**Modul 1**

**Pengenalan Class, Object dan atribut pada Pemrograman Java**

**Tujuan:**

1. Peserta Mengetahui Fungsi dan penerapan Class, Object dan Atribut pada Pemrograman Java

**Dasar Teori:**

1. Class Merupakan cetak biru data atau sebuah template yang berisi data dan aturannya.
2. Object merupakan instance dari sebuah class yang mengikuti aturan dari class
3. Atribut dapat dikatakan sebagai variable pada sebuah class

**Cara Membuat Object pada class**

|  |
| --- |
| **Versi 1: Langsung pada class yang terdapat blok program utamanya** |
| public class **Praktikum1** {    int atribut1;    public static void main(String[] args) {    Praktikum1 coba1=new Praktikum1();  coba1.atribut1=1;  System.out.println("Nilai atribut1:"+coba1.atribut1);    }    } |

|  |
| --- |
| **Versi 2: class tambahan dapat diletakkan di atas blok class utama, jadi ada lebih dari satu class pada sebuah file** |
| **Nama File utamanya adalah tetap yaitu Praktikum1.java** |
| **class Versi2**{  int atribut\_pada\_class\_versi2=2;  }  **public class Praktikum1** {  int atribut1;  public static void main(String[] args) {  // TODO code application logic here  Praktikum1 coba1=new Praktikum1();  Versi2 coba2=new Versi2();  coba1.atribut1=1;  System.out.println("Nilai atribut1:"+coba1.atribut1);  System.out.println("Nilai atribut2:"+coba2.atribut\_pada\_class\_versi2);  }    } |

|  |
| --- |
| **Versi 3: Membuat file class tersendiri dan mendefinisikan objectnya pada class yang lain** |
| **Caranya: Buatlah file class Versi3.java** |
| **//File Versi3.java**  public class Versi3{  int atribut\_versi3;  } |
|  |
| **//File Praktikum1.java**  public class Praktikum1 {  int atribut1;  public static void main(String[] args) {  // TODO code application logic here  Praktikum1 coba1=new Praktikum1();  Versi3 coba3=new Versi3();  coba1.atribut1=1;  System.out.println("Nilai atribut1:"+coba1.atribut1);  System.out.println("Nilai atribut3:"+coba3.atribut\_versi3);  }    } |

**Tugas di kelas:**

1. Buatlah Program penambahan dengan 3 buah atribut dengan cara pada versi1
2. Buatlah Program pengurangan dengan 3 buah atribut dengan cara pada versi2
3. Buatlah Program perkalian dengan 3 buah atribut dengan cara pada versi3