|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Android Studio 2 11-20 | 89 |

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

**Konversi Suhu**

1. Koding backend diawali dengan mendeklarasikan field agar bisa terbaca di kodingan
2. sambungkan dengan fungsi load
3. buat fungsi rumusnya
4. jalankan fungsinya pada fungsi utama
5. Jika tipe data double jangan lupa tambahkan koma(titik) pada variabel
6. untuk mengubah variabel menjadi input data kita menggunakan parsedouble lalu gettext(ambil text) dari etnilai lalu convert ke string
7. gunakan if untuk menambahkan kondisi jika nilai etnilai kosong
8. tambahkan kondisi if untuk pengkonversian suhu lainnya
9. tambahkan juga fungsinya lalu masukkan fungsinya ke kondisi if tadi agar bisa jalan
10. masuk ke folder res → mimpap lalu ic launcher lalu pindahkan png kesitu agar nanti ikon launcher bisa diganti
11. di file androidmanifest.xml ubah icon ke nama file yang tadi (tidak usah pakai ekstensi file)

**Activity Lifecycle**

1. onstart menunjukkan aplikasi yang baru saja dibuka
2. onresume menunjukkan aplikasi yang dibuka lewat aplikasi latar belakang
3. onpause menunjukkan aplikasi yang telah diquit tapi masih ada di latar belakang
4. onstop menunjukkan aplikasi yang diquit
5. ondestroy menunjukkan aplikasi yang dihapus dari latar belakang

**Message Dialog**

1. Mengetahui 3 macam message dialog alert toast dan alert button
2. Toast menunjukkan pesan sementara
3. alert menunjukkan popup yang disertai title
4. alert button seperti alert tapi ada opsi untuk menekan tombol pada popup dengan menambahkan button sebelum alert show didalam fungsinya
5. jika toast memakai makeText maka alert menggunakan buildalert
6. Menambahkan toast pada alert button jika button diklik

**Intent Activity**

1. Membuat button yang mengarah pada child activity
2. Membuat Child activity dari parent activity dengan click kanan folder app lalu new → activity
3. Setting parent activity nya didalam androidmanifest
4. tambahkan label pada child activitynya
5. jika dijalankan maka akan ada tombol back untuk kembali ke main activity
6. menyambungkan button ke parent activity
7. deklarasikan class dengan menggunakan Membuat objek intent dengan Intent
8. panggil class tsb dengan startActivity(nama intent)
9. buat field pada mainactivity
10. putextra untuk memasukkan value ke sebuah object
11. buat field juga pada child activity
12. lalu sambungkan keduanya dengan getintent getstringextra (nama yang diisi pada putextra tadi)

**DataPicker Dialog**

1. buat objek kalender dengan Calendar
2. mengambil objek dengan cal.get
3. Day\_of\_month untuk tanggal
4. month untuk bulan
5. year untuk tahun
6. DataPickerDialog untuk memunculkan kalender ketika field diklik

**Vector Asset**

1. Tambahkan vector asset dengan klik kanan folder drawable → new→ vector asset
2. pilih gambarnya lalu beri nama dan confirm
3. dari sini maka akan muncul file baru sesuai nama tadi dalam folder drawable
4. file tsb bisa diedit untuk mengubah vector tadi
5. ubah warna di fillcolor

**Card View**

1. Membuat Cardview dengan mendownloadnya dulu lalu insert seperti biasa
2. menambahkan vector tadi di dalam image
3. Mengubah corner radius pada atribut cardcornerradius
4. mengubah backgroudnnya dengan atribut cardbackgroundcolor

**RecycleCardView**

1. Membuat tampilan Card View yang isinya list data

**Saya Belum Mengerti**

1. Kenapa harus diubah ke string dulu
2. Kurang paham dalam code pembuatan message dialog