

Structure / Record

```
#include <iostream.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>

struct buku
{
    char judul[30];
    char pengarang[25];
    int jml;
};

void main()
{
    clrscr();
    buku program;
    strcpy(program.judul,"Belajar C++ untuk Game");
    strcpy(program.pengarang,"Jogiyanto, M.Kom.");
    program.jml=10;
    cout<<program.judul<<endl;
    cout<<program.pengarang<<endl;
    cout<<program.jml<<endl;
    getch();
}
```

Class

```
#include <iostream.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>

class buku
{
    public :
        char judul[30];
        char pengarang[25];
        int jml;
};

void main()
{
    clrscr();
    buku program;
    strcpy(program.judul,"Belajar C++ untuk Game");
    strcpy(program.pengarang,"Jogiyanto, M.Kom.");
    program.jml=10;
    cout<<program.judul<<endl;
    cout<<program.pengarang<<endl;
    cout<<program.jml<<endl;
    getch();
}
```

```

#include <iostream.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>

struct buku
{
    char judul[30];
    char pengarang[25];
    int jml;
};

buku program;

void tampilkan();

void main()
{
    clrscr();
    strcpy(program.judul,"Belajar C++ untuk Game");
    strcpy(program.pengarang,"Jogiyanto, M.Kom.");
    program.jml=10;
    tampilkan();
}

void tampilkan()
{
    cout<<program.judul<<endl;
    cout<<program.pengarang<<endl;
    cout<<program.jml<<endl;
    getch();
}

```

```

#include <iostream.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>

class buku
{
    private :
        char judul[30];
        char pengarang[25];
        int jml;
    public :
        void isi(char *xjudul,char *xpengarang, int xjml)
        {
            strcpy(judul,xjudul);
            strcpy(pengarang, xpengarang);
            jml=xjml;
        }
        void tampilkan()
        {
            cout<<judul<<endl;
            cout<<pengarang<<endl;
            cout<<jml<<endl;
            getch();
        }
};

void main()
{
    char jdl[30],pgrg[25];
    int j;

    clrscr();
    buku program;
    strcpy(jdl,"Belajar C++ untuk Game");
    strcpy(pgrg,"Jogiyanto, M.Kom.");
    j=10;
    program.isi(jdl,pgrg,j);
    program.tampilkan();
};

```

Mendefinisikan Beberapa Object

```
#include <iostream.h>
#include <conio.h>
#include <string.h>

class buku
{
    private :
        char judul[30];
        char pengarang[25];
        int jml;
    public :
        void isi(char *xjudul,char *xpengarang, int xjml)
        {
            strcpy(judul,xjudul);
            strcpy(pengarang, xpengarang);
            jml=xjml;
        }
        void tampilkan()
        {
            cout<<judul<<endl;
            cout<<pengarang<<endl;
            cout<<jml<<endl;
        }
};

void main()
{
    int j;

    clrscr();
    buku program, novel;
    program.isi("Belajar C++ untuk Game", "Jogiyanto, M.Kom.",10);
    novel.isi("Meriam Benteng Navarone", "Alistair Maclean.",12);
    program.tampilkan();
    novel.tampilkan();
    getch();
};
```

Contoh Program dengan Constructor

sebuah mobil yang memiliki atribut ban,spion,setir, dan mesin melaju di jalan raya jakarta dengan jarak tempuh 1600 meter dalam waktu 0,5 menit. buatlah programnya kedalam bentuk constructor dengan output atribut mobil tersebut dan tentukan berapakah kecepatan/kelajuan dari mobil tersebut ? "

```
#include<iostream.h>
#include<conio.h>

//pembuatan class dengan nama "mobil"
class mobil
{
    private :
        char *at1,*at2,*at3,*at4;
        float v,s,t;
    public :
        mobil ()
        {
            at1="ban"; at2="spion"; at3="setir"; at4="mesin";
            s=1600;t=0.5*60;v=s/t;
        }
        void info_mobil ()
        { cout<<"atribut mobil : "<<at1<<" "<<at2<<" "<<at3<<" "<<at4; }
        void hitung ()
        { cout<<"kecepatan mobil : "<<v<<" m/s"; }
};

void main ()
{
    clrscr ();
    mobil jane;
    jane.info_mobil ();
    cout<<endl<<endl;
    jane.hitung ();
    getch();
}
```