

LAPORAN TUGAS PERTEMUAN 4

PEMROGRAMAN



Nama :	Muhammad Willie Prakasa
NIM :	22.11.4841
Dosen Pengampu :	Abd. Mizwar A. Rahim, M.Kom
Asisten Dosen Koordinator :	Dimas Ariyanto
Tanggal Pengumpulan :	8 Juli 2023

S1-INFORMATIKA UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2023

1. Class Mobil

```
1 using System;
2
3 namespace pertemuan_4
4 {
5     public class Mobil
6     {
7         private string _warna;
8         private int _jumlahPintu;
9         private string _merek;
10        private string _model;
11        private int _tahunKeluar;
12        private int _kecepatanMobil;
13        private string _suaraMobil;
14
15        public string Warna { get => _warna; set => _warna = value; }
16        public int JumlahPintu { get => _jumlahPintu; set => _jumlahPintu = value; }
17        public string Merek { get => _merek; set => _merek = value; }
18        public string Model { get => _model; set => _model = value; }
19        public int TahunKeluar { get => _tahunKeluar; set => _tahunKeluar = value; }
20        public int KecepatanMobil { get => _kecepatanMobil; set => _kecepatanMobil = value; }
21        public string SuaraMobil { get => _suaraMobil; set => _suaraMobil = value; }
22
23        public void Gas(int kecepatan)
24        {
25            this.KecepatanMobil = kecepatan;
26            Console.WriteLine("Mobil {0} berjalan dengan kecepatan {1}", Model, kecepatan);
27        }
28
29        public void Klakson(string suara)
30        {
31            this.SuaraMobil = suara;
32            Console.WriteLine("{0}", suara);
33        }
34
35        public void TampilkanInfo()
36        {
37            Console.WriteLine("Mobil saya berwarna {0}, merek {1} model {2} keluaran tahun {3} dengan jumlah pintu sebanyak {4}", Warna, Merek, Model, TahunKeluar, Ju
38        }
39    }
40
41 }
42
43
```

Dalam bahasa pemrograman enkapsulasi berarti membungkus, bukan hanya membungkus akan tetapi juga melindungi apa yang ada di dalamnya. Dengan demikian Enkapsulasi adalah membungkus beberapa member pada Class, dan melarang akses kedalamnya.

2. Object Mobil

```
1 using System;
2
3 namespace pertemuan_4
4 {
5     public class MobilApp
6     {
7         static public void Main(String[] args)
8         {
9             Mobil mobil1 = new Mobil();
10            mobil1.Warna = "silver";
11            mobil1.JumlahPintu = 2;
12            mobil1.Merek = "Ferrari";
13            mobil1.Model = "mobil balap";
14            mobil1.TahunKeluar = 2010;
15
16            mobil1.Gas(300);
17            mobil1.Klakson("Bibbb BBBBBB");
18            mobil1.TampilkanInfo();
19
20            Console.WriteLine("\n");
21            Console.WriteLine("=====");
22
23            Mobil mobil2 = new Mobil();
24            mobil2.Warna = "Red";
25            mobil2.JumlahPintu = 2;
26            mobil2.Merek = "Lamborghini";
27            mobil2.Model = "mobil balap";
28            mobil2.TahunKeluar = 2012;
29
30            mobil2.Gas(200);
31            mobil2.Klakson("Buubb Buubb");
32            mobil2.TampilkanInfo();
33
34            Console.ReadKey();
35        }
36    }
37
38 }
39
40
41
```

3. Hasil akhir

```
Mobil mobil balap berjalan dengan kecepatan 300
Bibbb Bibbbbbb
Mobil saya berwarna silver, merek Ferrari model mobil balap keluaran tahun 2010 dengan jumlah pintu sebanyak 2

=====
Mobil mobil balap berjalan dengan kecepatan 200
Buubb Buubb
Mobil saya berwarna Red, merek Lamborghini model mobil balap keluaran tahun 2012 dengan jumlah pintu sebanyak 2
```