

Paradigma Pemrograman

Latihan 01a OO Design



Berikut ini adalah nama Kelas dari objek-objek di sekitar kita.

Tentukan attribut-atribut dan method-method dari kelas tersebut, kemudian buat dalam bentuk Diagram Kelas.



01. Orang
02. Mahasiswa
03. Asisten
04. Dosen
05. Laptop
06. Buku
07. Pesawat Tempur
08. Kapal Pesiar
09. HandPhone
10. Gunung

11. Meja
12. Nasi Kuning
13. Mesin Cuci
14. Kacamata
15. Buah Durian
16. Ice Cream
17. Processor
18. Tiket Parkir
19. Voucher Belanja
20. Kupon Undian



21. PlanetMars
22. JamDinding
23. BlackForestCake
24. CoronaVirus
25. HariLibur
26. Hangout
27. Hujan
28. PohonCemara
29. BurungMerpati
30. BeefSteak

31. UlangTahun
32. JasHujan
33. KuliahOnline
34. Warna
35. SakitKepala
36. BadaiTropis
37. ArusLaut
38. AnginRibut
39. UjianAkhir
40. LombaLari



Terima kasih !

Silakan bertanya kalau
ada yang tidak jelas...

