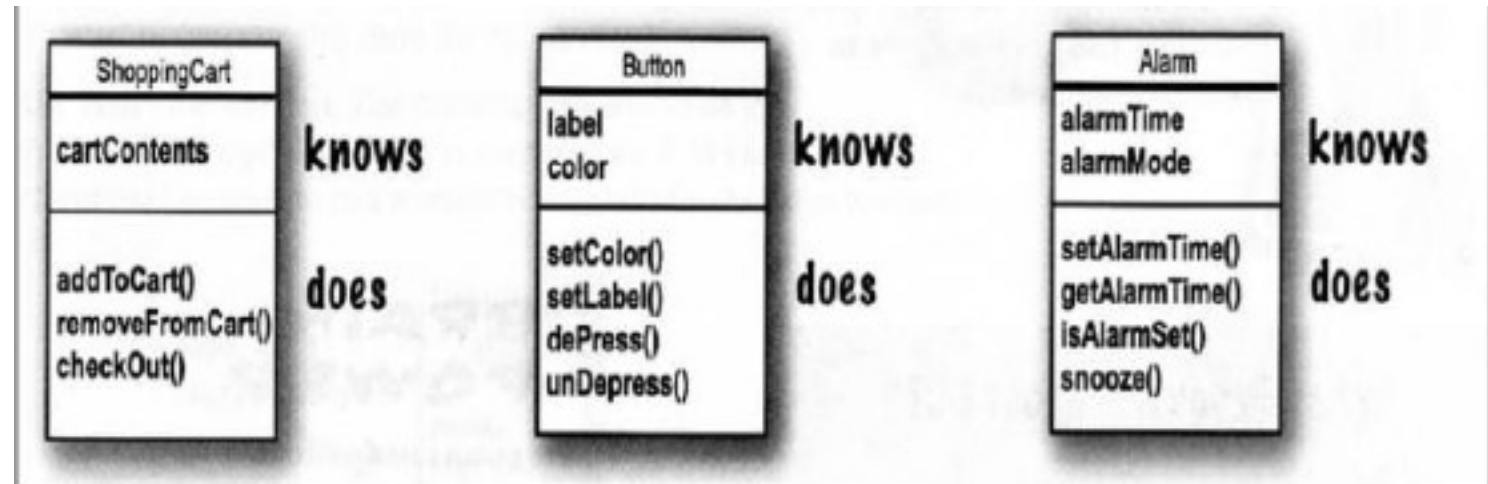
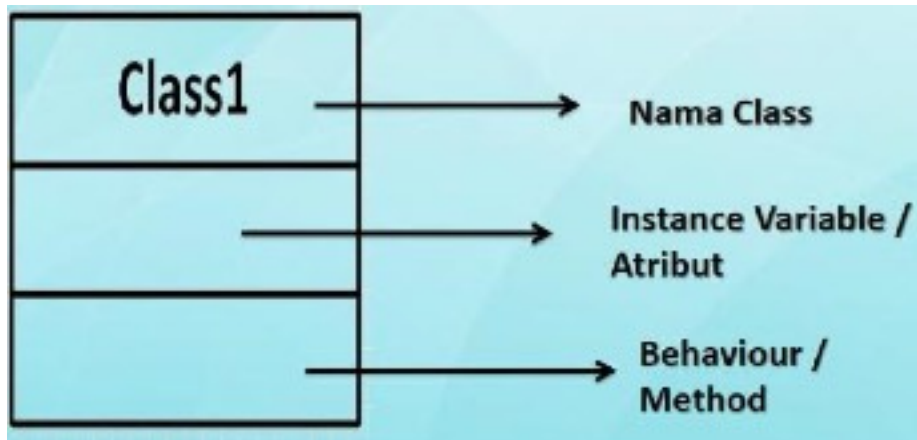


# CLASS DESIGN

In design a class, think about 2 things:

1. Things the object knows
2. Things the object does

## Enkapsulasi (pembungkusan)



- 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