

MODUL 14: OOP - CLASS AND OBJECT

Paradigma Pemrograman Berorientasi Objek di C++

Ditulis oleh **Kusuma Web**

Dasar Pemrograman Berorientasi Objek

- ▶ **Class** : Cetak biru (**blueprint**) atau template rancangan yang menentukan atribut dan fungsi dari sebuah entitas.
- ▶ **Object** : Perwujudan nyata (**instance**) dari rancangan Class yang menempati ruang memori fisik.
- ▶ **Access Specifier** : Mengontrol aksesibilitas member di dalam Class (`public`, `private`, atau `protected`).

Praktik Class & Object

```
#include <iostream>
using namespace std;

class Robot {
public:
    string nama;
    void sapa() {
        cout << "Halo, aku robot" << nama << endl;
    }
};

int main() {
    Robot r1;
    r1.nama = "KusumaBot";
    r1.sapa(); // Hasil sapaan keluar
    return 0;
}
```