|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Tugas coding Android Studio minggu – 3 video 5-10 | 90 |

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

1. Penggunaan attribute di dalam android studio yang bertujuan untuk mengedit atau mengubah suatu komponen di dalam sebuah project android studio
2. Merubah sebuah nama id melalui attribute di dalam android studio atau melalui code yang telah di sediakan
3. Penggunaan fitur hint di dalam attribute android studio yang di gunakan untuk menuliskan sebuah text di dalam sebuah komponen yang telah di buat sebelumnya
4. Merubah ukuran sebuah teks atau tulisan dengan menggunakan fitur TextSize yang ada pada attribute android studio
5. Penggunaan 3 jenis constrain di dalam android studio yaitu Match constraints, Fixed, Wrap content untuk mengatur posisi objek yang di inginkan ketika di gunakan di dalam sebuah device dengan berbagai ukuran layout
6. Mengatur posisi margin objek di dalam sebuah layout yang telah di buat sebelumnya
7. Mengatur posisi dan ubahan sebuah objek di dalam layout activity main android studio
8. Mengubah type tulisan sebuah text di dalam layout activity main android studio yang di buat
9. Penggunaan sistem attributes di dalam android studi yang di gunakan untuk mengatur keseluruhan sebuah objek di dalam layout activity main di dalam sebuah project android studio
10. Mengubah sebuah warna background komponen melalui opsi attribute yang telah di sediakan di dalam android studio
11. Membuat sebuah event OnClick di dalam project melalui opsi attributes yang telah tersedia di dalam android studio
12. Membuat sebuah function baru dari sebuah event OnClick di dalam activity main java
13. Penggunaan tag public void load(){tvHasil = findViewById(R.id.tvHasil);} yang di gunakan untuk membuat sebuah function untuk membuat sebuah statement baru dengan menemukan sebuah id komponen yang akan di pakai
14. Penggunaan tag count++; untuk membuat statement int di tambah 1 setiap event di lakukan
15. Penggunaan tag tvHasil.setText(count+""); untuk menampilkan hasil dari sebuah variable yang di dalamnya terdapat sebuah statement yang telah di buat sebelumnya
16. Membuat sebuah linear layout di dalam android studio dengan menggunakan tag <LinearLayout
17. Mengatur sebuah jarak antar komponen dengan menggunakan attribute margin dengan menggunakan satuan dp
18. Mengatur ukuran sebuah text dengan menggunakan attribute sizetext dengan menggunakan satuan sp
19. Penggunaan tag EditText etBil\_1, etBil\_2; untuk membuat sebuah variable dari sebuah komponen yang telah di buat sebelumnya
20. Penggunaan tag if (etBil\_1.getText().toString().equals("") || etBil\_2.getText().toString().equals("")){ untuk apabila sebuah variable yang telah di buat sebelumnya bernilai kosong, atau variable lainnya seperti itu, maka akan menjalankan sebuah statement di dalamnya
21. Pengggunaan tag Toast.makeText(this, "Ada bilangan yang kosong", Toast.LENGTH\_SHORT).show(); untuk menampilkan sebuah pesan saat sebuah statement berjalan
22. Penggunaan tag double bil\_1 = Double.parseDouble(etBil\_1.getText().toString()); untuk mengubah sebuah type data integer menjadi string
23. Menambahkan sebuah gambar ke dalam project dengan menggunakan komponen imageView dan memilih gambar yang telah di copy ke dalam android studio sebelumnya
24. Mengganti warna dasar project dengan mengubah tag color pada bagian file color.xml
25. Penggunaan blueprint yang di gunakan untuk mengatur secara keseluruhan posisi seluruh komponen yang telah di buat sebelumnya dengan menggunakan attribute
26. Penggunaan textAlignment di dalam attribute untuk mengatur posisi text akan di mulai
27. Membuat sebuah elemen di dalam komponen spinner dengan menambahkan sebuah string array di dalam file string.xml
28. Mengambil nilai data yang telah di baut sebelumnya di dalam string array dengan menggunakan attribute entries dengan mengammbil data string array
29. Membuat sebuah elemen di dalam komponen spinner melalui activity main java dengan menggunakan tag String[] isi = {"Celcius to Reamur", "Celcius to Fahrenheit", "Celcius to Kelvin"}; untuk mengisi data array
30. Penggunaan tag ArrayAdapter<String> adapter = new ArrayAdapter<String>(this, android.R.layout.simple\_spinner\_item,isi); untuk membuat sebuah string array baru dengan menambahkan sebuah adapter ke dalam string array tersebut
31. Penggunaan tag spinner.setAdapter(adapter); untuk mengisi variable tersebut dengan sebuah nilai dari string array yang telah di buat sebelumnya dengan menambahkan sebuah adapter di dalamnya
32. Penggunaan tag String pilihan = spinner.getSelectedItem().toString(); untuk menampilkan isi string yang telah di buat sebelumnya