

Tugas 2 PBO

Nama : Herman Happyson Zai

NIM/Kelas : 20210040167/TI21G

1. Class Merupakan model yang berisi kumpulan atribut dan method dalam satu unit untuk satu tujuan tertentu. Kelas merupakan salah satu konsep fundamental pemrograman berorientasi objek. Kelas dapat diilustrasikan sebagai suatu cetak bir (blueprint) atau prototipe yang di gunakan untuk menciptakan objek. Contohnya Class itu seperti sebuah Rumah yang dimana di dalam rumah tersebut terdapat manusia, lemari, tv kulkas, kasur dan lain sebagainya, dan manusia dan benda-benda tersebut di bungkus di dalam suatu rumah. begitupula dengan class yang membungkus objek, atribut, dan method.
Objek Merupakan perwujudan dari class, setiap object akan mempunyai attribute dan method yang di miliki oleh class-nya. Atau objek adalah entitas dasar saat runtime. pada saat kode program di eksekusi, object berinteraksi satu sama lain tanpa harus mengetahui detail data atau kodenya meskipun berasal dari class yang berbeda. Contohnya Objek dapat digambarkan sebagai benda, orang, tempat, dan sebagainya yang ada di dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi objek mempunyai atribut dan method. Seperti analogi di atas dimana Class sebagai rumah , di dalam rumah terdapat manusia dan benda-benda sebagai objek.
2. Jenis jenis Method seperti :
 - Method Overloading, adalah mendefinisikan dua atau lebih method di dalam kelas yang sama, dengan nama yang sama, namun dengan deklarasi parameter yang berbeda. Java interpreter mampu membedakan method mana yang dieksekusi dengan mengenali tipe parameter yang dilewatkan ke method, serta mengenali return valuenya.
 - Method Konstruktor, Metode yang dapat digunakan untuk memberikan nilai awal saat objek di ciptakan. Metode ini di panggil secara otomatis oleh java ketika new dipakai untuk menciptakan instan kelas. Telah tersirat pada pembahasan sebelumnya, Constructor sangatlah penting pada pembentukan sebuah object. Constructor adalah method dimana seluruh inisialisasi object ditempatkan.

```

public class Komputer { - 1
    String jenis_komputer; - 2
    private String merk;

    public void setDataKomputer(String jenis, String merk){
        jenis_komputer = jenis;
        this.merk = merk;
    }

    public String getJenis(){ - 3
        return jenis_komputer; - 4
    }

    public String getMerk(){ - 5
        return merk;
    }

    public static void main(String[] args){
        Komputer mykom = new Komputer(); - 6
        mykom.setDataKomputer("LAPTOP", "MACBOOK"); - 7
        System.out.println(mykom.getJenis());
        System.out.println(mykom.getMerk()); - 8
    }
}

```

3.

Penjelasan setiap no. pada gambar diatas yaitu :

1. Komputer adalah kelas dari projek java yang kita buat.
2. String adalah tipe data untuk teks yang merupakan gabungan huruf, angka, whitespace (spasi), dan berbagai karakter. Fungsi ini digunakan untuk membuat identifier String/teks.
Pada gambar tersebut kita memasuki string jenis_komputer dan string merk dengan tipe private.
3. get digunakan untuk mengembalikan nilai pada dari variable dengan menggunakan fungsi set merupakan method void untuk mensetting atau memberikan nilai pada variable. Pada gambar yaitu kita memanggil lagi nilai dari string Jenis_Komputer dan String Merek.
4. Pada point ke 4 kita memanggil atau memberikan set Jenis
5. Pada point ke 5 kita memanggil atau memberikan set Merk
6. Pada point ke 6 adalah parameter untuk memanggil variable Komputer
7. Pada point ke 7 kita memberikan nilai inputan pada variabel
8. Pada point ke 8 kita mencetak hasil atau menampilkan hasil dari projek tersebut.