|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Tugas coding Android Studio minggu -4 video 11-20 | 92 |

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

1. Membuat sebuah statement hitung rumus sebuah konversi suhu dengan menggunakan tag double hasil = (4.0/5.0) \* suhu; untuk mementukan dari perhitungan yang akan di buat
2. Penggunaan tag double suhu = Double.parseDouble(etNilai.getText().toString()); untuk mengambil isi nilai dari sebuah variable dari sebuah id komponen yang telah di buat sebelumnya dan di isikan sebuah inputan nilai
3. Penggunaan tag tvHasil.setText(hasil+""); untuk menampilkan sebuah hasil dari statement yang telah di buat sebelumnya dengan mengambil dari sebuah id komponen yang telah di buat sebelumnya
4. Penggunaan tag if (etNilai.getText().toString().equals("")){ untuk di gunakan apabila sebuah statement berjalan maka akan menjalankan sebuah statement di dalamnya
5. Penggunaan tag Toast.makeText(this, "Nilai tidak boleh kosong", Toast.LENGTH\_SHORT).show(); untuk menampilkan sebuah pesan di dalam aplikasi apabila sebuah statement berjalan
6. Penggunaan tag if (pilihan.equals("Celcius to Reamur")){ di gunakan apabila sebuah statement sesuai dengan teks yang di tuju maka akan menjalankan sebuah statement di dalamnya dan menjalankan sebuah function yang telah di buat sebelumnya
7. Mengubah sebuah icon dari sebuah project aplikasi yang telah di buat sebelumnya dengan mengubah pada bagian file manifest.xml dan mengubah pada bagian tag icon launcher di ubah sesuai dengan gambar yang telah di paste kan ke dalam folder mipmap – ic\_launcher
8. Membuat sebuah statement activity cycle yang di gunakan apabila sebuah aplikasi tersebut berjalan sesuai dengan kondisi yang telah di buat seperti saat onCreate,onStart,onPostResume,onStop,onPause
9. Membuat sebuah statement massage dialog dengan menggunakan tag Toast.makeText(this, pesan, Toast.LENGTH\_SHORT).show(); untuk menampilkan dari isi sebuah variable yang telah di buat sebelumnya dengan tampilan sebuah pesan
10. Penggunaan tag public void showAlert (String pesan){ untuk mengisi dari sebuah statement di dalam sebuah komponen yang telah di buat sebelumnya
11. Penggunaan tag AlertDialog.Builder buatAlert = new AlertDialog.Builder(this); di gunakan untuk membuat sebuah statement pesan peringatan berupa sebuah bentuk dialog yang di dalamnya berisi sebuah tittle dan tulisan yang telah di buat sebelumnya
12. Penggunaan tag buatAlert.setTitle("Perhatian!!"); untuk mengatur isi dari sebuah tittle yang akan di buat dan tdi tampilkan
13. Penggunaan tag buatAlert.setMessage(pesan); untuk mengatur isi dari sebuah pesan yang akan di tampilkan
14. Penggunaan tag showAlert.setPositiveButton("Ya", new DialogInterface.OnClickListener() { di gunakan untuk membuat sebuah statement berbentuk sebuah dialog peringatan yang di dalamnya terdapat sebuah statement dengan menggunakan tag public void onClick(DialogInterface dialogInterface, int i) untuk mmenampilkan sebuah dialog peringatan yang di dalamnya terdapat sebuah function yang telah di buat sebelumnya dan di isi dengan sebuah text dengan jenis tombol positif
15. Penggunaan tag showAlert.setNegativeButton("Tidak", new DialogInterface.OnClickListener() { di gunakan untuk menampilkan sebuah pesan dialog peringatan dengan type tombol negative
16. Penggunaan tag showAlert.show(); untuk menampilkan isi dari sebuah function yang telah di buat sebelumnya
17. Pengguhaan tag showToast("Selamat Belajar"); untuk menampilkan isi pesan dari sebuah function yang telah di buat sebelumnya
