

## Praktikum 2 KONSTRUKTOR

### **1. Listing program 1**

```
#include <iostream>
// Membuat kelas dengan nama CONTOH
class CONTOH {
    int X;
public:
    // Membuat constructor tanpa parameter
    CONTOH() {
        X = 10; // Melakukan inisialisasi nilai X dengan
nilai 10
    }
    // Membuat constructor dengan menggunakan satu
parameter
    CONTOH(int XX) {
        X = XX;
    }
    // Membuat member function
    void ShowX() {
        cout<<"Nilai X : "<<X<<endl;
    }
    //...
};

int main() {

    // Melakukan instansiasi terhadap kelas CONTOH
// dengan nama instance O
    CONTOH O;

    // Melakukan instansiasi terhadap kelas CONTOH
// dengan nama instance P
    CONTOH P(200);

    // Memanggil fungsi ShowX
    O.ShowX();
    P.ShowX();

    return 0;
}
```

### **2. Listing Program 2**

```
#include <iostream>

// Membuat kelas dengan nama CONTOH
class CONTOH {
    int X;
public:
    // Membuat constructor tanpa parameter
    CONTOH() : X(10) {
    }
    // Membuat constructor dengan menggunakan satu parameter
    CONTOH(int XX) : X(XX) {
```

```

    }
    // Membuat member function
    void ShowX() {
        cout<<"Nilai X : "<<X<<endl;
    }
    //...
};

int main() {

    // Melakukan instansiasi terhadap kelas CONTOH
    // dengan nama instance O
    CONTOH O;

    // Melakukan instansiasi terhadap kelas CONTOH
    // dengan nama instance P
    CONTOH P(200);

    // Memanggil fungsi ShowX
    O.ShowX();
    P.ShowX();

    return 0;
}

```

### **3. Listing Program 3**

```

#include <iostream>
// Membuat kelas MOTOR
class MOTOR {
    char* merk;
    long tahun;
    char* nopolisi;
    char* warna;
public:
    void SetMotor() {
        merk = "Virari";
        tahun = 1997;
        nopolisi = "G 5879 BF";
        warna = "Hitam";
    }
    void ShowInfoMotor() {
        cout<<"Merk : "<<merk<<endl;
        cout<<"Tahun : "<<tahun<<endl;
        cout<<"No Polisi : "<<nopolisi<<endl;
        cout<<"Warna : "<<warna<<endl;
    }
};

// Fungsi utama
int main() {

    // Melakukan instansiasi terhadap kelas MOTOR
    MOTOR M;

    M.SetMotor();
    M.ShowInfoMotor();

    return 0;
}

```

```
}
```

#### **4. Listing Program 4**

```
#include <iostream>

// Membuat kelas
class CONTOH {
    int X;
public:
    void SetX(int XX) {
        X = XX;
    }
    void ShowX() {
        cout<<"Nilai X : "<<X<<endl;
    }
};

// Fungsi utama
int main() {

    // Mendeklarasikan pointer yang menunjuk ke kelas CONTOH
    CONTOH *P;

    // Mengalokasikan memori untuk kelas CONTOH
    P = new CONTOH;    // P menunjuk ke alamat
                       // yang baru dialokasikan

    // Memanggil fungsi-fungsi milik kelas CONTOH,
    // yaitu dengan operator ->
    P->SetX(100);      // Ingat, bukan menggunakan titik,
                       // karena P adalah pointer

    P->ShowX();

    return 0;
}
```