

**PERTEMUAN 7**  
**FORMATIF 1**  
**ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN 2**



**Disusun oleh:**

**Rama Pramudya Wibisana**

**2022320019**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS BINA INSANI**

**BEKASI**

**2023**

1. OOP (*Object Oriented Programming*) yaitu suatu metode pemrograman yang hanya fokus pada objek. Tujuan dirancangnya OOP ini untuk membantu developer dalam mengembangkan model yang sudah ada dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, satu bagian dari suatu permasalahan dalam program tersebut adalah objek. Objek itu juga merupakan komposisi dari komponen-komponen objek yang lebih kecil lagi.

2. Untuk penulisan variabel dengan tipe data String dan Integer ini cukup mudah:

- String : ini digunakan untuk teks yang memerlukan kutip dua ( " ) di awal dan akhir nilai.

- Contoh 1 (variabel langsung diisi nilai):

```
String nama = "Rama";
```

- Contoh 2 (kumpulan variabel):

```
String nama, alamat;
```

```
nama = "Rama";
```

```
alamat = "Tambun";
```

- Integer : ini digunakan untuk nomor atau angka atau bilangan bulat yang tidak memerlukan kutip dua pada nilai.

- Contoh 1 (variabel langsung diisi nilai):

```
int npm = 2022320019;
```

- Contoh 2 (kumpulan variabel):

```
int npm, telepon;
```

```
npm = 2022320019;
```

```
telepon = 082147479135;
```

```
3. class Senjata {  
    String namaSenjata;  
    String jenisSenjata;  
    int radiusSenjata;  
    double damageSenjata;  
}
```