

TUGAS SESI 7 PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

Nama : M.Alwan Algifari

NIM : 20210040110





Matkul : Pemrograman Berorientasi Objek

Kelas : TI21E

```
4 |      * and open the template in the editor.
5 |      */
6 |      package pbo_sesi7;
7 |
8 |      /**
9 |       *
10 |      * @author Dave Maulana Ferros
11 |      */
12 |      public class Outer {
13 |          int number = 0;
14 |
15 |          private class Inner{
16 |              public void print(){
17 |                  System.out.println("Mengakses inner class yang ke: " + (++number));
18 |              }
19 |          }
20 |
21 |          void displayFromMethod(){
22 |              Inner in = new Inner();
23 |              in.print();
24 |          }
25 |      }
26 |
27 |      class Main{
28 |          public static void main(String[] args) {
29 |              Outer out = new Outer();
30 |              out.displayFromMethod();
31 |              out.displayFromMethod();
32 |          }
33 |      }
34 |
```

1. **A.** Dari kode diatas, diketahui bahwa class **Outer** merupakan *outer class*, dan class **Inner** merupakan bagian dari *inner class*, class Inner juga menerapkan hak akses private, selanjutnya method **displayfromMethod()** merupakan pembuatan instance dari inner class, method ini juga dipanggil dari method utama atau **Main**.

B. Class yang dihasilkan setelah mengeksekusi file

 Main.class	11/25/2022 7:58 PM	CLASS File	1 KB
 Outer\$1.class	11/25/2022 7:58 PM	CLASS File	1 KB
 Outer\$Inner.class	11/25/2022 7:58 PM	CLASS File	2 KB
 Outer.class	11/25/2022 7:58 PM	CLASS File	1 KB

2. A.

- Jika kode diganti menjadi `number++` maka yang akan terjadi adalah




```
run:
Mengakses inner class yang ke: 0
Mengakses inner class yang ke: 1
Mengakses inner class yang ke: 2
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

- Jika kode diganti menjadi `++number` maka hasilnya adalah

```
run:
Mengakses inner class yang ke: 1
Mengakses inner class yang ke: 2
Mengakses inner class yang ke: 3
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

Posisi simbol `++` menentukan kapan nilai variabel akan ditambah. Jika simbol `++` ditulis di depan, maka akan ditambah terlebih dahulu. Sedangkan bila ditulis di belakang maka akan ditambah setelahnya.

B. Class yang dihasilkan setelah mengeksekusi file

 Outer\$1Inner.class	11/25/2022 8:29 PM	CLASS File	1 KB
 Outer.class	11/25/2022 8:29 PM	CLASS File	1 KB
 OuterAccess.class	11/25/2022 8:29 PM	CLASS File	1 KB