

1. Penjelasan Program

a. Class Person

Untuk membuat blueprint person yang terdapat variabel age dan name

```
1  class Person {  
2      String person_name;  
3      int person_age;  
4  
5      Person(this.person_name, this.person_age);  
6  
7      void halo() {  
8          print("halo saya ${person_name} umur ${person_age}");  
9      }  
10 }  
11
```

b. Class SalingSalaman

Untuk menampung parameter objek yang dibuat oleh class Person.

```
1  class SalingSalaman {  
2      void salaman(List<Person> persons) {  
3          // Looping untuk membuat setiap orang bersalaman dengan orang lain  
4          for (int i = 0; i < persons.length; i++) {  
5              for (int j = i + 1; j < persons.length; j++) {  
6                  print(  
7                      "${persons[i].person_name} bersalaman dengan ${persons[j].person_name}");  
8                  }  
9              }  
10     }  
11 }
```

c. Void Main

Tempat untuk mengetest program dan juga untuk membuat objek person baru yang mana objek nya nanti akan ditampilkan di function salaman yang merupakan objek dari salingSalam



```
1 void main() {
2     Person person1 = new Person("Jarvis", 18);
3     Person person2 = new Person("Mila", 18);
4     Person person3 = new Person("Alex", 19);
5
6     person2.halo();
7     person1.halo();
8     person3.halo();
9
10    SalingSalaman salingSalam = new SalingSalaman();
11    salingSalam.salaman([person1, person2, person3]);
12 }
13
```