## Soal Praktikum

1 Jelaskan dengan rinci apa yang dimaksud dengan “Class”, “Object”, dan

“Method” dalam pemrogramman Java! [wajib]

## 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)

## Soal Praktikum

## Buatlah Class “Character” yang memiliki atribut “Name”, “Level”, “Agility”. Dan berikan constructor! [wajib

## Source Code

class Character {

String name;

int level;

int agility;

}

**Penjelasan**

Membuat class dengan atribut string nama, int level, string agility,

Dengan menambahkan constructor Character dengan atribut nama, level, agility, speed

## Soal Praktikum

1. Dari soal nomor 2 berikan method “Walking” untuk mengoutput

“[Character.Name] is Walking with [Character.Agility] speed…” [wajib]

## Source Code

void walking() {

System.out.println(name + " is Walking with " + agility + " speed...");

}

**Penjelasan**

Membuat method walking, mencetak nama, speed dan nama dan memanggil nama dan agility .

## Soal Praktikum

1. Jelaskan apa itu static atribut/ method pada paradigma OOP!

## Jawaban

Suatu atribut atau methid yang menggunakan kata kunci “this” akan seutuhunya menjadi milik class bukan milik object class

## Soal Praktikum

1. Buatlah object dari class Scanner dengan nama “input”.

## Source Code

static Character createCharacter() {

Scanner input = new Scanner(System.in);

Tulis Penjelasan disini …

Membuat class scanner dengan nama inpur

## Soal Praktikum

1. Dari soal nomor 2 buatlah method untuk membuat Object dari class Character

Bernama “createCharacter” dan gunakan Scanner untuk menginput atribut

Atributnya

## Source Code

static Character createCharacter() {

Scanner input = new Scanner(System.in);

System.out.print("Enter Name: ");

String name = input.nextLine();

System.out.print("Enter Level: ");

int level = input.nextInt();

System.out.print("Enter Agility: ");

int agility = input.nextInt();

return new Character(name, level, agility);

}

}

**Penjelasan**

Mencetak dan meginginput nama, level, agility.

**Output**

|  |
| --- |
|  |