|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Android Studio 1-4 | 88 |

**Saya Sudah Belajar dan Mengerti dan Saya BISA**

1. Instal Android Studio pada Pc
2. Instal memu
3. Instal Nox Player
4. Membuat project pada Android Studio
5. Memberi Nama projek
6. Memberi nama package project (com adalah awalan package, bagian tengah adalah nama dev, bagian paling kanan nama aplikasi)
7. Menaruh Project tidak pada folder default
8. Memilih bahasa pemrograman java
9. Mengatur minimum sdk (Minimum android untuk menjalankan aplikasi)
10. Menyambungkan Android studio untuk dijadikan sebagai emulator dengan memu / nox dengan mengaktifkan usb debugging pada developer options di android
11. Sama namun menggunakan hp android langsung
12. tidak menggunakan emulator bawaan Android Studio karena berat
13. Mengedit teks awal hello world menggunakan menu declared attributes di sebelah kanan
14. file MainActivity untuk mengatur backend aplikasi
15. file AndroidManifest.xml untuk mengatur settingan aplikasi
16. file activiy\_main.xml untuk mendesain tampilan aplikasi
17. Tab design untuk mengedit design melalui user interface
18. Tab code untuk mengedit design menggunakan code
19. Tab Split Menggabungkan dua tab diatas kedalam 1 jendela
20. Menambahkan Component entah dari code ataupun dari user interface (tab design)
21. Jika dengan user interface kita drag & drop component dari tab palette
22. Jika dengan coding bisa kita copy code default hello world
23. layar di sebelah kanan dalam tab design yang berwarna biru dinamakan blueprint
24. mengedit melalui tab design langsung ngefek ke codenya begitupun sebaliknya
25. Cantolkan objek ke kanan dan ke kiri untuk membuat objek berada di tengah
26. masuk ke menu layout lalu klik pada margin kanan/kiri sampai pada tulisan fixed untuk membuat component full layar kanan kiri
27. Mengatur margin dari component
28. Ikon kunci di kanan atas fungsinya untuk melihat tampilan yang akan dirender di emulator/hp android
29. jika sudah sama dengan mode kunci inggris maka tampilan aplikasi sudah benar
30. Cantolkan objek yang paling atas ke atas lalu tarik objek kebawah dan beri margin untuk menyamakan dengan mode kunci inggris
31. Menambahkan beberapa Component lain seperti Number dan Button
32. Edit atribut sebuah component dengan menu all attributes di sebelah kanan (Contoh : Mengganti Font)

**Saya Belum Mengerti**

1. Bahasa Kotlin
2. Cara kerja agar bisa menyamakan mode biasa dengan mode kunci inggris. Saya kurang faham kok bisa dicantolkan keatas lalu ditarik kebawah bisa menyamakan