**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");**

**}**

**}**

1. 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 😭😭😭**

**🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳🏳**