

# **LAPORAN PRAKTIKUM**

## **GRAFIKA KOMPUTER**

Dosen pengampu: Rio Priantama, S.T., M.T.I

### **MODUL 4**



Nama : Rio Andika Andriansyah

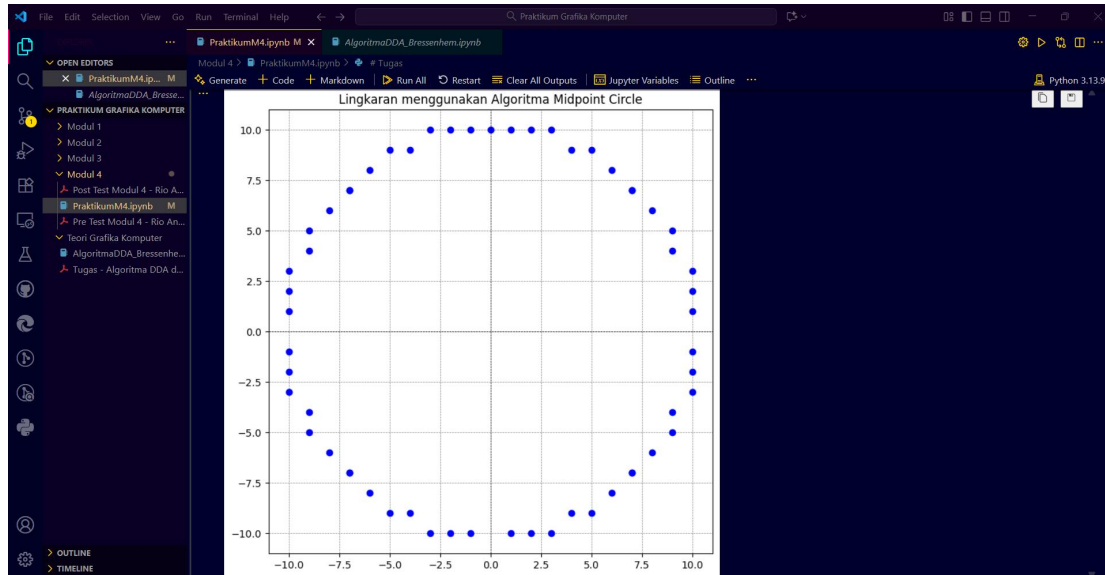
NIM : 20230810155

Kelas : TINFC-2023-04

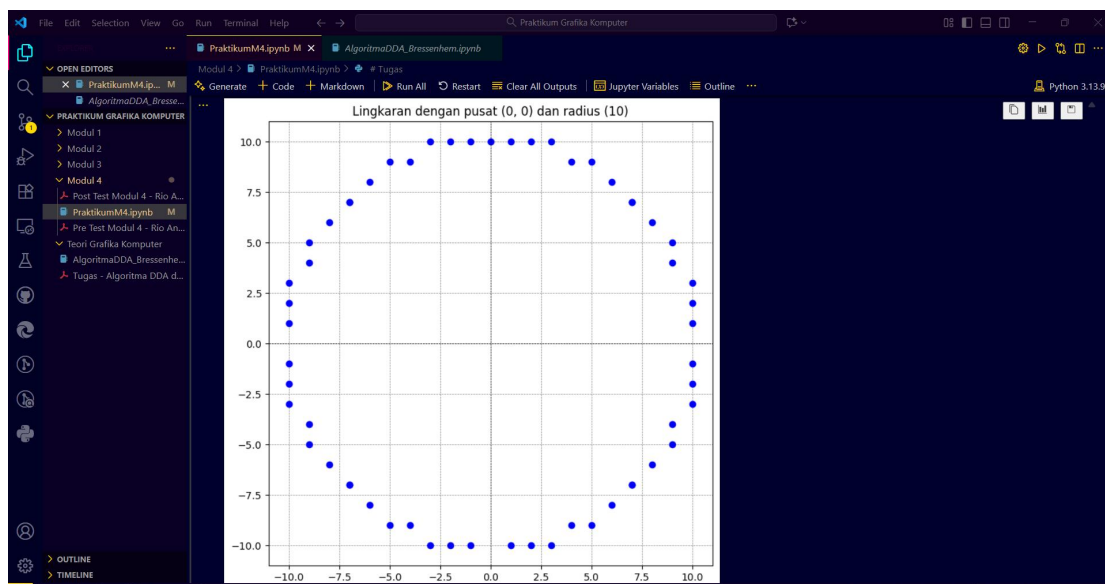
**TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS KUNINGAN**

