

**PROJECT UAS**  
**PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**

Dosen Pengampu : Sayekti Harits Suryawan, S.Kom., M.Kom.



Kelompok 3 :

Gholib Haikal Wildan  
Muhammad Zidan  
Muhammad Rhafi Dzar

(2211102441087)  
(2211102441001)  
(2211102441206)

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH**  
**KALIMANTAN TIMUR**  
**2023**

## **1. Kelas dan Objek**

Kita memiliki kelas seperti Player, healthbar, counter, monster, projectile  
objek berupa monster dan projectile

## **2. Pewarisan**

Kelas counter merupakan induk dari subclass WeaponButton

## **3. Polimorfisme**

Dengan metode upgrade senjata pada kelas player, dapat diimplementasikan secara berbeda pada setiap level senjata

Ini memungkinkan setiap jenis senjata memberikan aksi yang berbeda

## **4. Enkapsulasi**

Enkapsulasi memungkinkan aktor pemain untuk memiliki variabel seperti skor dan metode pergerakan.

Penerapan enkapsulasi untuk menyembunyikan cara penghitungan poin score dan pergerakan pemain

## **5. Interaksi Antar Objek**

Ketika objek monster bersentuhan dengan player maka healthbar player akan berkurang, tergantung dari beberapa monster bersentuhan, menentukan cepat atau lambatnya healthbar tersebut berkurang

## **6. Overriding dan Overloading**

Override untuk mengganti perilaku dari senjata dengan mengeluarkan peluru dengan berbagai macam

Overloading memungkinkan Anda memanggil metode pergerakan untuk sejumlah langkah atau koordinat tertentu tanpa mengubah nama metode.