|  |  |
| --- | --- |
| Materi | Nilai |
| JAVASCRIPT-VID1-15-WEEK1 | **96** |

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

1. Sebagaimana dalam pembelajran PHP, Dalam belajar Javasript atau JS kita harus sudah memiliki pondasi yang cukup kuat pada materi tentang HTML dan CSS, karena materi tersebut juga memiliki hubungan yang cukup erat dengan JS.
2. Saya sudah mengerti bahwa javascript atau JS itu digunakan sebagai bagian dari web-web modern saat ini.
3. Saya sudah mengerti bahwa dengan meggunakan javascript kita bisa membuat program mobile maupun program file menjadi lebih hidup tampilannya.
4. Dalam pembuatan program mobile terdapat beberapa cara yaitu dengan menggunakan javascript dan juga dengan menggunakan react native(didasarkan pada javascript).
5. Saya sudah bisa membuat file berekstensi javascript atau JS dan saya sudah bisa membuat foder di dalam vscode.
6. Saya sudah mengerti bahwa dalam bahasa javascript, kita bisa langsung menuliskan perintah tanpa harus diawali ataupun diakhiri dengan kode tertentu seperti dalam bahasa PHP, namun kita harus menghubungkan file tersebut ke dalam file HTML sama seperti CSS.
7. Saya sudah mengertibahwa file javascrip yang kita buat itu harus diletakkan didalam folder bernama htdocs.
8. Saya sudah bisa enginstal extension **Javascript code snippets**, **code runner** untuk menjalankan program javascrip yang sudah kita buat, dan menginstal extension live server
9. Saya sudah mengerti bahwa terdapat bebrapa cara penulisan program javascript, yaitu ditulis langsung di file html (internal) dengan menambahkan tag script ( **<script></script>** ) misalnya **<script> alert(“belajar”) </script>**. Cara lainnya yaitu dengan membuat file javascript kemudian menuliskan codenya disana lalu kita bisa menambahkan tag script beserta sourcenya, misalnya **<script src=”js/javascript.js”></script>** .atau dengan cara eksternal.
10. Saya sudah mengerti bahwa kita bisa menggunakan suatu web untuk menunjang kita dalam pembelajaran suatu bahasa pembelajaran, misalnya **W3SCHOOL**.
11. Saya sudah mengerti bahwa penulisan variabel dalam javascript iru diawali dengan '**let**', saya juga sudah bisa membuat variabel di dalam javascript, contohnya **let angka = 5;** .
12. Saya sudah mengetahui dan memahami bahwa kita bisa menggunakan web javascript.info untuk melihat materi pembelajaran javascript sehingga kita bisa lebih terbantu dalam mempelajarinya.
13. Saya sudah memahami bahwa javascript itu selalu membutuhkan HTML untuk menampilkan program js tersebut, hal ini dikarenakan di dalam bvrowser itu hanya dikenali dua bahasa yaitu HTML dan CSS.
14. Untuk menampilkan variabel daalam bahasa Javascript kita bisa membuka halaman html tadi di google chrome lalu klik kanan dan pilih inspect, lagu pilih menu console. Lalu kita bisa menambahkan **console.log(nama variabel);** di dalam file variabel tersebut.
15. Saya sudah bisa membuat konstansta di dalam javascript, contohnya **const data = 9;** .
16. Saya sudah mengereti bahwa jika kita mengosongi isi dari variabel atau kita tidak mengisi variabel dalam js maka akan tampil undefined, tapi jika kita mengosongi isi dari konstanta maka akan tampil eror.
17. Saya sudah mengerti dan memahami bahwa konstanta itu harus diisi ketika konstanta tersebut itu di deklarasikan.
18. Terdapat perbedaan antara variabel dan konstanta, yaitu jiika variabel bisa dideklarasikan dulu baru diisi nilainya kemudian dan juga bisa digunakan atau diisi berkali-kali, kalau konstanta itu nilainya harus langsung diisi ketika dideklarasikan dan hanya bisa diisi sekali saja.
19. Kita bisa mengetahui dan menampilkan tipe data yang digunakan oleh suatu variabel dengan menggunakan keyword **typeof** di dalam log console, contohnya **console.log(typeof namavariabel)** .
20. Saya sudah mengerti bahwa di dalam javascript, tipe data integer dan float itu dijadikan satu(dianggap sama) menjadi tipe data number, jadi misalnya kita menuliskan 3.56 maka ketika dicek dengan console.log(typeof) maka hasilnya adalah **number**, bukan **float**.
21. Jika kita menambahkan negatif pada variabel setelah diisi nilai, misalnya **x = -x**, maka isi variabel tersebut juga akan diubah menjadi bentuk negatif , halini disebut sebagai operator **unary negation**.
22. Saya sudah engerti dan mengetahui bahwab jika kita menuliskan **1/0** di dalam program js atau javascript, maka hasilnya akan menjadi **infinity**.
