

Object Oriented Programming Python Bagian III

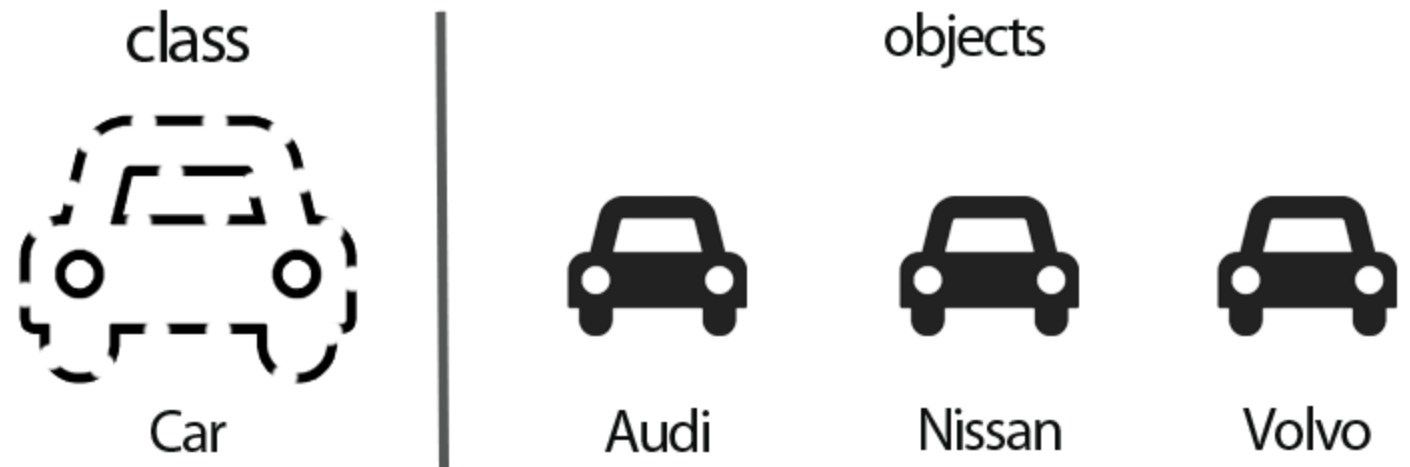
DASCO UNJ

Object Oriented Programming



Object Oriented Programming

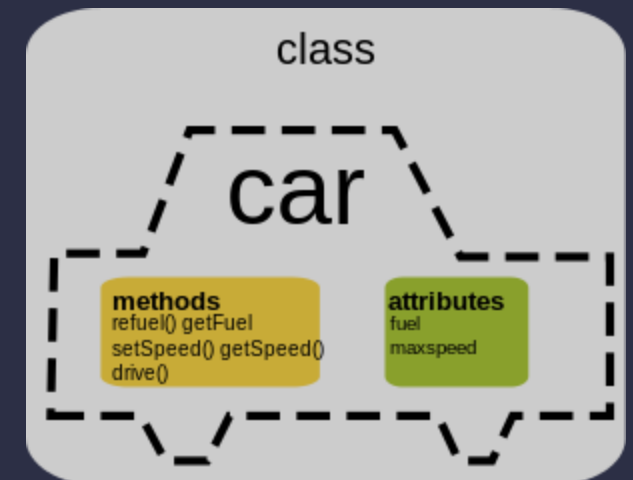
- Object Oriented Programming (OOP) adalah sebuah paradigma pemrograman yang bertujuan menyelesaikan masalah menggunakan sebuah object



4.
INDUSTRY

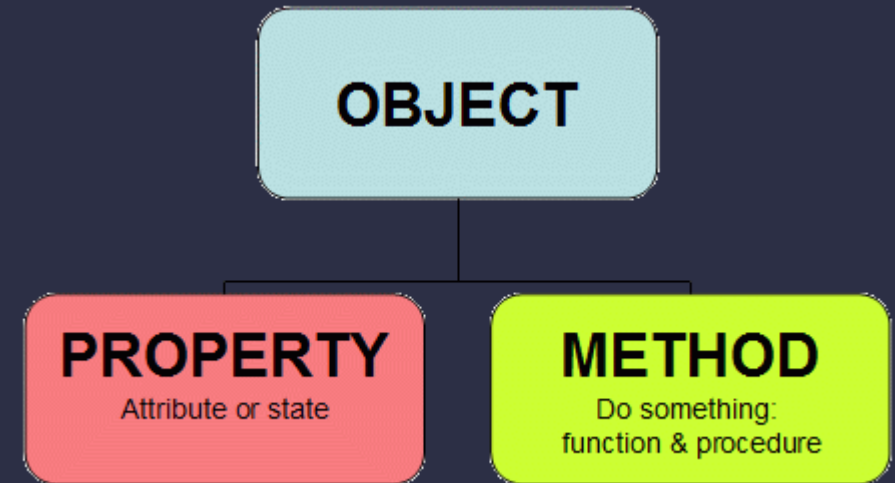
OOP : Class

- Class adalah sebuah *blueprint* / template dari object
- Perintah di python:
 1. `class` : Untuk mendefinisikan sebuah kelas baru



OOP : Object / Instance

- Adalah sebuah instance / instansi dari *class* ketika kelas di definisikan
- Sebuah Object terdiri dari 2 karakteristik:
 1. Atribut
 2. Kebiasaan





lets.code it

A stylized illustration of a laptop with a white body and a black bezel. The screen is light gray and displays the word "Method" in a blue, sans-serif font. The laptop is centered against a dark blue background.

