas.hitungSegitiga();
10        luas.hitungPersegi();
11        luas.hitungPersegiPanjang();
12        System.out.println("");
13        System.out.println("Keliling");
14        luas.kelilingPersegi();
15        luas.kelilingSegitiga();
16        luas.kelilingPersegiPanjang();
17    }
18
19 }
20
```

- Methode Code

```
package oop.soal1;

public class luasSegitiga {

    6 usages
    int luas, keliling;
    2 usages
    int panjang=7;
    2 usages
    int lebar=8;
    1 usage
    int tinggi=4;
    2 usages
    int alas=3;
    4 usages
    int sisi =4;

    1 usage
    public void hitungSegitiga(){
        luas = (alas*tinggi)/2;
        System.out.println("Luas Segitiga adalah = "+luas);
    }
```

```

public void hitungPersegi(){
    luas = sisi*sisi;
    System.out.println("Luas Persegi adalah = "+luas);
}
1 usage
public void hitungPersegiPanjang(){
    luas = panjang*lebar;
    System.out.println("Luas Persegi Panjang adalah = "+luas);
}

1 usage
public void kelilingPersegi (){
    keliling = sisi*4;
    System.out.println("Keliling persegi adalah = "+keliling);
}

1 usage
public void kelilingSegitiga(){
    keliling = (2*sisi)+alas;
    System.out.println("Keliling Segitiga adalah = "+keliling);
}
1 usage
,
1 usage
public void kelilingPersegiPanjang(){
    keliling = 2*(panjang+lebar);
    System.out.println("Keliling Persegi Panjang adalah "+keliling);
}
}

```

Output :

```

"C:\Users\widi pamungkas\.jdk\semerv-17.0.6\bin\java.exe" "
Luas
Luas Segitiga adalah = 6
Luas Persegi adalah = 16
Luas Persegi Panjang adalah = 56

Keliling
Keliling persegi adalah = 16
Keliling Segitiga adalah = 11
Keliling Persegi Panjang adalah 30

Process finished with exit code 0

```

Soal 2. Menghitung Volume

Source Code

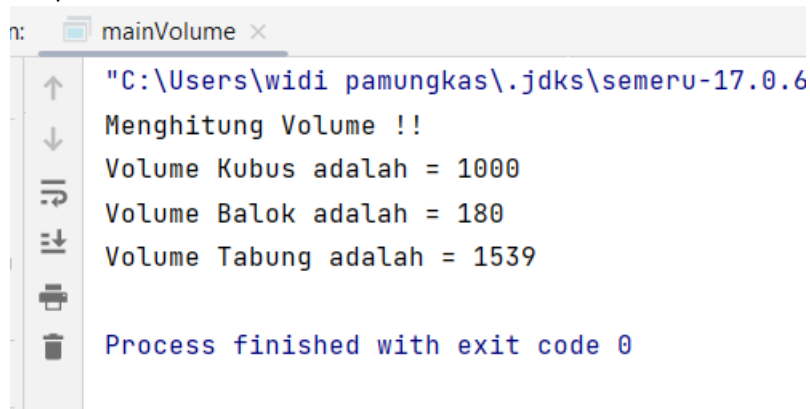
```
package oop.soal2;

public class hitungVolume {
    3 usages
    int sisi = 10;
    1 usage
    int panjang=10;
    1 usage
    int lebar = 6;
    1 usage
    int tinggi = 3;
    2 usages
    int r = 7;
    1 usage
    double phi = 3.14;
    1 usage
    int tinggiVolume=10;
    4 usages
    int volume;
    2 usages
    double hasil;
    1 usage
    public void hitungVolumeKubus(){
        volume = sisi*sisi*sisi;
        System.out.println("Volume Kubus adalah = "+volume);
    }

    1 usage
    public void hitungVolumeBalok(){
        volume = panjang*lebar*tinggi;
        System.out.println("Volume Balok adalah = "+volume);
    }

