

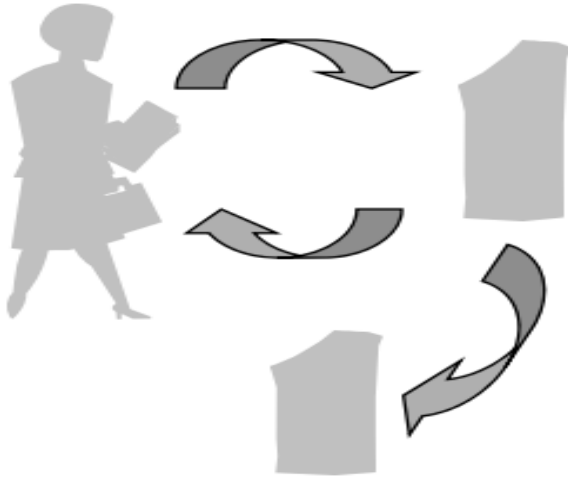


KELAS & OBJEK

for tkj pnup

TERSTRUKTUR VS BERORIENTASI OBJEK

Terstruktur



mengambil, menabung, mentransfer

Berorientasi objek



pelanggan, rekening

CONTOH OBJEK



Manusia

- Attribut : Nama, tinggi, umur, berat badan, dll
- Method : Makan, Minum, Berjalan, Bekerja, dll



Window

- Attribut : Left, Top, Width, Height, BackgroundColor
- Method : OnClick, OnClose, OnDoubleClick