Method

Method

- Adalah fungsi yang di definisikan di dalam kelas.
- Biasanya digunakan untuk menyatakan kebiasaan dari sebuah object
- Method dari sebuah kelas dapat di cek menggunakan fungsi dir()

```
class Mahasiswa(object):  
    nama = "Dimas"  
  
    def salam(self):  
        return f'{self.nama} say : こんにちは'
```




4. INDUSTRY

Method : Types

Instancemethod

Staticmethod

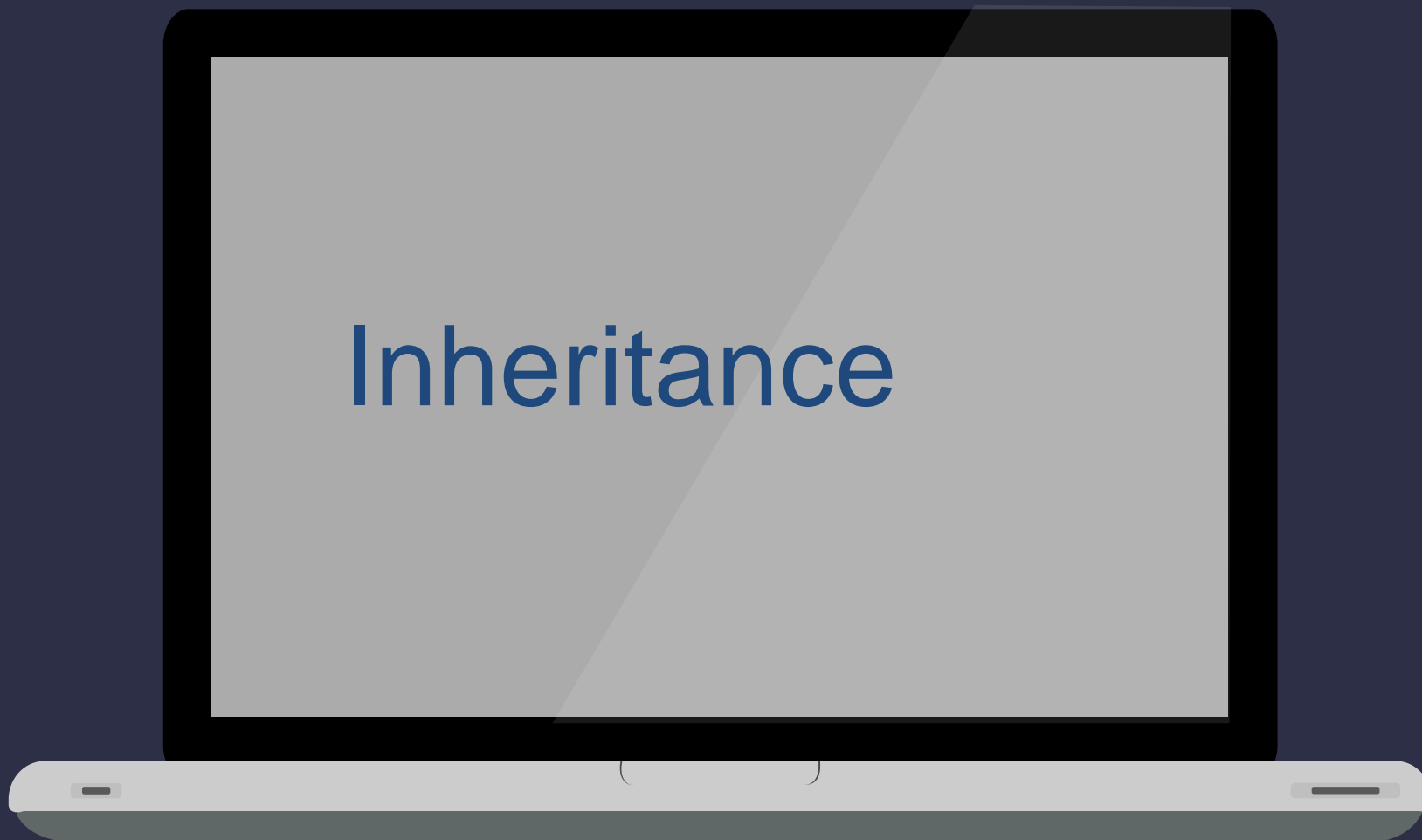
Classmethod

Method : Magic Method

Di python terdapat method special yang dimulai dan diakhiri dengan dua underscores (dunder methods).

```
class Test(object):  
    def __init__(self, *args):  
        self.data = args  
  
    def __str__(self):  
        return ' '.join(map(str, self.data))
```

Inheritance



Inheritance

Adalah cara membuat kelas baru dengan menggunakan keterangan dari kelas lama

```
class Burung:
    def __init__(self, jenis):
        self.jenis = jenis

    def terbang(self):
        return f'Burung {self.jenis} dapat terbang'

class Penguin(Burung):
    def __init__(self, nama):
        super().__init__('Penguin')
        self.nama = nama

    def berenang(self):
        return f'Penguin {self.nama} dapat berenang'

    def terbang(self):
        return f'Penguin {self.nama} tidak dapat terbang'
```

```
while END_OF_SLIDES:  
    Dasco.says("Thank you!!")
```

Thank you!!