

Nama : Drupadi Ginaris Shantanu

NIM : 0920240001

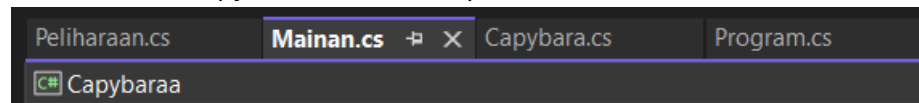
Kelas : RPL 2B

Konsep OOP yang digunakan :

a. Class dan Object

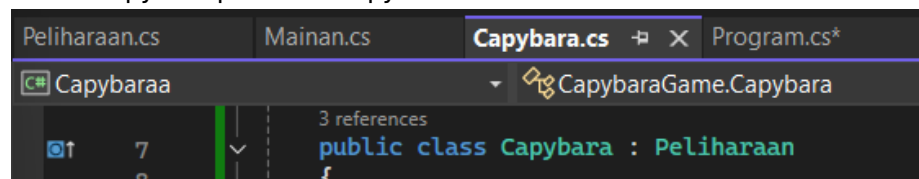
a. Class

i. Dalam folder Cappybaraa ada beberapa class



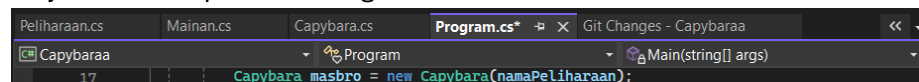
1. Class Mainan.cs
2. Class Peliharaan.cs
3. Class Cappybara.cs
4. Class Program.cs

ii. Class Cappybara pada file Cappybara.cs

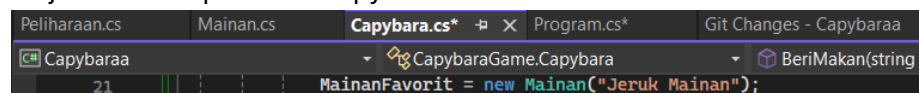


b. Object

i. Object Masbro pada file Program.cs



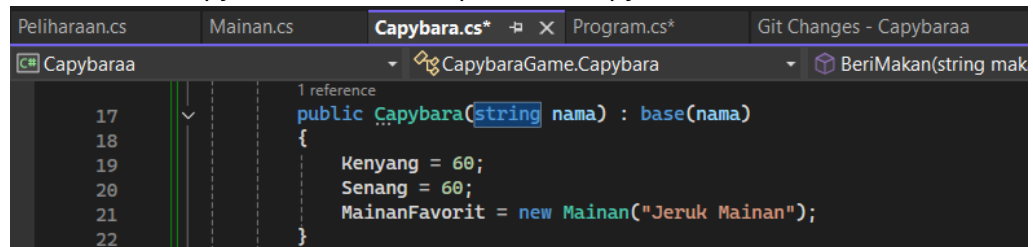
ii. Object Mainan pada file Cappybara.cs



b. Constractor

Constractor Cappybara diinisiasi di file Cappybara.cs

a. Constractor Cappybara diinisiasikan pada file Cappybara.cs



b. Constractor Peliharaan diinisiasikan pada file Peliharaan.cs

```

13
14
15
16
1 reference
public Peliharaan(string nama)
{
    Nama = nama;
}

```

c. Encapsulation dan Data Hiding

a. Properti kenyang di encapsulasi di file Capybara.cs

```

10
11 references
public int Kenyang { get; private set; }

```

b. Properti senang di encapsulasi di file Capybara.cs

```

11
12
7 references
public int Senang { get; private set; }

```

c. Properti peliharaan di encapsulasi di file Peliharaan.cs

```

10
11
9 references
public string Nama { get; protected set; }

```

d. Inheritance

a. Pewarisan class peliharaan terjadi di file Capybara.sc

```

7
3 references
public class Capybara : Peliharaan

```

b. Pewarisan base class abstrak

```

7
3 references
public abstract class Peliharaan

```

e. Polymorphism

a. Methode TampilkanAksiUnik Override, terletak pada file Peliharaan.cs

```

19
20
21
22
2 references
public virtual void TampilkanAksiUnik()
{
    Console.WriteLine($"{Nama} melakukan aksi hewan pada umumnya.");
}

```

b. Methode BeriMakan Overload, yaitu terdapat 1 method dengan 2 parameter yang berbeda, terletak di file Capybara.cs

```

23
24 // 5. POLYMORPHISM (OVERLOADING): Dua metode BerMakan dengan parameter berbeda.
25 0 references
26 public void BerMakan()
27 {
28     Console.WriteLine($"{Nama} mamam rumput. Nyam!");
29     Kenyang = Math.Min(100, Kenyang + 15);
30 }
31 1 reference
32 public void BerMakan(string makananSpesial)
33 {
34     Console.WriteLine($"{Nama} makan {makananSpesial} dengan lahap! WUAH ENAK!");
35     Kenyang = Math.Min(100, Kenyang + 25);
36 }

```

- c. Methode TampilkanAksiUnik Override, terletak pada Capybara.cs

```

45 2 references
46 public override void TampilkanAksiUnik()
47 {
48     Console.WriteLine($"{Nama} duduk diam sambil merenung... sangat santai.");
49 }

```

- f. Composition

- a. Capybara memiliki objek “Mainan” di file Capybara.cs

```

14 2 references
15 public Mainan MainanFavorit { get; private set; }

```

- b. Class Mainan merupakan bagian dari kelas Capybara

```

5 3 references
6 public class Mainan
7 {
8     2 references
9     public string Jenis { get; }
10
11     1 reference
12     public Mainan(string jenis)
13     {
14         Jenis = jenis;
15     }
16 }

```