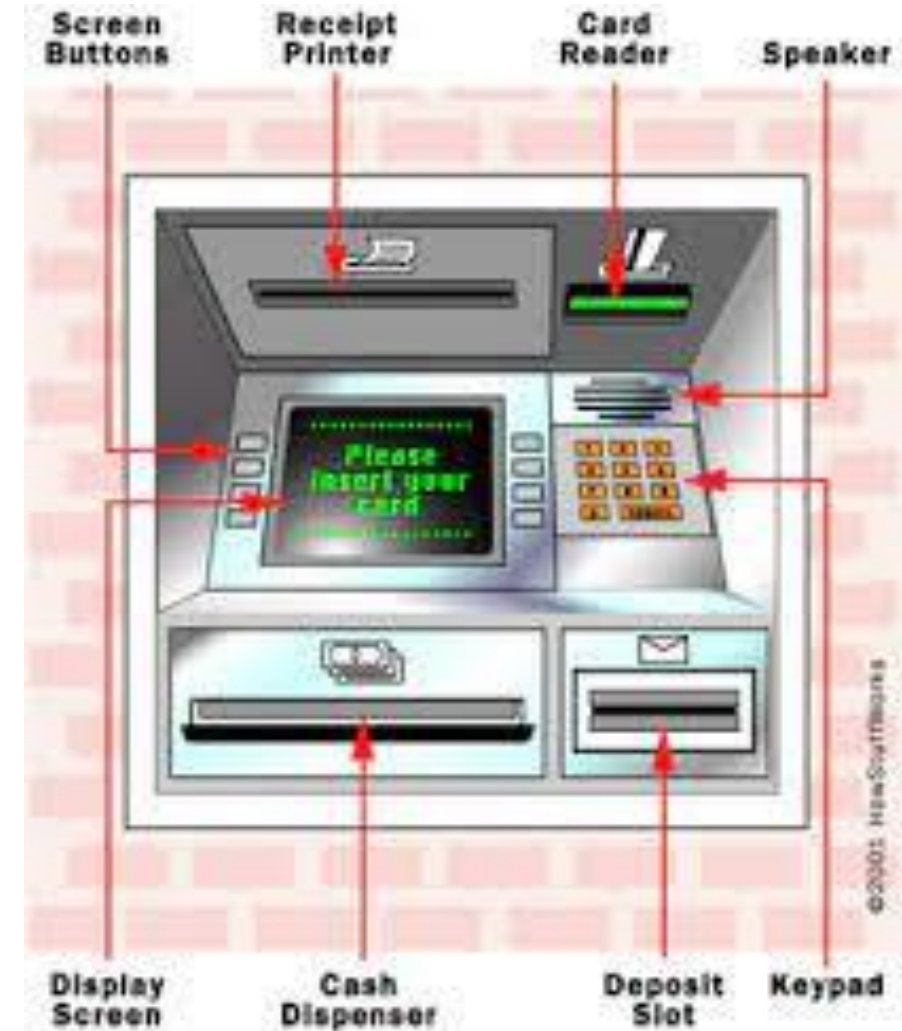
Keluarga

- Attribut : ayah, Ibu, Anak
- Method : TambahAnak, makanBersama

CONTOH OBJEK

Mesin ATM

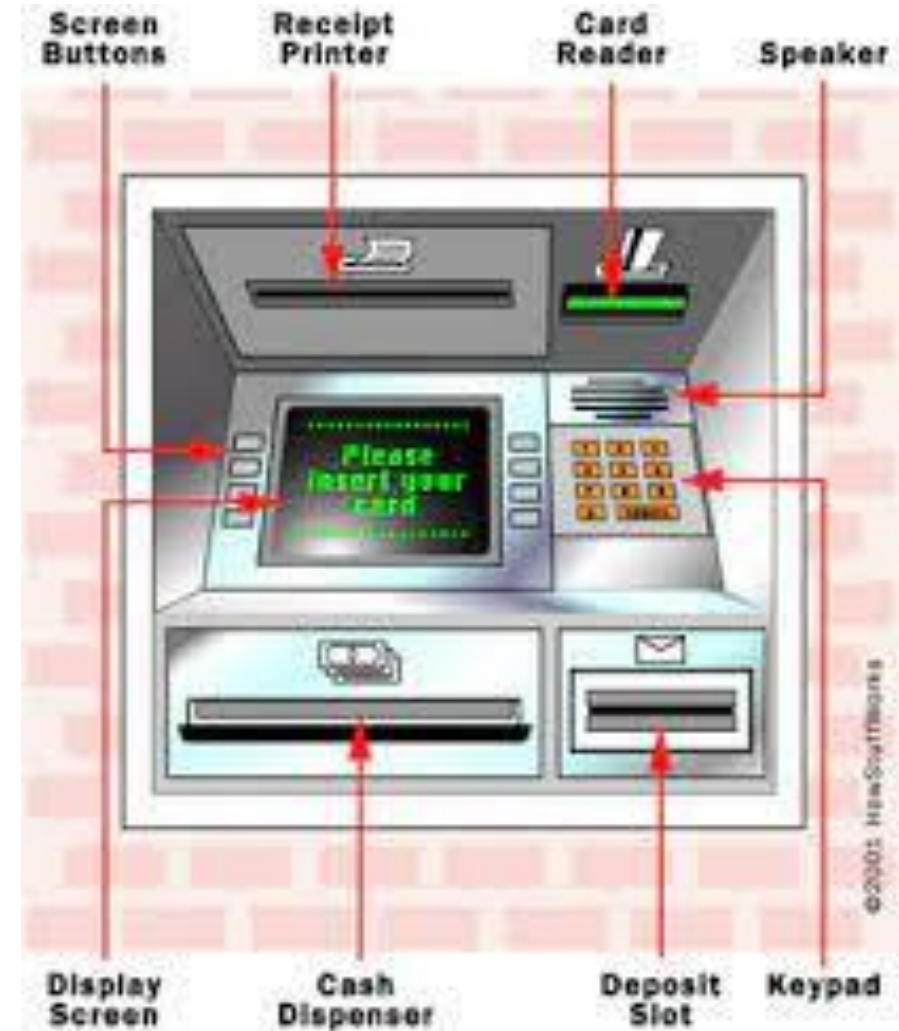
- Perhatikan mesin ATM
- Sebuah mesin ATM terdiri dari elemen-elemen berikut:
 - Display Screen (Layar)
 - Screen Button (Tombol)
 - Receipt Printer
 - Card Reader
 - Speaker
 - Cash Dispenser
 - Deposit Slot
 - Keypad
- Di dalam konsep OOP, setiap elemen tersebut berinteraksi dengan mengirimkan pesan (message) tertentu.



CONTOH OBJEK

Interaksi ketika penekanan tombol Ambil Uang Rp.200.000

- Speaker mengeluarkan bunyi beep.
- CashDispenser mengeluarkan uang 200.000
- Jika uang diambil, maka Receipt Printer mencetak faktur,
- Jika uang tidak diambil, Uang dimasukkan kembali ke Cash Dispenser,
- Layar kembali ke menu Utama.

