

# PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK

(Alun Sujjada, S.Kom, M.T)

Nama : Phina Putri Amalia

Kelas : Reg TI20A

NIM : 20200040063

Tugas 6 : PBO

1. Class adalah tempat/konstruksi untuk pembuatan objek, biasanya terdiri atas method, properti maupun inner class, sedangkan Objek adalah instance atau hasil dari konstruksi kelas tsb.
2. Getter method ( untuk memanggil private attribute), setter method (untuk melakukan mutasi kedalam private attribute)
3. Class Komputer
  - a. Nama Class
  - b. Inisialisasi nama attribute
  - c. Inisialisasi setter method

- d. Inisialisasi getter
- e. Inisialisasi getter
- f. Membuat objek baru
- g. Penggunaan setter method dari objek
- h. Mencetak properti/attribut

#### 4. Clas Handphone

- a. Hapus **String** karena methodnya adalah tipe setter dan tidak mengembalikan apa-apa
- b. Tidak mereturn nilai
- c. Tidak mereturn nilai
- d. Harusnya public static void main
- e. Karena methodnya masih error
- f. Karena methodnya masih error