# PRAKTIKUM

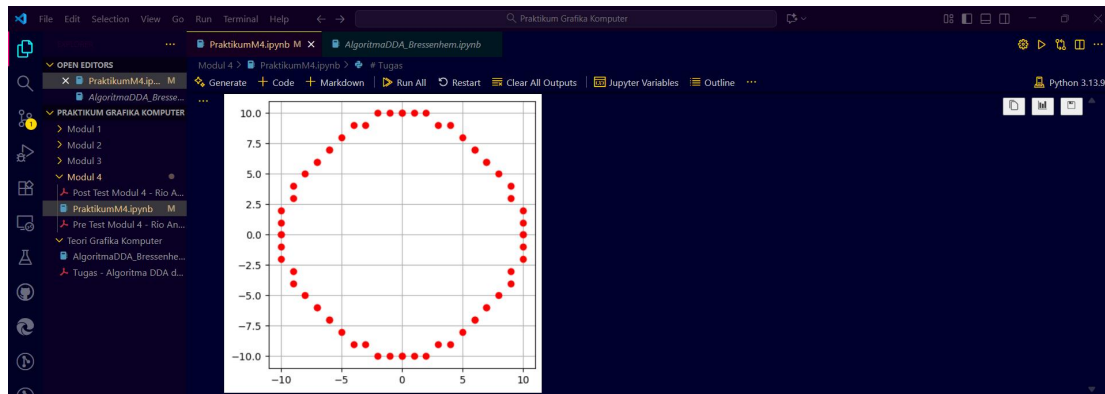
## Praktikum 1



## Praktikum 2

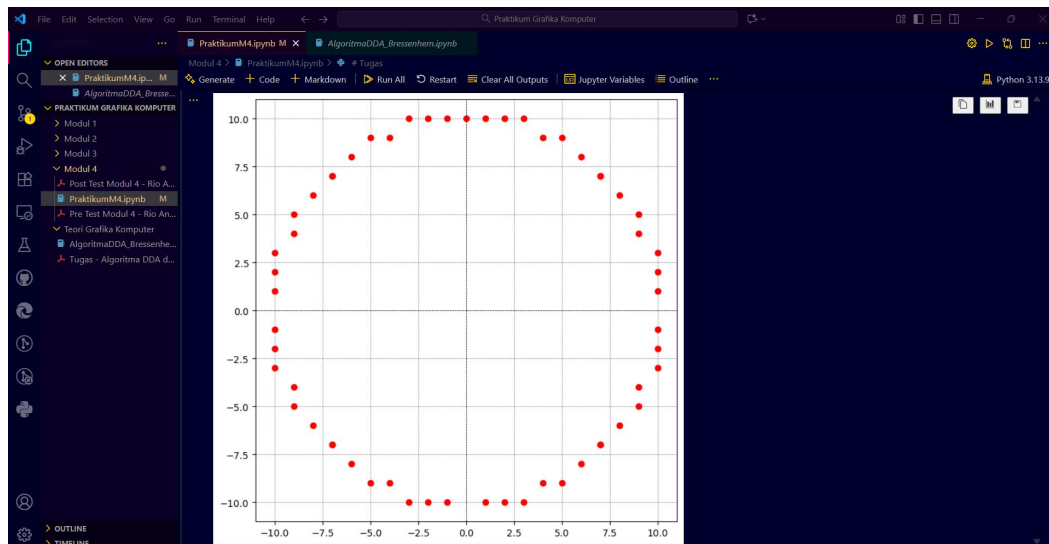


## Praktikum 3



## TUGAS

1. Buatlah kode program sederhana untuk menggambar lingkaran seperti gambar berikut:



Source Code:

<https://github.com/Andrian206/Praktikum-Grafika-Komputer/tree/main/Modul%204>

