



NAMA : Dio Aulia Ari kurnia Sandi

NIM :2041720086

KELAS :2C

MATA KULIAH :Praktikum PBO

:

Pertanyaan:

1. Jelaskan perbedaan antara objek dengan class!
2. Jelaskan alasan warna dan tipe mesin dapat menjadi atribut dari objek mobil!
3. Sebutkan salah satu kelebihan utama dari pemrograman berorientasi objek dibandingkan dengan pemrograman struktural!
4. Apakah diperbolehkan melakukan pendefinisian dua buah atribut dalam satu baris kode seperti "public String nama,alamat;"?
5. Pada class SepedaGunung, jelaskan alasan atribut merk, kecepatan, dan gear tidak lagi ditulis di dalam class tersebut!

Jawaban:

1. Object adalah suatu rangkaian dalam program yang terdiri dari state dan behaviour, sedangkan Class adalah blueprint atau prototype dari objek. Ambil contoh objek sepeda. Terdapat berbagai macam sepeda di dunia, dari berbagai merk dan model.
2. Karena warna dan tipe mesin termasuk dalam rangkaian/part objek mobil.
3. Program dapat lebih fleksibel dan modular, jika ada perubahan fitur, maka dapat dipastikan keseluruhan program tidak akan terganggu.
4. Ya, diperbolehkan.
5. SepedaGunung yang mana adalah turunan/warisan dari class Sepeda. Pada dasarnya class SepedaGunung adalah sama dengan class Sepeda, hanya saja pada sepeda gunung terdapat tipe suspensi. Untuk itu kita tidak perlu membuat class Sepeda Gunung dari nol, tapi kita wariskan saja class Sepeda ke class SepedaGunung. Dengan menambahkan super.cetakStatus dalam method cetakStatus pada class sepeda gunung.



NAMA : Dio Aulia Ari kurnia Sandi  
NIM :2041720086  
KELAS :2C  
MATA KULIAH :Praktikum PBO

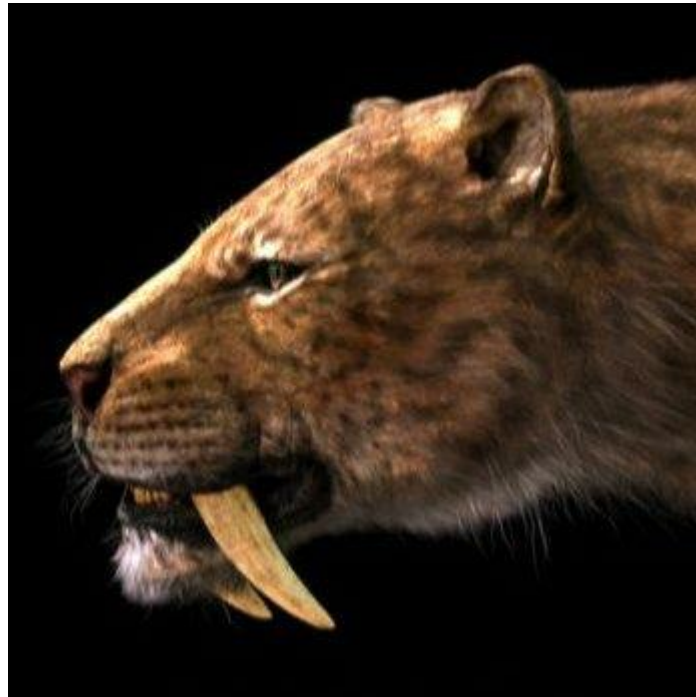
:

## LAPORAN PRAKTIKUM

Dari hasil pengamatan saya, saya telah menentukan objek-objek untuk dijadikan bahan praktikum, objek-objek tersebut antara lain:



### 1. Hewan



### 2. Cybertooth

### 3. Ular Cobra



### 4.



NAMA : Dio Aulia Ari kurnia Sandi

NIM :2041720086

KELAS :2C

MATA KULIAH :Praktikum PBO

:



5. Truk



6. AC(Air Conditioner)