

- CLASS

Class adalah cetak biru /
prototipe

/ pendefinisian dari suatu benda.

Didalam class-lah atribut dan
method suatu object

didefinisikan.

1. Object adalah bentuk
instance/nyata/real/hidup
dari sebuah class.
2. Setiap object pasti memiliki
class (sebagai templatanya)

3. Setiap object harus diinstansiasi/dihidupkan terlebih dahulu sebelum digunakan. Instansiasi sebuah objek dapat dilakukan dengan keyword new. Contoh berikut:

4. Untuk mengakses atribut atau method suatu object,
gunakan tanda titik setelah nama objeknya. Contoh :

Contoh:

1. Class: Manusia

Objek : Titan Ferdiansyah

Atribut: Nama, tinggi, umur,
beratbadan

Method: Makan, Minum, Berjalan,
Bekerja

2. Class : Windows

Objek : Form Pendaftaran

Atribut: Left, Top, Width,
Height,

BackgroundColor,

Method: OnClick, OnClose,
OnDoubleClick

3. Class : Keluarga

```
NamaClass NamaObject;
```

```
NamaObject=new NamaClass(parameter_konstruktornya);
```

TambahAnak

```
Kucing catty=new Kucing("Catty");
```

```
catty.warna="putih";
```

```
catty.jalan();
```

Mengakses
atribut/method

FITUR – FITUR OOP

1. Encapsulation

Penggabungan antara data (attribut) dengan prosedur (method) yang mengolahnya.

2. Inheritance

Penurunan sifat (attribut dan method) dari Class Parent (SuperClass) ke Class Child (SubClass). Ini menandakan bahwa OOP mendukung konsep code REUSE dimana data-data yang ada di class parent bisa di kenal di kelas child.

3. Polymorphism

Sebuah kemampuan dari sebuah objek untuk bekerja dalam berbagai bentuk.

Penggunaan umum polymorphism biasanya digunakan ketika sebuah reference dari class parent digunakan untuk mengacu ke class child.