

DASAR PEMROGRAMAN OO DI JAVA

1. **Kelas** : template atau blue print yang menggambarkan “tindakan” atau “sifat” suatu objek
2. **Objek** : memiliki “tindakan” dan “sifat” atau = hasil instansiasi dari sebuah kelas. Contoh : Kucing punya “sifat” seperti warna, nama, dan memiliki “tindakan” seperti bersuara, makan dan dll.
3. **Method** : “tindakan”. Didalam method berisi logika-logika dan manipulasi data atau aksi tertentu
4. **Variabel instance** : objek memiliki variabel instance “sifat” dari objek akan tercipta setelah variabel instance diberi nilai.



CLASS DESIGN

In design a class, think about 2 things:

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

Enkapsulasi (pembungkusan)

