2602189480 – Jefferson Timotius Mansur – Self Learning 5 – PPTI 15

1. Encapsulation:

🡪 Sebuah proses yang digunakan dalam pemograman, untuk membungkus atau memastikan agar variabel dan kode yang kita gunakan agar tidak diakses diluar dari daerah yang seharusnya. Misal : mana mungkin kita memperbolehkan sembarang user untung print password secara direct.

1. Inheritance:

🡪 mekanisme di mana sebuah kelas dapat memiliki atau menggunakan sifat-sifat, perilaku atau bahkan fungsi-fungsi yang dimiliki dari kelas lain (Parent Class). Tujuannya apabila ada dua objek yang memiliki kemiripan dapat menghemat duplikasi kode.

1. Abstract Class vs Interface

🡪 Abstrak class bisa mengandung method abstrak dan method biasa. Sedangkan interface cuma bisa memiliki method abstract. Abstract class mengandung variable sedangkan interface mengandung-mengandung variable static. Abstrak class : class biasa yang tidak bisa dijadikan object. Abstract interface: mengandung method dan isinya variable static.

1. Polymorphism

🡪 kemampuan dari suatu objek atau sebuah fungsi yang dapat digunakan secara bergantian dan perilaku objek dapat diturunkan namun berbeda penggunaannya. Biasanya proses ini dikenal juga dengan Overiding dan Overloading.