NAMA : VERNANDA MULIA HAMONANGAN MANURUNG

NRP : 3123522005

1. Paradigma pemrograman adalah cara berpikir yang digunakan saat membuat program komputer.s Seperti metode atau gaya dalam menulis kode.

2. Pemrograman Berorientasi Objek adalah cara membuat program komputer yang berfokus pada objek. Hal ini membuat program dengan menggabungkan data dan fungsi ke dalam objek. Setiap objek bisa berinteraksi satu sama lain untuk menyelesaikan tugas.

3. Objek aktif adalah objek dalam OOP yang tidak hanya menyimpan data, tetapi juga bisa melakukan Tindakan/pekerjaan dengan datanya sendiri

4. Prosedural: Fokus pada langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas.

OOP: Fokus pada objek yang mengelola data dan tugasnya sendiri.

5. OOP: Baik untuk proyek besar dan kompleks, terorganisir dan mudah dirawat, tetapi bisa rumit dan sedikit lebih lambat.

Pemrograman Prosedural: Sederhana dan cepat untuk proyek kecil, tetapi kurang terorganisir dan sulit dirawat seiring pertumbuhan kode.

6. Class: adalah rencana untuk membuat objek. class mendefinisikan apa yang dimiliki oleh objek

Object: adalah contoh dari class. Objek menggunakan rencana dari class untuk membuat sesuatu yang nyata.

7. Instantiation: Proses membuat objek baru berdasarkan kelas. class seperti cetak biru

Instan: Benda nyata yang dihasilkan dari proses Instantiation