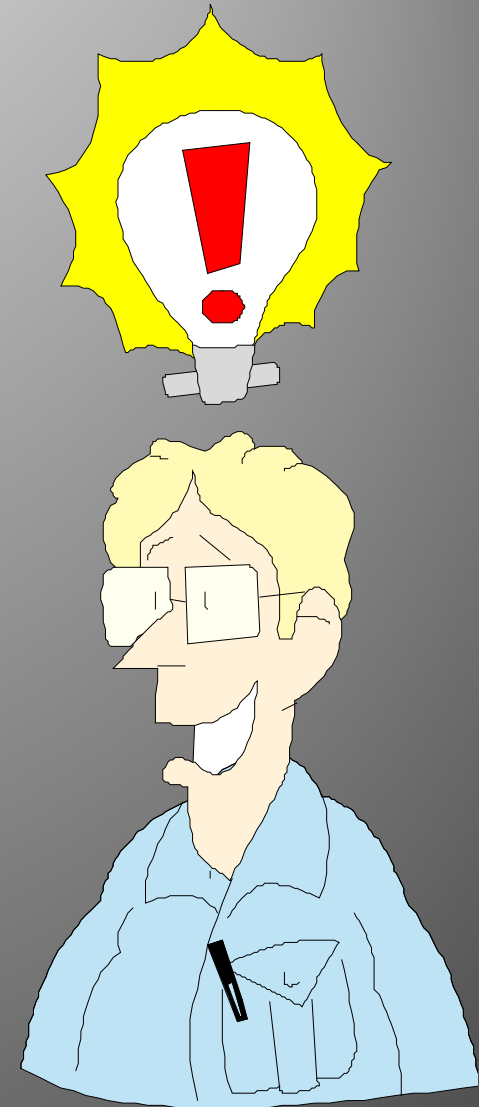


Object  
Oriented  
Programming

# Why OOP ?

- Kemampuan untuk memelihara dan mengimplementasikan perubahan di dalam program lebih efektif dan cepat
- Memungkinkan spesialis (programmer) bekerja secara parsial
- Memungkinkan dengan mudah penggunaan kembali coding program yang digunakan oleh program lain



# Object

“an object is a structure for incorporating data and the procedures for working with that data”

(Daniel R.Clark)

Terdiri dari 3 komponen dasar :  
Properties, Method dan Event

## Properties

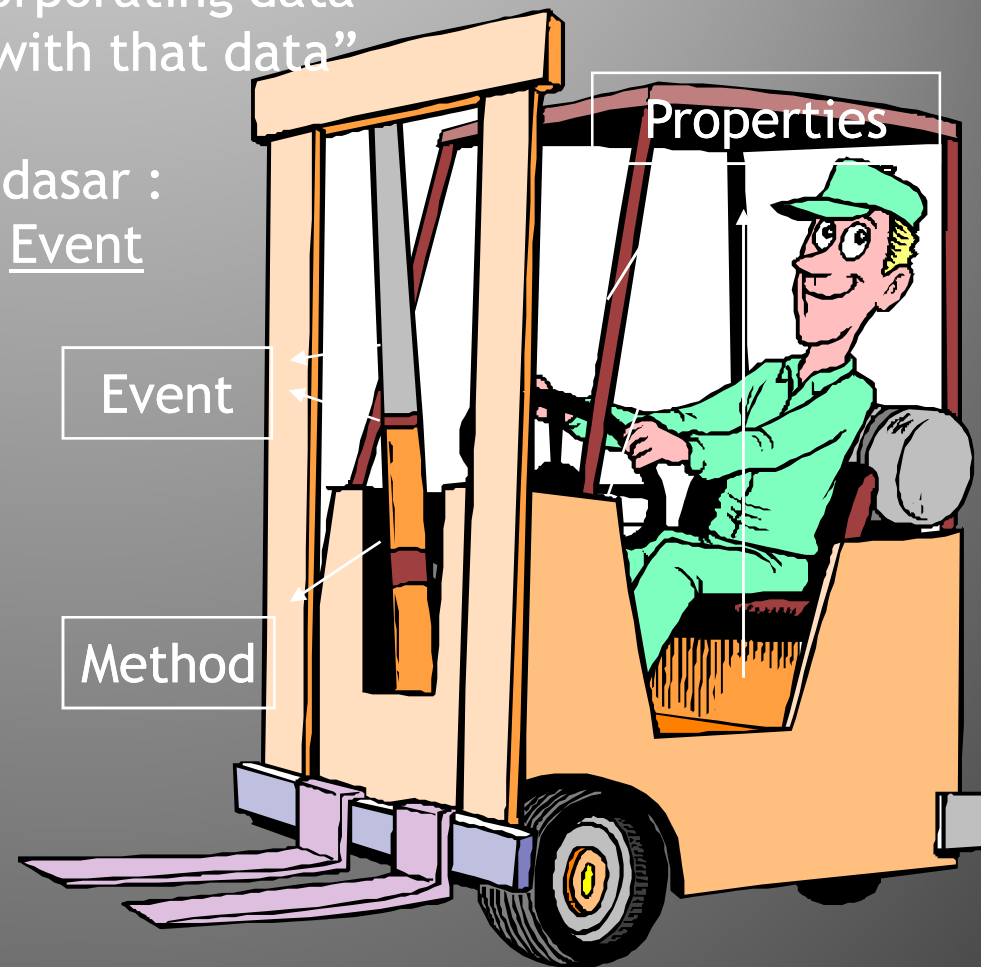
Nilai/karakteristik yang dimiliki sebuah objek