    1 usage
    public void hitungVolumeTabung(){
        hasil= phi*r*r*tinggiVolume;
        System.out.println("Volume Tabung adalah = "+Math.round(hasil));
    }
}
```

Output :

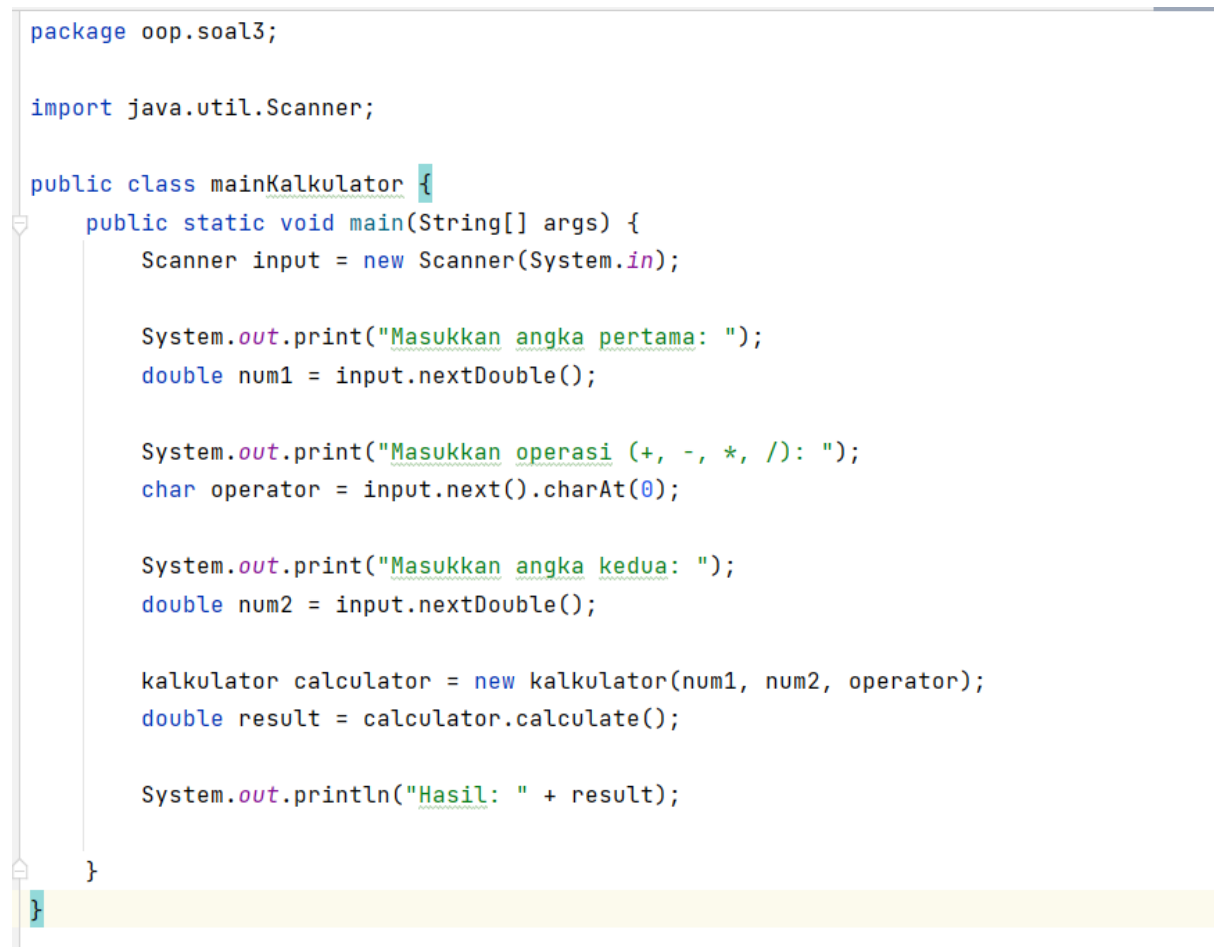


```
n: mainVolume x
"C:\Users\widi pamungkas\.jdk\semeru-17.0.6
Menghitung Volume !!
Volume Kubus adalah = 1000
Volume Balok adalah = 180
Volume Tabung adalah = 1539
Process finished with exit code 0
```

Soal 3. Kalkulator Sederhana

Source Code :

Main Class :



```
package oop.soal3;

import java.util.Scanner;

public class mainKalkulator {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner input = new Scanner(System.in);

        System.out.print("Masukkan angka pertama: ");
        double num1 = input.nextDouble();

        System.out.print("Masukkan operasi (+, -, *, /): ");
        char operator = input.next().charAt(0);

        System.out.print("Masukkan angka kedua: ");
        double num2 = input.nextDouble();

        kalkulator calculator = new kalkulator(num1, num2, operator);
        double result = calculator.calculate();

        System.out.println("Hasil: " + result);
    }
}
```

Method Class :

```
package oop.soal3;

class kalkulator {
    5 usages
    private double num1;
    6 usages
    private double num2;
    2 usages
    private char operator;

    1 usage
    public kalkulator(double num1, double num2, char operator) {
        this.num1 = num1;
        this.num2 = num2;
        this.operator = operator;
    }

    1 usage
    public double calculate() {
        switch (operator) {
            case '+':
                return num1 + num2;
            case '-':
                return num1 - num2;
            case '*':
                return num1 * num2;
            case '/':
                if (num2 != 0) {
                    return num1 / num2;
                }
            default:
                return Double.NaN;
        }
    }
}
```

Output

Penjumlahan

```
Run: mainKalkulator x
"C:\Users\widi pamungkas\.jdk\semeru-17.0.6\bin\java.exe" "-javaagen
Masukkan angka pertama: 3
Masukkan operasi (+, -, *, /): +
Masukkan angka kedua: 4
Hasil: 7.0

Process finished with exit code 0
```

Pengurangan

```
mainKalkulator x
"C:\Users\widi pamungkas\.jdk\semeru-17.0.6\bin\java.exe" "-javaa
Masukkan angka pertama: 15
Masukkan operasi (+, -, *, /): -
Masukkan angka kedua: 4
Hasil: 11.0

Process finished with exit code 0
```

Perkalian

```
mainKalkulator x
"C:\Users\widi pamungkas\.jdk\semeru-17.0.6\bin\java.exe" "-javaagent
Masukkan angka pertama: 10
Masukkan operasi (+, -, *, /): *
Masukkan angka kedua: 10
Hasil: 100.0

Process finished with exit code 0
```

Pembagian

```
mainKalkulator x
"C:\Users\widi pamungkas\.jdk\semeru-17.0.6\bin\jav
Masukkan angka pertama: 12
Masukkan operasi (+, -, *, /): /
Masukkan angka kedua: 3
Hasil: 4.0

Process finished with exit code 0
```