

UJIAN TENGAH SEMESTER
ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN 2
SEMESTER 2



Disusun oleh:

Rama Pramudya Wibisana

2022320019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS INFORMATIKA

UNIVERSITAS BINA INSANI

BEKASI

2023

1. Pemrograman Berorientasi Objek atau Object Oriented Programming merupakan suatu metode pemrograman yang berorientasi atau berfokus pada objek. Objek-objek yang saling berkaitan akan disusun ke dalam satu class. Objek-objek tersebut nantinya akan saling melakukan interaksi agar bisa menyelesaikan masalah program yang rumit.
2. Definisi objek, class, atribut, dan method
 - Objek adalah sebuah variabel instance yang merupakan wujud dari class.
 - Class adalah cetakan untuk membuat instance dari objek
 - Atribut adalah nilai data yang terdapat pada suatu object yang berasal dari class.
 - Method adalah hal yang dapat dilakukan oleh suatu objek.

Contoh:

```
public class Hewan {  
  
    void lompat() {  
        System.out.println("Melompat sangat tinggi");  
    }  
  
    void lari() {  
        System.out.println("Berlari sangat cepat.");  
    }  
  
    void jalan() {  
        System.out.println("Berjalan dengan lambat");  
    }  
  
}
```

3. Enkapsulasi, Polymorphism dan Inherit

- Enkapsulasi merupakan konsep tentang pengikatan informasi ataupun tata cara yang berbeda yang disatukan menjadi satu unit informasi.
- Polymorphism merupakan konsep sesuatu objek yang berbeda-beda dapat diakses melewati interface yang sama.
- Inherit merupakan konsep dimana kita dapat membentuk class baru yang mempunyai bagian-bagian dari class yang telah terdapat tadinya.

   **Maaf pak saya belum mengerti mengenai soal praktek**   

