OOP

* **Pengertian oop**:

Suatu metode pemograman yang berorientasi kepada objek.

* **Tujuan dari oop** diciptakan untuk mempermudah pengembangan program dengan cara mengikuti model yang relah ada di kehidupan sehari-hari.
* **Class merupakan** rancangan yang mendefinisikan apa yang dimiliki dan apa yang bisa dilakukan oleh object.
* **Object adalah** benda nyata yang dibuat berdasarkan rancangan yang didefinisikan di class.
* Anggap class adalah rancangan produk , sedangkan obejct adalah produk itu sendiri.
* **Property/ atribut** menunjukan pada elemen data dari sebuah object. Atribut menyimpan informasi tentang object. Ex: siswa atributnya adalah nomer siswa.
* **Method adalah** fungsi(subprogram) yang melekat pada sebuah object. Method dibagi 2 yaitu: prosedur dan function. **Ciri prosedur** memakai void, prosedur hanya melakukan input/output. **Ciri function** yg pertama biasanya digunakan untuk mengolah nilai/proses, kedua memiliki tipe data yg dituliskan setelah public, ketiga diakhir function selalu diberi return/nilai balik.
* **Contructur & destructor**>> **contructur digunakan untuk** menetapkan status awal ketika object diciptakan. Cirinya nama contructur harus sama dengan nama kelas.

/\*3 atribut:gol,nip,nama

4 method:prosedur input, prosedur if else, function gaji total, prosedur output\*/

/\*1 prosedur input, 1 prosedur output

2 fanction: total (0,4\*nilai pembimbing+0,3\*penguji1+0,3\*penguji 2)

Fanction huruf mutu: 81-100 A, 71-80 B, 61-70 C, D selain itu semua

\*/

Catatan tambahan:

Di dalam netbeans **public** disebut juga sebagai modifier.

* Public bisa di akses oleh siapapun dan dimanapun.
* Protected hanya bisa diakses oleh kelas2 yang ada dalam satu project atau peckage.
* Private hanya bisa di akses oleh kelas itu sendiri.
* Friendly atau ga ada modifier sama sekali sama aja kaya ga ada batasan apapun.