

Nama : Adrian Medtiyu N.A (E31202490)

program untuk menghitung luas segitiga dengan metode BufferedReader

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */

package javaapplicationnew;

/**
 *
 * @author Adrian MNA
 */

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;

public class Segitiga {

    public static void main(String[] args) throws IOException{

        // Inialisasi variable alas, tinggi dan luas

        double alas, tinggi, luas;

        // Inialisasi BufferedReader dengan menggunakan alias Input

        BufferedReader input = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

        // Memberitahukan user untuk memasukkan inputan Alas

        System.out.println("Masukkan nilai Alas :");
```

```
// Mengambil inputan alas dari user dan disimpan di variable alas
// lalu di parsing/convert ke tipe data double
alas = Double.parseDouble(input.readLine());

// Memberitahukan user untuk memasukkan inputan Tinggi
System.out.println("Masukkan nilai Tinggi :");

// Mengambil inputan alas dari user dan disimpan di variable tinggi
// lalu di parsing/convert ke tipe data double
tinggi = Double.parseDouble(input.readLine());

// Melakukan operasi aritmatika menghitung luas segitiga
// disimpan di variable luas
luas = (alas * tinggi) / 2;

// Menampilkan hasil output dari luas segitiga
System.out.println("Luas Segitiga adalah : " + luas);

}

}
```

program untuk menampilkan bilangan genap dan ganjil dengan menggunakan metode Scanner

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project
Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package javaapplicationnew;

import java.util.Scanner;

/**
 *
 * @author Adrian MNA
 */
public class BilanganGenapdanGanjil {
    public static void main(String[] args) {
        // Inisialisasi Scanner menggunakan alias input
        Scanner input = new Scanner(System.in);

        // Deklarasi variable bilangan
        int bilangan;
```

```
// Memberitahukan user untuk memasukkan sebuah bilangan
System.out.println("Masukkan sebuah bilangan : ");

// Mengambil inputan dari user
bilangan = input.nextInt();

// Melakukan pengecekan bilangan genap apa bilangan ganjil
// lalu menampilkannya
if(bilangan % 2 == 0)
{
    System.out.println("Bilangan " + bilangan + " adalah genap");
}else{
    System.out.println("Bilangan " + bilangan + " adalah ganjil");
}
}
}
```