**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;**

1. **class Senjata {**

**String namaSenjata;**

**String jenisSenjata;**

**int radiusSenjata;**

**double damageSenjata;**

**}**