Nama : Rahmad Setiya Budi

NIM : 222011623

Kelas :2KS3

Kode : 02IE79G

Concept

* Constructor: Untuk membuat objek dari kelas (instansiasi objek)
* Getter: Untuk mendapatkan atribut objek
* Setter: Untuk mengeset atribut objek
* Public vs private: Modifier untuk pengaturan akses
* Keyword this: this merujuk pada objek
* Metode toString(): Untuk mendapatkan deskripsi dari objek atau instance

Inheritance

* Inheritance mengacu pada adopsi semua properti non-privat dan metode dari satu kelas (superclass) oleh kelas lain (subclass).
* Inheritance adalah cara membuat salinan kelas yang sudah ada sebagai titik awal untuk kelas yang lain
* Kembali ke Kelas Circle
* Misal programmer kelas Circle ingin membuat kelas baru Bernama Kelas Silinder.
* Maka programmer ini memiliki 2 pilihan:
  + Membuat kelas Silinder dari awal
  + Mengembangkan dari kelas Circle karena pada dasarnya silinder adalah circle dengan tambahan atribut tinggi
* Misal programmer tersebut mengambil pilihan yang kedua

Polymorphisme

• Poly= banyak

• Morphisme = bentuk

• Dalam OOP bisa diartikan dengan sederhana sebagai method dengan nama yang

sama namun mengerjakan hal yang berbeda

• Static polymorphism -> method overloading

• Dynamic Polymorphism -> method overriding

Method Overloading

• Sebuah kelas memiliki dua atau lebih method dengan nama yang sama

• namun memiliki parameter yang berbeda

• atau tipe data kembalian yang berbeda

• Tujuan dari method overloading yaitu memudahkan penggunaan atau

pemanggilan method dengan fungsionalitas yang mirip.

• Aturan Method Overloading

• Nama method harus sama dengan method lainnya.

• Parameter haruslah berbeda.

• Return boleh sama, boleh berbeda.