

2.2.3 Pertanyaan

1. Memiliki sesuatu data/ karakter properti variabel / state / atribut
Bisa melakukan sesuatu tingkah laku / behaviour / fungsi / method
2. class
3. String namaBarang
String jenisBarang
int stok, dan
int hargaSatuan
4. void tampilBarang()
void tambahStok(),
void kurangStok(),
int hitungTotalHarga()

```
void kurangiStok(int n){  
    if(stok > 0){  
        stok = stok - n;  
    }else{  
        System.out.println("stok kurang dari 0 ");  
    }  
}
```

- 5.
6. Karena nama dari parameter tidak boleh sama dengan variabel yang sudah dideklarasikan pada bagian atribut.
7. Karena memiliki nilai yang akan dikembalikan **return** dan juga memiliki parameter yang bertipe data int. yang nantinya akan merujuk pada variabel hargaSatuan yang sudah dideklarasikan pada bagian atribut, lalu melakukan proses perhitungan
8. karna hasil pengurangan stoknya bisa langsung disimpan di atribut stok itu sendiri

2.3.3 Pertanyaan

1. pada baris ke 19 dan nama object yang dihasilkan adalah "b1"
2. namaObjek.namaAtribut

2.3.3 Pertanyaan

1. pada baris ke 20-25
2. instansiasi objek b2 menggunakan konstruktor menggunakan parameter
3. Barang b3 = new Barang("JETEX", "Mouse", 20, 175000);