

Kerjakan soal-soal di bawah ini pada lembar jawab yang disediakan.

1. Dalam konsep Pemrograman Berorientasi Objek (OOP) dikenal beberapa istilah sebagai berikut :

- a. Class
- b. Object
- c. Konstruktor
- d. Destruktor
- e. Inheritance

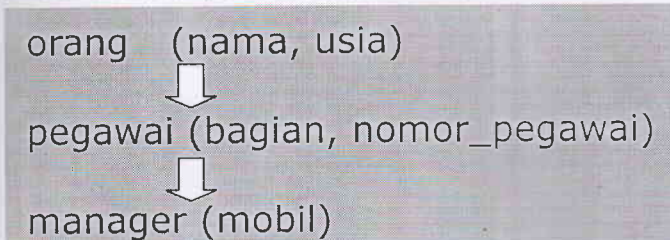
1. Jelaskan istilah-istilah di atas.
2. Tuliskan contoh program OOP dengan C++ yang mengandung istilah-istilah di atas. (nilai 40)

2. Perhatikan deklarasi class di bawah ini :

```
class mahasiswa
{
private:
    char nim[5];
    char nama[10];
    int nilai;
public dan
    void isi_data(char *xnim, char *xnama, int xnilai)
    {
        strcpy(nim, xnim);
        strcpy(nama, xnama);
        nilai=xnilai;
    };
    void tampilkan()
    {
        .....
        .....
    };
};
```

Apa maksud penggunaan private dan public pada program di atas, jelaskan. (Nilai 20)

3. Diketahui beberapa tingkat pewarisan (inheritance) adalah :



Tuliskan bentuk deklarasi class-nya. (nilai 20)

4. Deskripsikan hal-hal berikut berkaitan dengan aplikasi Game yang telah Saudara buat.

- a. Judul Game
- b. Konsep Game
- c. Genre Game
- d. Konsep Pe-level-annya

(Nilai 20)

Ooo Good Luck ooO

Koordinator Matakuliah

Ketua Program Studi