

Nama : Amirul Mu'minin

Nim : 312110109

Kelas : Ti.21.C2

Matkul : Pemrograman Berorientasi Object

### Soal

- Apa yang harus didefinisikan sebelum membuat objek?
- Buatlah gambar diagram class dan dua buah objek dari class Person bernama Antor dan Riko
- Buatlah gambar diagram objek AkunBank dengan instance method simpanUang, ambilUang dan cekSaldo

### Jawaban :

1). Dengan menentukan:

- State=merupakan kondisi/keadaan object yang mungkin ada.
- Behavior(sifat)=menentukan bagaimana object merespon permintaan dari object lain dan melambangkan setiap hal yang dapat dilakukan.
- identity(Identitas)=setiap object yang ada dalam suatu system adalah "unik"

Selanjutnya mendefinisikan objek.

2).

<Classname>	Antor	Riko
Attribute	Nama	Nama
Behaviour()	Jenis Kelamin	Jenis Kelamin
	umur	Umur
	Alamat	Alamat

## #Program javascript

// Membuat Class by Amirul

class Data

{

// Atribut class

constructor (nama,alamat,umur,pendidikan) {

this.nama = nama;

this.alamat = alamat;

this.umur = umur;

this.pendidikan = pendidikan;

}

}

var arrayPsn = new Array();

var Antor = new Data ("Antor","Karawang","23","Universitas separsebangsa");

arrayPsn.push(Antor);

var Riko = new Data ("Riko","Cikarang","24","Universitas Terbuka");

arrayPsn.push(Riko);

console.log(arrayPsn);

main.js	Run	Output
<pre>1 // Membuat Class by Amirul 2 class Data 3 { 4 // Atribut class 5 constructor (nama,alamat,umur,pendidikan) { 6 this.nama = nama; 7 this.alamat = alamat; 8 this.umur = umur; 9 this.pendidikan = pendidikan; 10 } 11 } 12 var arrayPsn = new Array(); 13 var Antor = new Data ("Antor","Karawang","23","Universitas separsebangsa"); 14 arrayPsn.push(Antor); 15 var Riko = new Data ("Riko","Cikarang","24","Universitas Terbuka"); 16 arrayPsn.push(Riko); 17 18 console.log(arrayPsn);</pre>		<pre>node /tmp/ZitgAKpTaT.js [ Data {   nama: 'Antor',   alamat: 'Karawang',   umur: '23',   pendidikan: 'Universitas separsebangsa' },   Data {     nama: 'Riko',     alamat: 'Cikarang',     umur: '24',     pendidikan: 'Universitas Terbuka' } ]</pre>

3.

