Nama : Mia sarasmita

Nim :3042020028

Kelas :TI 3A

**RESUME**

**Objek Oriented Programming**

**1. Main java**

Class main }

Publik statik main

}

}

Kita hanya membuat program disini saja

Kekurangannya yaitu jika kita ingin membuat program yang besar maka kita akan kerepotan contohnya sulit dalam penaman dikarenakan terlalu banyak menggunakan fungsi.

Kekurangannya yaitu jika kita ingin membuat program yang besar

Kekurangannya yaitu jika kita ingin membuat program yang besar maka kita akan kerepotan contohnya sulit dalam penaman dikarenakan terlalu banyak menggunakan fungsi.

maka kita akan kerepotan contohnya sulit dalam penaman

dikarenakan terlalu banyak menggunakan fungsi.

Keyword untuk membuat class

Prosedur Programming

Disini akan ada cabang utama dikiri dan kanan , fokusnya di step by step

Kekurangannya, jika kita membuat file besar memakai procedural repot

Sulit misalnya.

Contoh membuat tombol :

Komponennya:

* Tinggi (h)
* Lebar (w)
* Warna
* Text

Struktur data yang memiliki tipe-tipe data yang sangat besik

Data + fungsinya

Seumpamanya = Tombol :

* Data :
* Tinggi : (dable) OBJEK
* Lebar : (dable) kelompok yang memiliki banyak data dan
* Text : (start) fungsi yang berhubungan dengan data tersebut.
* Warna :

r (int)

g (int)

b (int)

alpa (int)

Fungsi =

* is chiok
* Go to
* Aotion

**2. Bagaimana cara membuat objek.?**

Objek adalah kelompok yang isinya adalah banyak data dan fungsi yang berhubungan dengan data tsb.

**Int Angka**

Int disebut Objek

Angka disebut variabel

**Tombol Tombol Select**

Tombol disebut Class (tipe)

Tombol select disebut Objek (variabel)

* **Class tools**

Marquire Canuas

xxxx

filenare

tools Shop

Select Class

Sidbar Windows ( Class )

Color ( Object )

Layer ( Object )

Propeties

Belajar OOP ini bertujuan untuk membuat hasil codingan lebih kompleks.