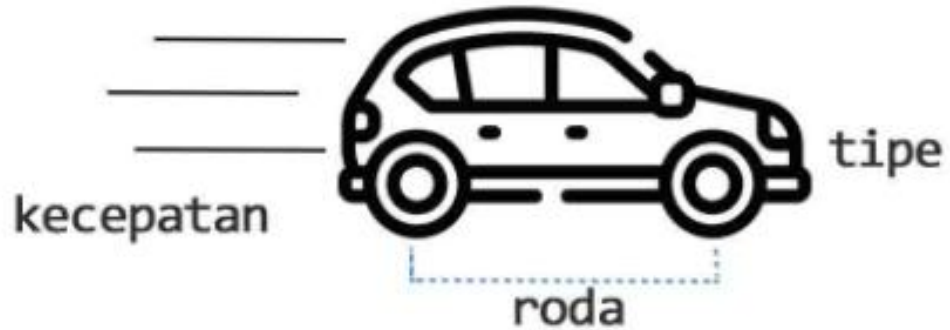


Introduction OOP

1. CLASS
2. ATRIBUTS
3. OBJECT
4. METHODE

Class : Mobil



"Class dianggap sebagai rancangan mobil"



Object : Mobil Avanza



"Object adalah hasil dari rancangan tersebut"

Class

- Class adalah 'cetakan', 'template' atau 'blueprint' untuk membuat sebuah object. Class hanya sebagai kerangka dasar dari object. Sehingga nanti cetakan (class) tersebut dapat membuat berbagai macam objek untuk kebutuhan yang berbeda - beda.

Contoh

Class Mobil, Class Rumah, Class Unggas, Class Pohon ,
etc

Class adalah "*template*" untuk membuat sebuah object yang memiliki karakteristik (***attribute***) dan perilaku (***behaviour*** atau ***method***).

Class Mobil



Attribute

- tipe
- roda
- kecepatan

Method

- melaju()
- klakson()
- berbelok()

Apa itu Attribute?

- Attribute atau properties merupakan karakteristik dari sebuah class.
- Attribute ini berupa suatu variabel didalam sebuah class.

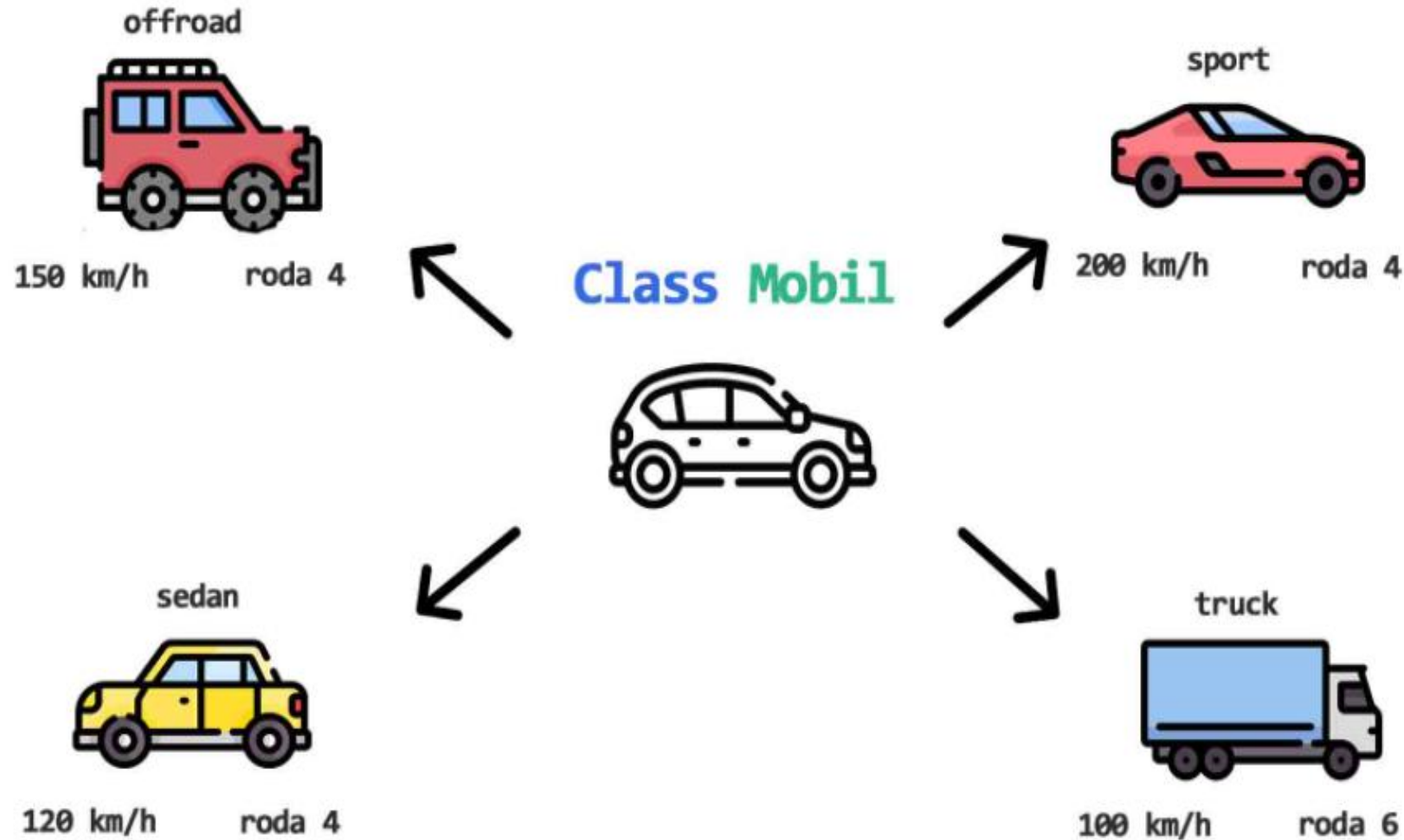
Apa itu Method?

- Method adalah fungsi yang didefinisikan dalam suatu class. Biasanya method memiliki hubungan dalam behaviour atau perilaku kelas tersebut.

Apa itu Object?

- Object adalah instance atau representasi dari sebuah class. Jika class adalah sebuah cetakan, maka object adalah hasil dari cetakan tersebut.

Hubungan Class & Object



0 references

```
internal class Program {
```

0 references

```
static void Main(string[] args)
```

```
{
```

```
    mobil avanza = new mobil();  
    avanza.kecepatan = "270 KM/Jam";  
    avanza.tipe = "CUV";  
    avanza.roda = "4";  
    avanza.melaju();  
}
```

OBJECT

2 references

```
public class mobil
```

```
{  
    public string roda;  
    public string kecepatan;  
    public string tipe;
```

1 reference

```
    public void melaju()
```

```
{
```

```
        Console.Write("kecepatan : ");  
        Console.WriteLine(kecepatan);  
        Console.WriteLine("Tipe : " + tipe);  
        Console.WriteLine("Jumlah Roda : " + roda);  
        Console.ReadKey();  
}
```

CLASS

ATTRIBUTE

METHOD