Nama : MUHAMMAD ADVIE RIFALDY

Kelas : SIB-5 Flutter A

**Resume Materi KMFlutter – Deep Dive Into Dart Object Oriented Programming**

Tuliskan 3 poin yang dipelajari dari materi tersebut. Resume / ringkasan materi dapat disubmit melalui Github, sesuai intruksi yang ada di link berikut [**LINK**](https://cobalt-bike-c9e.notion.site/Cara-Pengumpulan-2b2224b8ba0b4dd78774084a65c0154d)

1. Constructor

Method yang dijalankan saat pembuatan object, dapat menerima parameter, tidak memiliki return, nama sama dengan nama classnya.

Contoh:

class Gelas {

int volume = 0;

Gelas(int v) {

this.volume = v

}

}

1. Inheritance

Membuat class baru dengan memanfaatkan class yang ada,

Bertujuan agar kemampuan class yang sudah ada dapat dimiliki class baru.

Contoh:

class Shape {

int getArea();

}

class Circle extends Shape {}

1. Overriding

Menulis ulang method yang ada di superclass

Contoh:

@override

int getArea() {

// kode baru

}

1. Interface

Class yang hanya menunjukan method dan property apa saja yang dibutuhkan dalam satu class, seluruh method wajib di override

Contoh:

class Shape {

int getArea();

int getPerimeter();

}

class Circle implements Shape {//setiap method harus di override}

1. Abstract class

Class yang hanya menunjukan method dan property apa saja yang dibutuhkan dalam satu class, tidak dapat langsugn dibuat object

Contoh:

abstract class Shape {

int getArea();

int getPerimeter();

}

1. Polimorphism

Kemampuan mengubah data menjadi bentuk lain, tipe data yang digunakan adalah superclassnya.

1. Generics

Dapat digunakan pada class atau fungsi, memberikan kemampuan untuk menerima data dengan tipe yang berbeda