18. Penggunaan tag showAlertButton("Yakin akan menghapus?"); di gunakan untuk apabila sebuah button di jalankan dengan sebuah function di dalamnya maka akan menampilkan sebuah statement yang di dalamnya sudah terhubung dengan sebuah function yang berisi pesan yang telah di buat sebelumnya
19. Membuat sebuah statement intent Activity dengan membuat sebuah main activity baru di dalam folder app di dalam project yang di gunakan untuk menuju ke dalam sebuah activity baru saat sebuah statement telah di buat
20. Penggunaan tag android:label="Barang" di dalam file androidmanifest untuk mengganti sebuah label dari halaman activity yang akan di gunakan
21. Penggunaan tag android:parentActivityName=".MainActivity" untuk menghubungkan antar activity yang akan di gunakan
22. Penggunaan tag String barang = etBarang.getText().toString(); untuk mengisi sebuah variable di dalam sebuah komponen yang telah di buat sebelumnya
23. Penggunaan tag Intent intent = new Intent(this, Barang.class); untuk menginputkan sebuah nilai di dalam sebuah class atau activity baru yang telah di buat sebelumnya
24. Penggunaan tag intent.putExtra("ISI",barang); untuk menginputkan sebuah nilai ke dalam sebuah class yang telah di buat sebelumnya
25. Penggunaan tag startActivity(intent); untuk memulai sebuah activity dengan function yang telah di buat sebelumnya
26. Penggunaan tag String ambil = getIntent().getStringExtra("ISI"); untuk mengambil data dari sebuah function yang telah di buat sebelumnya dan berisikan sebuah input yang akan di tampilkan ke dalam activity tersebut
27. Penggunaan tag tvBarang.setText(ambil); untuk menampilkan isi dari sebuah variable yang di dalamnya terdapat sebuah hasiil dari sebuah statement function yang telah di buat sebelumnya
28. Membuat sebuah komponen scrollview di dalam project android studio dengan menggunakan sebuah komponen bernama scrollview yang di gunakan untuk menampilkan sebuah tampilan dengan men scroll nya
29. Membuat sebuah statement DatePickerDialog dengan menggunakan tag DatePickerDialog dtp = new DatePickerDialog(this, new DatePickerDialog.OnDateSetListener() untuk membuat sebuah variable baru di dalam statement tersebut
30. Penggunaan tag int tgl = cal.get(Calendar.DAY\_OF\_MONTH); untuk mengambil data hari secara realtime
31. Penggunaan tag int bln = cal.get(Calendar.MONTH); untuk mengambil data bulan secara realtime
32. Penggunaan tag int thn = cal.get(Calendar.YEAR); untuk mengambil data tahun secara realtime
33. Penggunaan tag public void onDateSet(DatePicker datePicker, int thn, int bln, int tgl) untuk mengambil data secara keseluruhan dari variabnle – variable yang telah di buat sebelumnya
34. Penggunaan tag dtp.show(); untuk menampilkan isi statement dari function yang telah di buat sebelumnya
35. Penggunaan vector asset di dalam project android studio dan mmengubah warna vector asset tersebut di dalam file.xml dengan mengubah warna pada bagian tag android:fillcolor untuk mengubah warna vector asset tersebut
36. Memmbuat sebuah cardview di dalam android studio dengan mengunakan komponen yaitu cardview yang di gunakan untuk sebagai wadah mmenammpilkan sebuah tammpilan gambar atau tulisan atau sebuah elemen komponen yang akan di tampilkan
37. Penggunaan cardCornerradius di dalam attribute kommponen cardview yang di gunakan untuk merubah bentuk lengkungan sebuah cardview yang telah di buat sebelumnya
38. Membuat sebuah layout Recycler View di dalam android studio dengan menggunakan commponen recycleview di dalam pallete yang telah di sediakan android studio
39. Membuat sebuah layout baru di dalam project android studio dengan menggunakan linear layout