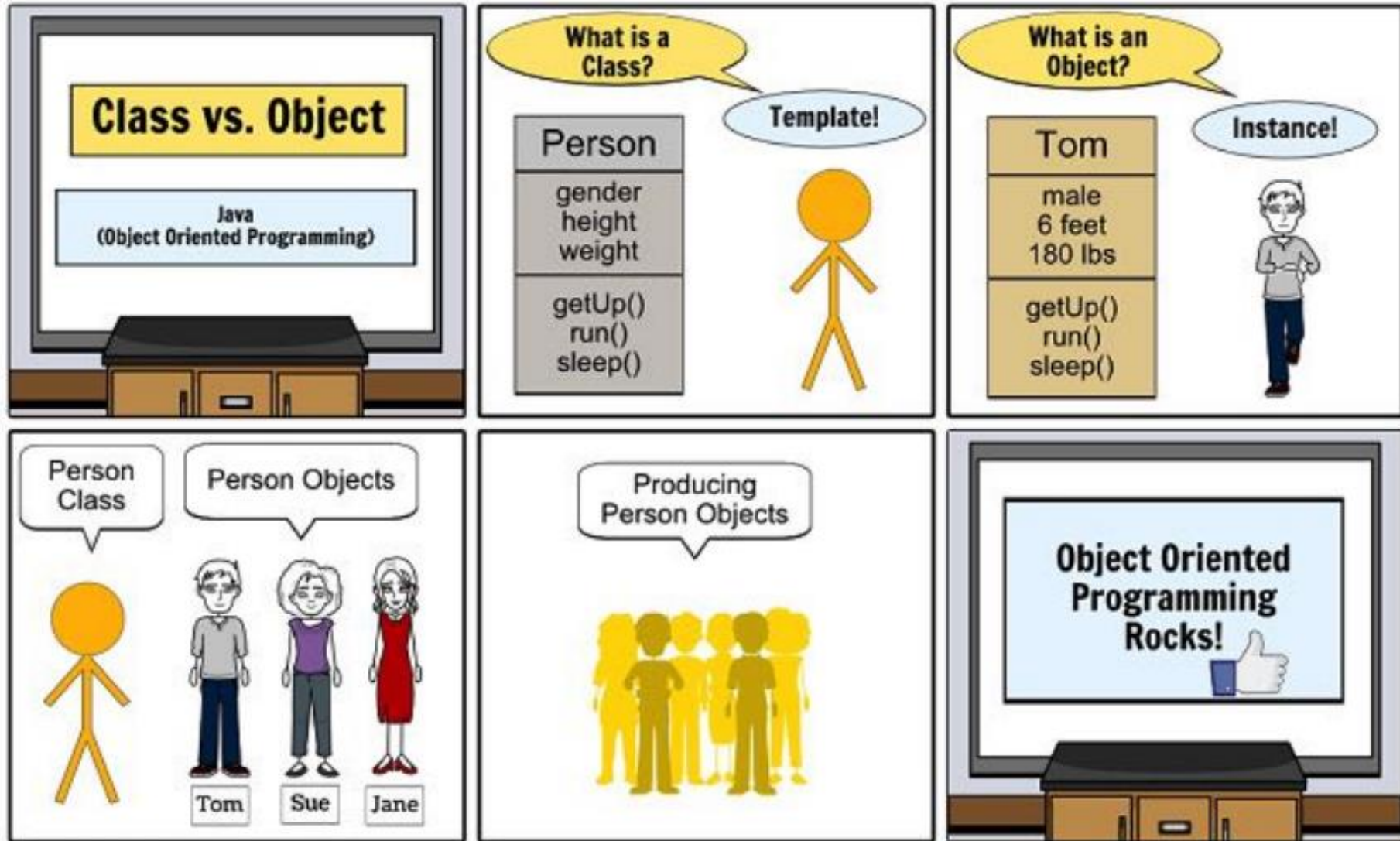


DEFINISI KELAS DAN OBJEK

- **Kelas** adalah cetak biru/prototipe/pendefinisian/pemodelan dari suatu benda yang berisi informasi tentang karakteristik(data/attribute) dan tingkah laku yang dimiliki oleh objek tersebut (metode/method) .
- Contoh : Manusia, Window
- **Objek** adalah bentuk perwujudan dari sebuah kelas.
- Contoh :
 - Shelly:Manusia (Objek Shelly mempunyai kelas Manusia)
 - Form1:Window (Objek Form1 mempunyai kelas Window)

FITUR-FITUR PBO

- Encapsulation : Penggabungan antara data (attribute) dengan procedure (method) yang mengolahnya.
- Inheritance : Penurunan sifat (attribut dan method) dari Class Parent (SuperClass) ke Class Child (SubClass). Ini menandakan bahwa OOP mendukung konsep code reuse dimana data-data yang ada di class parent bisa di kenal di kelas child.
- Polymorphism : Sebuah kemampuan dari sebuah objek untuk bekerja dalam berbagai bentuk . Penggunaan umum polymorphism biasanya digunakan ketika sebuah reference dari class parent digunakan untuk mengacu ke class child.



Create your own at Storyboard That

