

Bagian I Teori

1. Pemrograman berpandangan objek (Inggris: object-oriented programming disingkat OOP) merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Seluruh data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Bandingkan dengan logika pemrograman terstruktur.
2. Lifecycle adalah class yang menyimpan informasi tentang status siklus proses suatu komponen (seperti aktivitas atau fragmen) dan memungkinkan objek lain untuk mengamati status ini.
3. Perbedaan antara object dan class
 - 1) Kelas merupakan konsep pokok di bahasa pemrograman berorientasi object, demikian juga di Java. Kelas sungguh sangat penting di Java. Sembarang konsep/abstraksi yang diimplementasikan di Java harus di kapsulkan di kelas. Kelas mendeskripsikan kelompok object dengan properti-properti serupa, perilaku yang common, keterhubungan terhadap himpunan object-object lain dan semantik yang common.
 - 2) Objek adalah entitas dasar saat runtime. pada saat kode program dieksekusi, objek berinteraksi satu sama lain tanpa harus mengetahui detail data atau kodenya. interaksi antar objek ini dilakukan menggunakan suatu message. objek memiliki suatu siklus hidup, yaitu diciptakan, dimanipulasi, dan di hancurkan
4. Bersifat multiplatform sehingga memang mudah dan bisa diaplikasikan untuk berbagai jenis platform. Bersifat dinamis sehingga membuatnya menjadi bahasa pemrograman yang mudah untuk dikembangkan sesuai kebutuhan.
5. Ciri khas OOP
 - 1) Objek. Secara sederhana, Objek merupakan segala sesuatu yang dapat dibedakan satu sama lainnya
 - 2) Class
 - 3) Properti
 - 4) Method
 - 5) Encapsulation (Pembungkusan)
 - 6) Inheritance (Pewarisan)
 - 7) Polimorfisme