**Pengenalan OOP**

Dalam programming ada beberapa paradikma atau cara berfikir.

1. Struktural -> prosedural
2. Object Oriented Programming
3. Dll

Object oriented programming adalah cara berfikir yang menganggap semuanya adalah object. Jika semuanya adalah object, maka kita bisa memberikan grup. Misal jika ada yang sama di object itu kita tidak usah membuat nya berulang-ulang, kita bisa menggunakan templet atau **class**. Sebagai contoh dalam game MLBB. Kita bisa membuat templet yang bernama Hero. Di dalam hero itu terdapat atribut. Atribut dari hero itu adalah Nama, HP, EXP, Attact, dan Defence. Alasan kita memakai object adalah karena Object bisa saling berintraksi dan bisa berintraksi kapanpun.

Object oriented programming sangat membantuk kita dalam membuat program yang besar dan fleksibel. Perbedaan antara struktural dan object adalah :

1. Struktural

* Akan di eksekusi berdasarkan urutan

Class mempunyai 2 buah nilai yaitu atribut dan method. yang di maksud atribut adalah ciri daro class tersebut, seperti contoh di atas ada nama, Attact dll. Sedangkan method adalah apa yang bisa di lakukan oleh Hero ( class ) , misal menyerang, bergerak dll.

Berikut cara membuat class di python :

class Hero :

    pass

di atas adalah cara yang paling sederhana. berikut contoh yang bisa anda lakukan dengan class di atas :

class Hero : *#templet*

    pass

hero1 = Hero() *# object / intance*

hero3 = Hero()

hero2 = Hero()

hero1.name = 'Saber'

hero1.health = 4600

ketika anda menjalankan program di atas dan memangggilnya dengan cara berikut :

print(hero1) *# cek object atau tidak*

print(hero1.\_\_dict\_\_) *# cek apa saja atributnya*

print(hero1.name) *# akses name*

berikut adalah hasilnya :

**<\_\_main\_\_.Hero object at 0x000001CDE5EBEA10>** = object atau tidak dan memori adresnya

**{'name': 'Saber', 'health': 4600}**  = object

**Saber** = nilai atribut name