

ACTIVITY PERTEMUAN 1

NAMA : Fizri Rosdiansyah

NPM : 50421535

KELAS : 4IA06

MATERI : Desain Perangkat Lunak Berbasis Komponen

MATA PRAKTIKUM : Rekayasa Perangkat Lunak 2

Soal

1. Jelaskan Teknologi COM dan DCOM yang diimplementasikan oleh microsoft!
2. Sebutkan 23 Jenis desain pattern berdasarkan kelompoknya!
3. Setelah mengikuti praktikum ini apa yang kalian pahami tentang desain perangkat berbasis komponen!

Jawab

1. Com merupakan teknologi yang dikembangkan oleh microsoft berfungsi untuk menghubungkan komponen dari bahasa yang berbeda agar bisa saling berinteraksi. Sedangkan DCOM adalah versi lanjutan dari COM dimana komponen bisa berkomunikasi ataupun berinteraksi walaupun berada pada komputer yang berbeda didalam satu jaringan.

2.

1. **Creational Patterns** (berfokus pada cara objek atau class dibuat):

- Abstract Factory
- Builder
- Factory Method
- Prototype
- Singleton

2. **Structural Patterns** (berfokus pada komposisi objek dan class):

- Adapter
- Bridge
- Composite
- Decorator
- Façade
- Flyweight
- Proxy

3. **Behavioral Patterns** (berfokus pada interaksi antar objek):

- Chain of Responsibility
- Command
- Interpreter
- Iterator
- Mediator
- Memento
- Observer
- State
- Strategy
- Template Method

- Visitor

3. Saya jadi memahami apa yang dimaksud dengan desain perangkat lunak berbasis komponen dan kegunaanya untuk apa saja, selain itu saya juga menjadi paham bahwa desain perangkat berbasis komponen merupakan pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang memecah aplikasi menjadi komponen-komponen yang dapat digunakan kembali.