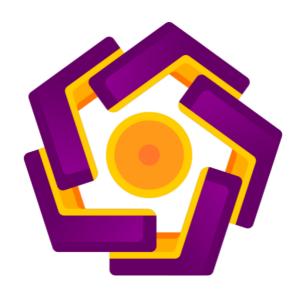
## LAPORAN TUGAS PERTEMUAN 10 PEMROGRAMAN



Nama :	Muhammad Willie Prakasa
NIM:	22.11.4841
Dosen Pengampu :	Abd. Mizwar A. Rahim, M.Kom
Asisten Dosen Koordinator :	Dimas Ariyanto
Tanggal Pengumpulan:	10 Juli 2023

S1-INFORMATIKA UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA 2023 a. Class Interface bernama IPPrinterWindows

```
pusing System;
namespace Interface

public interface IPPrinterWindows

{
    void show();
    void print();
}
}
```

Class yang di deklarasikan sebagai interface biasanya dimulai dengan huruf I pada deklarasi namanya.

b. Class Epson implement dari IPPrinterWindows

c. Class Canon implement dari IPPrinterWindows

d. Class LasetJetimplement dari IPPrinterWindows

```
using System;
namespace Interface

public class LasetJet : IPPrinterWindows

public string name { get; set; }

public string dimention { get; set; }

public LasetJet(string name, string dimention)

this.name = name;

this.dimention = dimention;

public void print()

{
Console.WriteLine("{0} display dimention : {1}", this.name, this.dimention);

public void show()

{
Console.WriteLine("{0} printer printing....", this.name);
}

console.WriteLine("{0} printer printing....", this.name);
}
```

## e. Main Program

```
using Interface;
internal class Program
     static void Main(string[] args)
          Console.WriteLine("Pilih Printer");
Console.WriteLine("=======");
Console.WriteLine("1. Epson");
Console.WriteLine("2. Canon");
Console.WriteLine("3. LasetJet");
          Console.Write("Nomor Printer [1..3] : ");
int nomorPrinter = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
          if (nomorPrinter == 1)
                Epson epson = new Epson("Epson", "20*12");
                epson.show();
                epson.print();
          else if (nomorPrinter == 2)
                Canon canon = new Canon("Canon", "13*11");
                canon.show();
                canon.print();
           else if (nomorPrinter == 3)
                LasetJet lasetJet = new LasetJet("LasetJet", "17*10");
                lasetJet.show();
lasetJet.print();
           Console.ReadLine();
     }
```

## Output:

semua member dari interface juga bersifat public, jadi tidak perlu menerapkan access modifier pada member interface.

Suatu Class atau Struct dapat mengimplementasikan lebih dari satu interface, akan tetapi suatu Class hanya dapat mewarisi Satu Class lain