

SHANIKA LAYUNG MEDAL WANGI

/ 20210040155/ TI 21 F

1. *Class* adalah rancangan atau *blue print* dari sebuah objek, Sedangkan objek adalah sebuah variabel yang merupakan *instance* atau perwujudan dari *Class*.

2. Jenis jenis method

- Kostruktur Adalah method yang dijalankan pada awal dijalankannya program
- Setter method Digunakan object untuk mengubah data baik itu berupa variabel instan ataupun static
- Getter method Ketika kita menginginkan tidak sembarang data dapat diakses oleh sembarang object, maka kita deklarasikan atribut kelas tersebut menggunakan `private`. Tetapi terkadang kita ingin object tertentu saja yang boleh mengakses atribut tersebut maka kita gunakan accessor method

3. Penjelasan masing masing bagian

1) Pendeklarasian Komputer sebagai nama dari Class

2) Membuat variable dengan tipe data string dengan enkapsulasi `private`

3) Membuat method setter dengan parameter jenis dan merk untuk mengisi variable yang telah dibuat dengan menggunakan parameter

4) Membuat method getter dan menjadikan variable `jenis_komputer` sebagai kembalian

5) Membuat method getter dan menjadikan variable merk sebagai kembalian

6) Membuat object baru bernama `mycom`

7) Mengisi nilai variable pada object `mycom` menggunakan method setter `setDataKomputer` melalui dua parameter yang telah dibuat

8) Menampilkan pada layar