

Nama : Ullantino F

Nim : A11.2019.12360

1.) Pemrograman Berbasis Objek ialah pemrograman berdasarkan konsep objek, dimana semua data maupun fungsi didefinisikan ke dalam beberapa kelas atau objek.

-> Contoh : - Sistem Untuk menghitung luas

2.) a) Class : ~~sem~~ Cetakan yang berisi serangkaian perintah untuk membangun objek tertentu

=> contoh : nim mahasiswa

Jenis kelamin

Semester

Meneliti

b.) Objek : Turunan dari suatu class

=> contoh :

Pesawat

Helikopter

Kucing

c.) Constructor : Method yang harus sama dgn Class

=> contoh : ~~Game~~ (parameter)

d.) Method : Hal-hal yang dilakukan didalam class

=> contoh : mematikan laptop

e.) Inheritance : yaitu konsep OOP yaitu sebuah class dapat menurunkan method dan property yg dimilikinya kepada class lain

=> contoh: Suatu hewan bergerak, berkembang biak

f.) Polymorphism: Konsep semua objek yang berbeda-beda yang diakses melalui interface yang sama

=> contoh: Public class (subclass) Extends (superclass)

~~class~~

~~Extends~~