

PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBYEK

Pertemuan 1

Faisal Fajri Rahani, S.Si., M.Cs.

Teknik Informatika

2022

Pengenalan PBO

<i>Obyek</i>	<i>Atribut</i>	<i>Tingkah Laku</i>
Mobil	Tipe dari transmisi manufaktur Warna	Berbelok Mengerem Mempercepat
Singa	Berat Warna Lapar atau tidak lapar Jinak atau liar	roaring Tidur Berburu

Object

- Object adalah Semua hal yang ada dalam dunia nyata, baik konkrit maupun abstrak.
- Contoh object konkrit : rumah, sekolah, dosen, mahasiswa, dll.
- Contoh object abstrak : mata kuliah, penjadwalan, dll
- Ciri-ciri object :
 - Objek memiliki status (state) dan tingkah laku (behavior)
- Status (state) disebut juga dengan atribut
 - Contoh objek : objek mobil x
 - – Atribut : merek, warna, bahan bakar
 - – Method : maju, mundur, pindah persnelling, kecepatan bertambah, dll
- Pada OOP : status disimpan dalam variabel, dan tingkah laku disimpan dalam method

Atribut

- Atribut merupakan nilai data yang terdapat pada suatu object yang berasal dari class.
- Attribute merepresentasikan karakteristik dari suatu object.

Method

- Apa saja yang dapat dilakukan / dialami oleh suatu objek, jika bersifat static berarti dilakukan oleh semua objek dalam kelas tersebut.

Method

Class mobil		Obyek mobil A	Obyek Mobil B
Variabel Intsance	Nomor Plat	ABC 111	XYZ 123
	Warna	Biru	Merah
	Manufaktur	Mitsubishi	Toyota
	Kecepatan	50 km/h	100 km/h
Method Instance	Method Akselerasi		
	Method Belok		
	Method Rem		

Class

- Class merupakan suatu blueprint atau cetakan untuk menciptakan suatu instant dari object.
- Class juga merupakan grup suatu object dengan kemiripan attributes/properties, behaviour dan relasi ke object lain.
- Contoh : Class Person, Vehicle, Tree, Fruit dan lain-lain.

BAHASA PEMROGRAMAN

- C++
- Java
- PHP5
- Objective C
- C#
- Visual Basic .NET
- Python
- Ruby
- Swift