## Method

Serangkaian perintah didalam sebuah objek (Sub/Function)

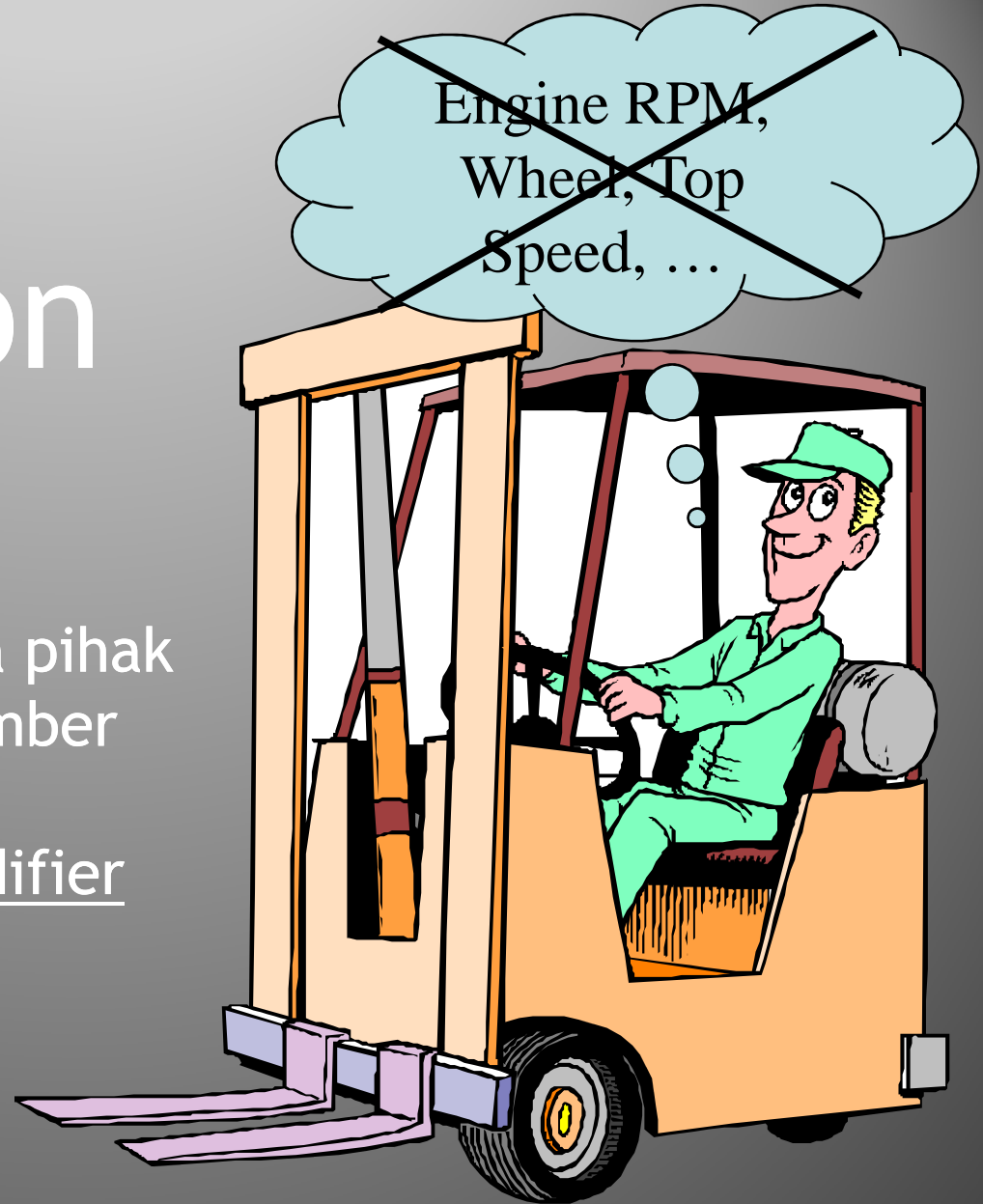
## Event

Kejadian yang dialami oleh sebuah objek



# Abstraction

Membatasi agar tidak semua pihak luar boleh mengakses member dari sebuah objek  
Implementasi : Access Modifier





# Access Modifier

## Friend

Member hanya dapat diakses dari “Current Project” (class itu sendiri / class lain)

## Private

Member hanya dapat diakses oleh class itu sendiri

## Protected

Member hanya dapat diakses oleh class itu sendiri dan class turunannya

## Protected Friend

Member dapat diakses dari “Current Project”, class itu sendiri dan class turunannya

## Public

Member dapat diakses oleh siapa saja baik class itu sendiri atau class lain baik di dalam aplikasi maupun di luar aplikasi

# Encapsulation

“Encapsulation is the process in which no direct access is granted to the data; instead, it is hidden”

(Daniel R.Clark)

Implementasi : File DLL (ByRef & ByVal) Keyword Shared

