

# LAPORAN TUGAS PERTEMUAN 3

## PEMROGRAMAN



Nama :	Muhammad Willie Prakasa
NIM :	22.11.4841
Dosen Pengampu :	Abd. Mizwar A. Rahim, M.Kom
Asisten Dosen Koordinator :	Dimas Ariyanto
Tanggal Pengumpulan :	8 Juli 2023

S1-INFORMATIKA UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2023

## Class

```
1 using System;
2 using Internal;
3
4 namespace Pertemuan_3
5 {
6     public class Car
7     {
8         public string warna;
9         public int JumlahPintu;
10        public string merek;
11        public string model;
12        public int TahunKeluar;
13
14
15        public void Gas(int kecepatan)
16        {
17            Console.WriteLine($"Mobil {model} berjalan dengan kecepatan {kecepatan}");
18        }
19
20        public void Klakson(string suara)
21        {
22            Console.WriteLine($"*{suara}*");
23        }
24
25        public void TampilkanInfo()
26        {
27            Console.WriteLine($"Mobil saya berwarna {warna}, merek {merek} model {model} keluaran tahun {TahunKeluar} dengan jumlah pintu sebanyak {JumlahPintu}");
28        }
29    }
30 }
31
32
```

## Object

```
1 using System;
2 namespace Pertemuan_3
3 {
4     public class MobilApp
5     {
6         static public void Main(String[] args)
7         {
8             Mobil mobil1 = new Mobil();
9             mobil1.warna = "silver";
10            mobil1.JumlahPintu = 2;
11            mobil1.merek = "Ferrari";
12            mobil1.model = "mobil balap";
13            mobil1.TahunKeluar = 2010;
14
15            mobil1.Gas(300);
16            mobil1.Klakson("Bibbb Bibbbbbb");
17            mobil1.TampilkanInfo();
18
19            Console.WriteLine("\n");
20            Console.WriteLine("=====");
21
22            Mobil mobil2 = new Mobil();
23            mobil2.warna = "Red";
24            mobil2.JumlahPintu = 2;
25            mobil2.merek = "Lamborghini";
26            mobil2.model = "mobil balap";
27            mobil2.TahunKeluar = 2012;
28
29            mobil2.Gas(200);
30            mobil2.Klakson("Buubb Buubb");
31            mobil2.TampilkanInfo();
32
33            Console.ReadKey();
34        }
35    }
36 }
37
38
39
40
```

## Output

```
Mobil mobil balap berjalan dengan kecepatan 300
Bibbb Bibbbbbb
Mobil saya berwarna silver, merek Ferrari model mobil balap keluaran tahun 2010 dengan jumlah pintu sebanyak 2

=====
Mobil mobil balap berjalan dengan kecepatan 200
Buubb Buubb
Mobil saya berwarna Red, merek Lamborghini model mobil balap keluaran tahun 2012 dengan jumlah pintu sebanyak 2
```

Pembuatan objek dalam pemrograman berorientasi objek (OOP) menggunakan bahasa pemrograman C# melibatkan beberapa langkah dasar. Berikut adalah penjelasan tentang pembuatan objek OOP dalam C#:

1. Mendefinisikan kelas (class):

- Pertama mendefinisikan kelas yang akan digunakan untuk membuat objek. Kelas adalah blueprint atau template untuk objek. Ini mendefinisikan properti (atribut) dan metode (fungsi) yang dimiliki oleh objek yang akan dibuat dapat membuat kelas baru dengan menggunakan kata kunci **class** diikuti dengan nama kelas yang diinginkan.

2. Membuat objek:

- Setelah kelas didefinisikan, dapat membuat objek dari kelas tersebut. Objek adalah instansi konkret dari sebuah kelas. Untuk membuat objek, menggunakan kata kunci **new** diikuti dengan nama kelas dan tanda kurung. Contoh:  
**NamaKelas objek = new NamaKelas();**

3. Mengakses properti dan metode:

- Setelah objek dibuat, dapat mengakses properti dan metode yang didefinisikan dalam kelas. Untuk mengakses properti, menggunakan sintaks **objek>NamaProperti**. Untuk memanggil metode, menggunakan sintaks **objek>NamaMetode()**.dapat mengubah atau mengisi nilai properti objek menggunakan sintaks **objek>NamaProperti = nilai**.