

Nama : Zakariq Nur Abidin 1050

No. _____

Kelas = Sistem Informasi 2021 B

Date: _____

☐ Uas PBO

☐ (1) a. Encapsulation

☐ Konsep tentang pengikatan data atau metode berbeda yg disatukan
☐ atau "dikapsulkan" menjadi satu unit data.

☐ b. Data hiding

☐ Teknik pengembangan perangkat lunak yg khusus untuk OOP untuk
☐ menyembunyikan detail objek internal (misalnya data)

☐ c. Abstract Class

☐ Class yg berisi / memiliki informasi abstrak dan metode dari sekumpulan
☐ data.

☐ d. Interface

☐ Program yg memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan
☐ perangkatnya secara langsung atau melalui jaringan.

☐ e. Class

☐ tempat untuk menampung isi dari program yg akan dijalankan.

☐ f. Object

☐ benda yg dibuat berdasarkan rancangan yg didefinisikan di dalam class

☐ g. Konstruktor

☐ method khusus yg digunakan untuk mengawali / mempersiapkan data untuk
☐ objek

☐ h. Abstract method

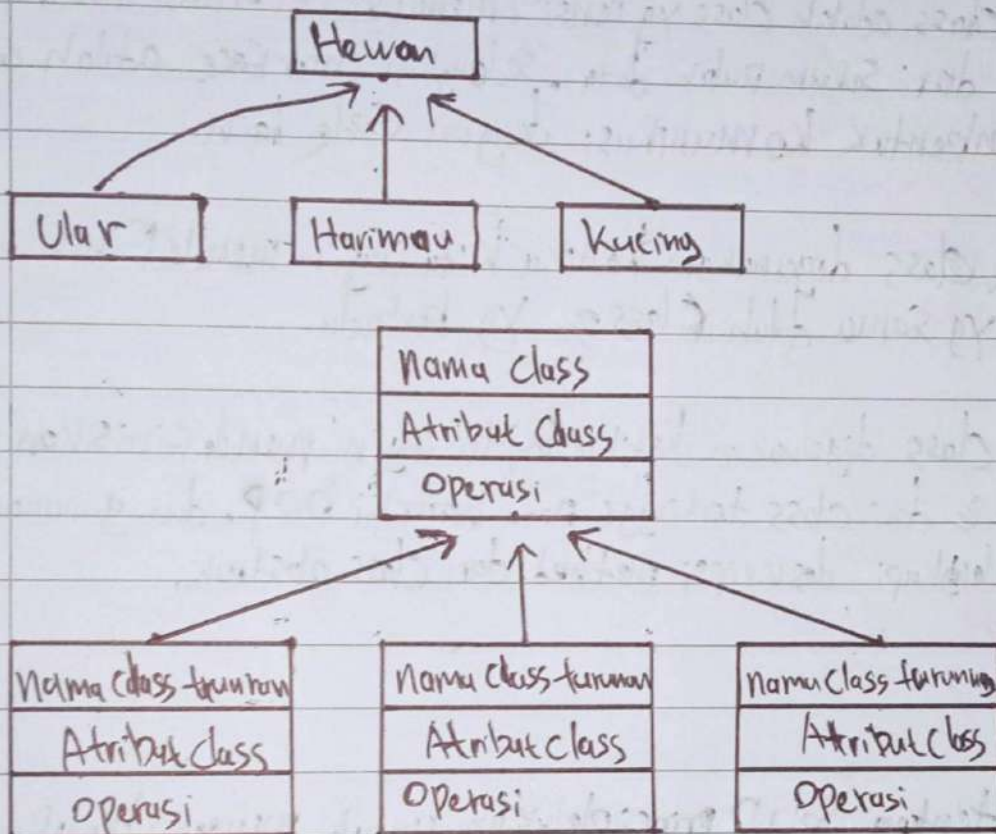
☐ method yg tidak memiliki body (hanya deklarasi method)

1. Polymorphism

Konsep dimana Suatu objek berbeda, dapat diakses melalui satu interface.

2

inheritance dapat digunakan ketika kita jumpai ada suatu class yg dapat diperluas dari class lain. Contoh



3

permasalahan tersebut dinamakan Ready Diamond of Death. Cara Mengalainya adalah dengan membuat Virtual inheritance, dengan ini class A akan diwariskan Secara Virtual.

```

class A { };
class B : Public A { };
class C : Public A { };
class D : Public B, Public C { };
  
```

Menjadi:

☐ class A {};

☐ class B : virtual Public A {};

☐ class C : virtual Public A {};

☐ class D : Public B, Public C {};

☐ **A**

Abstrak class adalah class yg berisi / memiliki informasi abstrak dan metode, dari sekumpulan data. Sedangkan interface adalah antarmuka yang membentuk komunikasi dengan code lain

☐ **Interface** digunakan ketika kita ingin mendefinisikan method standar yg sama dalam class yg berbeda.

☐ Abstrak class digunakan ketika kita ingin mendefinisikan secara luas sifat dari class tertinggi pada hirarki OOP, dan gunakan subclassnya untuk melengkapi deskripsi method dari class abstrak.

☐ **5**

☐ **6**

Solid adalah prinsip yg digunakan untuk mengembangkan sebuah program dengan mempertimbangkan pemeliharaan serta pengembangan lebih lanjut agar code mudah dirawat, mudah dimengerti serta fleksibel

☐ **7**