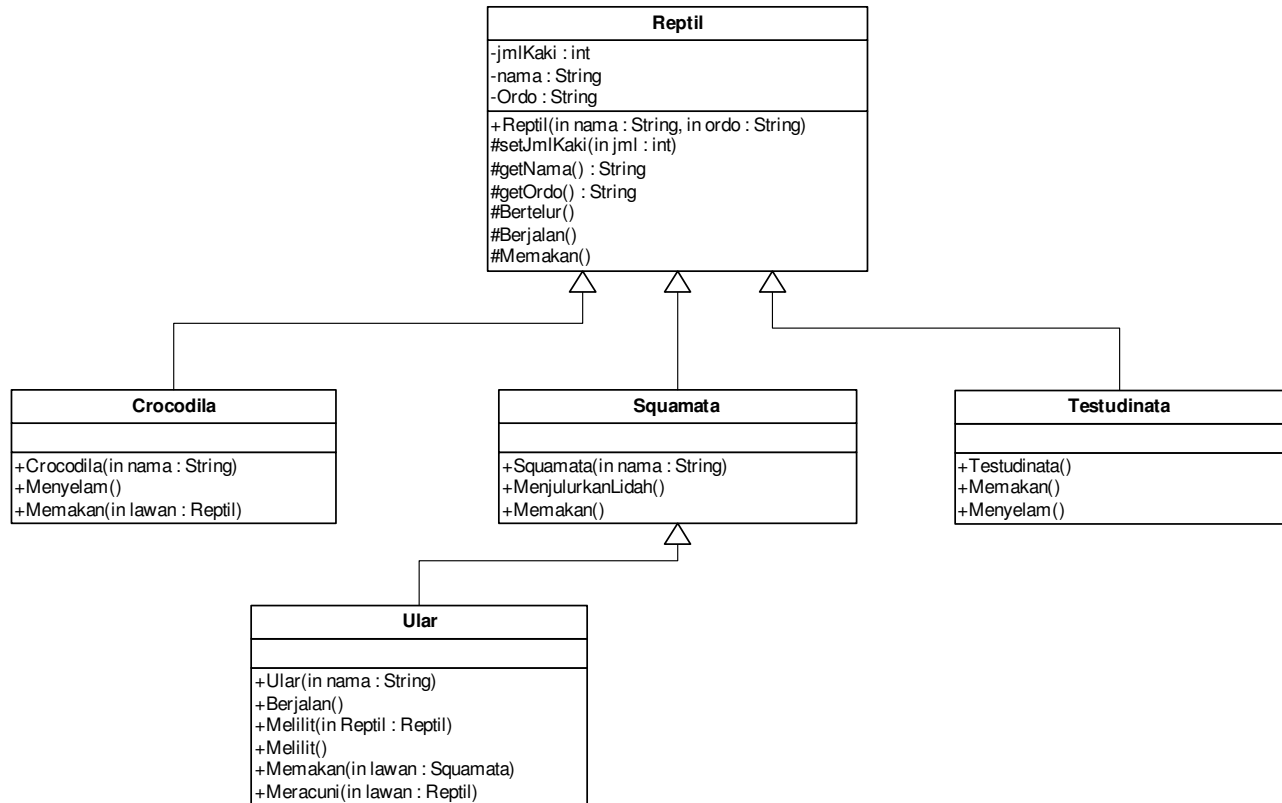


# LATIHAN POLYMORPHISM

Implementasikan kelas diagram berikut kedalam bahasa pemrograman



Class Name : Reptil

```
public class Reptil {
    private int jmlKaki=4;
    private String nama;
    private String Ordo;

    public Reptil(String nama,String ordo)
    {
        this.nama=nama;
        this.Ordo=ordo;
    }
    protected void setJmlKaki(int jml)
    {
        this.jmlKaki=jml;
    }
}
```

```

protected int getJmlKaki()
{
    return this.jmlKaki;
}
protected String getNama()
{
    return this.nama;
}
protected String getOrdo()
{
    return this.Ordo;
}

protected void Bertelur()
{
    System.out.println(this.nama+" Bertelur");
}

protected void Berjalan()
{
    System.out.println(this.nama+" Berjalan dengan "+getJmlKaki()+" Kaki");
}

protected void Memakan()
{
    System.out.println(this.nama+" Memakan");
}
}

```

Class Name : Crocodila

```

public class Crocodila extends Reptil{

    public Crocodila(String nama)
    {
        super(nama,"Crocodila");
        setJmlKaki(4);
    }

    public void Menyelam()
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Menyelam");
    }
    public void Memakan(Reptil lawan)
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Memakan "+lawan.getNama());
    }
}

```

Class Name : Squamata

```
public class Squamata extends Reptil {

    public Squamata(String nama)
    {
        super(nama, "Squamata");
        setJmlKaki(4);
    }

    public void MenjulurkanLidah()
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Menjulurkan Lidah");
    }
    public void Memakan()
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Memakan Serangga");
    }
}
```

Method Memakan() pada kelas Squamata merupakan method override dari kelas Reptil

Class Name : Ular

```
public class Ular extends Squamata{

    public Ular(String nama)
    {
        super(nama);
    }

    public void Berjalan()
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Berjalan dengan cara menjalar");
    }
    public void Melilit(Reptil lawan)
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Melilit "+lawan.getNama());
    }
    public void Melilit()
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Melilit");
    }
    public void Memakan(Squamata lawan)
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Memakan "+lawan.getNama());
    }
}
```

Contoh overloading method Melilit()

```

public void Meracuni (Reptil lawan)
{
    System.out.println(this.getNama()+" Meracuni "+lawan.getNama());
}
}

```

Class Name : Testudinata

```

public class Testudinata extends Reptil{

    public Testudinata(String nama)
    {
        super(nama, "Testudinata");
        setJmlKaki(4);
    }

    public void Memakan()
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Memakan Tumbuhan atau Daging");
    }

    public void Menyelam()
    {
        System.out.println(this.getNama()+" Menyelam");
    }

}

```

Class Name : UjiReptil

```

public class UjiReptil {
    public static void main(String[] args)
    {
        Reptil buaya = new Reptil("Buaya", "Crocodila");
        buaya.Berjalan();

        Reptil buayaMindoro = new Crocodila("Buaya Mindoro");
        buayaMindoro.Berjalan();
        buayaMindoro.Memakan();

        Crocodila buayaSahul = new Crocodila("Buaya Sahul");
        buayaSahul.Memakan(buayaMindoro);
    }
}

```

```
Squamata biawak = new Squamata("Biawak");  
biawak.MenjulurkanLidah();  
biawak.Berjalan();
```

```
Ular piton = new Ular("Ular Piton");  
piton.Berjalan();  
piton.Melilit(buayaSahul);  
piton.Meracuni(buayaSahul);
```

```
Squamata Liopeltis = new Ular("Ular Liopeltis Tricolor");  
Liopeltis.Berjalan();  
Liopeltis.MenjulurkanLidah();  
Liopeltis.Memakan();
```

```
Testudinata Penyu = new Testudinata("Penyu");  
Penyu.Menyelam();
```

```
}
```

```
}
```