## Soal Tugas & Evaluasi

1. Sebutkan dan jelaskan secara rinci ke empat struktur utama paradigma pemrogaman OOP

## Jawaban

1. Class adalah prototype, atau blueprint yang mendefiniskan atribut dan method pada sebuah objek tertentu

Object adalah bentuk nyata dari sebuah class yang dibuat. Objek bisa newakili benda nyata atau konsep abstrak dari suatu hal

Method adalah sejenis function (fungsi) yang didefinisikan dalam class untuk menggambarkan Tindakan atau perilaku objek. Setiap method dalam definisi kelas dimulai dengan merujuk pada objek maupunn class (static objek)

Attribut adalah variable yang menyimpan data atau informasi tentang objek class tertentu

## Soal Tugas & Evaluasi

1. Berikan contoh perumpamaan antara class dan object di kehidupan nyata!

## Jawaban

Jadi saya mahasiswanya, dan mahasiswa ini menjadi class, didalam class ada nama, npm, nama aslab

Dan membuat objek mahasiswa dan didalamnya ada nama,npm,nama aslab diinisialisasikan nama : adam, npm:7720, nama aslab:Franky

## Soal Tugas & Evaluasi

1. Implementasikan soal nomor 2 ke dalam coding!

## Source Code

*class* Mahasiswa{  
 String nama;  
 String namaAslab;  
 *int* npm;  
  
 Mahasiswa(String nama, String namaAslab, *int* npm){  
 *this*.nama = nama;  
 *this*.namaAslab = namaAslab;  
 *this*.npm = npm;  
 }  
}  
  
*public class* EvalBab1 {  
 *public static void* main(String[] args) {  
 Mahasiswa mahasiswa = *new* Mahasiswa("Adam ", "Franky ", 7720);  
 System.out.println(mahasiswa.nama);  
 System.out.println(mahasiswa.namaAslab);  
 System.out.println(mahasiswa.npm);  
 }  
}

**Penjelasan**

Membuat class bernama Mahasiswa, dengan attribute String nama, String namaAslab, int npm.

Dan membuat objek mahasiswa dengan parameter,lalu dicetak dengan inisialisasi nama:Adam, namaAslab:Franky, npm:7720

**Output**

|  |
| --- |
|  |

## Soal Tugas & Evaluasi

1. Apa itu polymorphism dan inhertance?

## Jawaban

Polymorpihsm adalah kemampuan suatu pesan atau data untuk diproses lebih baik dari satu bentuk

Inheritance adalah kemampuan untuk membentuk class baru yang memiliki fungsi turunan atau mirip dengan fungsi yang ada sebelumnya.