



# ***PENROGRAMAN JAVA***

Yoannita



- **Class & Method sederhana**

“We have a hunger of the mind which asks for knowledge of all around us, and the more we gain, the more is our desire; the more we see, the more we are capable of seeing.”

(Maria Mitchell)

# RETURN

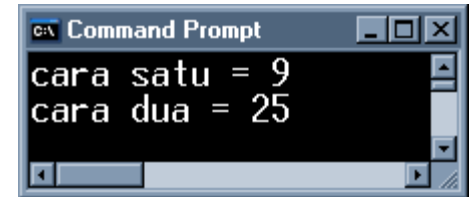
- digunakan dalam method (subroutine), Dengan menggunakan pernyataan return, maka eksekusi program akan kembali ke baris program yang memanggil method (subroutine) tersebut.



# Contoh program : Return

```
// nama file : return1.java
```

```
class return1{  
    public static int hitungKuadrat(int a){  
        return(a*a);  
    }  
}
```



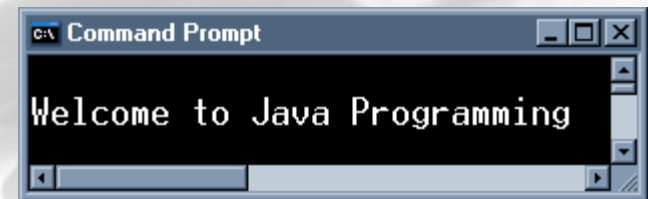
```
c:\ Command Prompt  
cara satu = 9  
cara dua = 25
```

```
public static void main (String args[]){  
    int b = hitungKuadrat(3);  
    System.out.println("cara satu = " + b);  
    System.out.println("cara dua = " +  
        hitungKuadrat(5));  
}  
}
```

# Contoh program : Return

```
// nama file : return2.java
class return1{
    public static String tampil(String a){
        return (a+" to Java Programming");
    }
}

public static void main (String args[]){
    String a = tampil("Welcome");
    System.out.println(a);
}
}
```



# Contoh program : Return

```
class Return3{
    boolean menang (int score) {
        if (score == 100) {
            return true;
        }else {
            return false;
        }
    }
}
```

```
public class a{
    public static void main(String[]args) {
        Return3 contoh = new Return3();
        int nilaiGrupA = 60;
        System.out.println("Kondisi menang : " + contoh.menang(nilaiGrupA));
    }
}
```

Hasil :  
Kondisi menang : false

# Latihan

- Diberikan suatu fungsi matematika sebagai berikut :
- $F(x) = 2x + 1$
- Buatlah method bernama f yang akan mengembalikan nilai sesuai dengan fungsi matematika di atas!
- Eksekusikan method tersebut pada class main()