

Pembentukan Objek

Tujuan :

- Membentuk objek
- Menjelaskan layer, komponen dan aktifitas

Contoh:

Class Siswaobj

```
{
Private:
    NRM
Public:
    SiswaMulai()
    {
        NRM = 0
    }
}
```

- SiswaMulai() merupakan Constructor yang menginisialisasi PinATM saat objek Siswaobj dipanggil.

Pembentukan Objek menggunakan Constructor

- Desainer sistem memerlukan media untuk membuat konsep, berkomunikasi dan mengevaluasi desain.
- Media yang digunakan adalah objek.
- Pada saat penciptaan objek terdapat anggota fungsi yang dijalankan secara otomatis.
- Anggota fungsi tersebut adalah Constructor.
- Kekhususan Constructor adalah:
 - Fungsi ini memiliki nama yang sama dengan nama Class-nya
 - Fungsi ini dipanggil secara otomatis setiap kali sebuah objek dari Class tersebut diciptakan.
- Dengan kata lain, inisialisasi pada objek (saat deklarasi) dilakukan dengan menggunakan Constructor.

Destructor

- Pada satu saat tertentu, objek dapat tidak digunakan lagi.
- Oleh karena itu, objek tersebut perlu dihapus dengan memakai anggota fungsi yang disebut Destructor.
- Pada C++, penggunaan nama Destructor adalah sama dengan Constructor dengan didahului tanda '~'.

Class Siswaobj

```
{
Private:
    NRM
Public:
    SiswaMulai()
    {
        NRM = 0
    }

    ~SiswaMulai()
    {
    }
}
```

Array untuk Objek

Class mahasiswa

```
{  
    jumlah  
    nomor  
Public:  
    mahasiswa(){  
        increment jumlah  
        nomor = jumlah  
    }  
    tampilkan()  
}
```

Mainline()

```
{  
    mahasiswa A[10]  
    I = 0;  
    While I < 10 {  
        increment I  
        Tampilkan(A[I])  
    }  
}
```