

# CLASS & OBJECT

## A. Membuat objek dari suatu class

Objek pada suatu class dapat dibuat dengan melakukan pengisian objek baru dari konstruktor ke objek yang baru dibuat.

### A.1. Class dan Objek sederhana

1. Buatlah class orang dan class main dengan code sebagai berikut:

```
class Orang {  
private int tahunUmur = 32;  
public void hitungUmur(){  
    int hariUmur = tahunUmur * 365;  
    long detikUmur = tahunUmur * 365 * 24 * 60 * 60;  
    System.out.println("umur anda adalah: "+hariUmur+  
        "hari");  
    System.out.println("umur anda adalah: "+detikUmur+  
        "detik");  
}  
}
```

```
class main {  
public static void main(String[] args) {  
    Orang o=new Orang();  
    Orang objOrang=new Orang();  
    objOrang.hitungumur();  
    o.hitungUmur();  
}  
}
```

- a. Sebutkan nama Class dan state dan behavior yang ada pada class diatas, serta termasuk behaviour jenis apa?(fungsi/prosedur)

Nama class: Orang

State: private int tahunUmur = 32;

Behavior: prosedur = public void hitungUmur()

- b. Berapa objek yang terbentuk dari pengujian program diatas? sebutkan

Dua. Objek "o" dan "objOrang" pada  
Orang o = new Orang();  
Orang objOrang = new Orang();

c. Bagaimana cara membuat objek dari suatu class?

dengan menamai objek yang akan dibuat diikuti new kemudian class yang digunakan contoh, Orang o = new Orang ();  
o = nama objek, new = membuat baru, Orang () = class.

d. Jalankan program dan tuliskan luaran(output dari program)

umur anda adalah : 11680 hari	Muncul 2 kali karena 2 objek yang ada memanggil prosedur yang sama.
umur anda adalah : 1009152000 detik	
umur anda adalah : 11680 hari	
umur anda adalah : 1009152000 detik	

2. Buatlah class bujursangkar, class persegi dan class uji dengan code sebagai berikut:

```
class bujurSangkar{
    int hitungLuas(int sisi){
        int luas = sisi * sisi;
        return(luas);
    }
    int hitungKeliling(int sisi){
        int keliling = 4 * sisi;
        return(luas);
    }
}
```

```
class Persegi{
    int hitungLuas(int panjang,int lebar){
        int luas = panjang * lebar;
        return(luas);
    }
    int hitungKeliling(int panjang,int lebar){
        int keliling = 2*(panjang + lebar);
        return(keliling);
    }
}
```

a. Sebutkan state dan behavior yang ada pada class bujursangkar diatas, serta termasuk behaviour jenis apa?(fungsi/prosedur)

State: