KONSEP OOP

class Mobil

{

// Kelas Mobil mempunyai variable Warna dan Merk

String warna = "Merah";

String merk = "BMW";

//private String nama;

}

class Garasi{

private int alas= 10;

private int tinggi=6;

private int luas;

void cari(){

System.out.println("alas = "+alas);

System.out.println("tinggi = "+tinggi);

luas=(int) (alas\*tinggi\*0.5);

System.out.println("luas = "+luas);

}

}

class Person {

private int age;

private String name;

private String PersonId;

public void setAge(int newValue) {

age = newValue;

}

public void setName (String newValue){

name = newValue;

}

public void setPersonId(String newValue){

PersonId = newValue;

}

public int getAge(){

return age;

}

public String getName(){

return name;

}

public String getPersonId(){

return PersonId;

}

}

//public void setNama(String nama){

// this.nama=nama;

public class Rumah

{

public static void main(String[] args)

{

/\* Mencoba memanggil Warna dan Merk yang

berada di kelas Mobil. Caranya ialah

membuat objek dari kelas Mobil \*/

Person ren = new Person();

ren.setAge(19);

ren.setName("Irfan Syaripudin");

ren.setPersonId("13121994");

Garasi tes= new Garasi();

tes.cari();

Mobil obj\_mobil = new Mobil();

// Memanggil variable Warna dan Merk di kelas Mobil

System.out.println("\nMy Name Is" +ren.getName() +"\nMy Age : "+ ren.getAge()+"\nMy Id :"+ ren.getPersonId());

System.out.println("Warna Mobil : "+obj\_mobil.warna);

System.out.println("Merk Mobil : "+obj\_mobil.merk);

}

}