23. Jika kita menggabungkan operasi matematika dengan tipe data string maka hasilnya akan menjadi NaN.
24. Untuk mencari sisa hasil bagi dari dua buah bilangan, kita bisa menggunakan operator **mod atau module**, yang memiliki simbol **persen(%).** contohnya **5 % 7** .
25. Dalam operator comma, kita bisa membuat lebih dari satu operasi matematika dalam satu variabel yang dipisahkan oleh tanda koma, misalnya **a=(2+4 , 6+7),** tetapi dalam operasi tersebut, yang digunakan adalah operasi yang paling belakang atau paling akhir.
26. Di dalam javascript atau js, juga terdapat percabangan dengan menggunakan IF, percabangan ini berguna untuk menguji sebuah nilai dengan true atau false, jika tru akan mengeluarkan output apa dan begitu sebaliknya.
27. Saya sudah bisa membuat percabangan, contohnya  
    **if (false) { console.log("dijalankan jika benar") }**
28. Saya sudah mengerti bahwa selector merupakan fungsi dari pemilihan atau digunakan untuk seleksi atau memilih.
29. Saya sudah bisa membuat sebuah selector dengan menggunakan switch case, contohnya : **switch (hari) { case 1 : hasil = "rabu" ; break; }** .
30. Di dalam switch case, terdpat pilihan-pilihan yang terbagi menjadi berbagai case sesuai kebutuhan, dan yang juga pasti terdapat bagian default yang mana memiliki tujuan sebagai pilihan akhir jika case-case sebelumnya tidak ada yang masuk atau cocok.
31. Sebagaimana bahasa pemrograman lain, javascript juga terdapat loop atau pengulangan, yang terdiri atas for loop, while loop, dan do while loop, ketiganya memiliki fungsi yang sama tergantung dalam kebutuhan kita.
32. Saya sudah mengetahui bahwa di dalam loopatau perulangan itu pasti terdapat 3 bagian penting, bagian pertama untuk deklarasi variabel, bagian kedua berisi condition yang mana terdapat syarat untuk terjadinya variabel, dan bagian ketiga yaitu bagian aksi, naik atau turun. jika naik kita bisa menggunakan operator increment **(++)** dan jika turun kita dapat menggunakan operator decrement **(--).**
33. Saya sudah mengerti bahwa jika kita salah memasukkan syarat pada loop dan pada aksi, misal kita memiliki variabel bernilai 1 dan syaratnya adalah lebih kecil dari 10 dan kita memasukkan aksinya adalah decrement (--) maka looping tersebut tk akan ada habisnya.
34. Saya sudah bisa membuat loop atau perulangan dalam program javascript, misalnya for loop : **for (int a = 2 ; a <= 5; a++) { console.log(a) )**
35. Saya sudah mengerti bahwa function merupakan suatu blok-blok program yang berisi suatu perintah atau method, atau dapat disimpulkan bahwa function merupakan suatu perintah atau method yang terbungkus.
36. Saya sudah mengetahui secara pasti ciri-ciri dari function, yaitu terdapat tanda kurung setelahnya, dan untuk pendeklarasiannya pasti selalu diawali dengan kata function.
37. Kelebihan dari function itusendiri adalah kita bisa menyimpan code atau program dan kita bisa memanggil function tersebut kapan saja kita membutuhkannya.
38. Saya sudah bisa membuat function, **contohnya function coba() { let belajar="saya belajar JS" console.log(belajar);**
39. Saya sudah bisa memnaggil sebuah function yang sudah saya buat, caranya sangan mudah yaitu dengan mengetikan namanya kemudian diikuti dengan tanda kurung, misalnya **coba()** .
40. Saya sudah mengerti bahwa kita bisa menggabungkan atau mengkombinasikan sebuat function dengan loop atau perulangan, misalnya : **for (a = 2 ; a <= 5; a++) { coba()** }. dengan begini kita bbisa menuliskn banyak isi dari function tersebut tanpa menulisnya secara manual.
41. Saya sudah mengerti bahwa terdapat jenis function yang bernama function anonymous, function ini biasanya ditandai dengan tidak adanya nama dari function tersebut. contohnya
42. Terdapat beberapa jenis function berparameter, untuk memanggilnya kitata menuliskan nama function tersebut kemudian menuliskan parameternya, misal kita memiliki variabel yang belum diisi did alam function tersebut kita bisa mengisinya di dalam parameter tersebut.
43. saya sudah bisa membuat function anonymous atau function tanpa nama, yaitu **let coba = function () { return "coba function" }** .
44. Untuk menuliskan variabel di dalam parameter, kita tidak perlu menuliskan awalan let, jadi kita bsa langsung menuliskan nama variabelnya saja, misalnya **kotak(p, l).**
45. Dengan menggunakan return pada di dalam function, kita bisa mengeluarkan nilai dari variabel di dalam function tersebut kemudian mengisinya diluar function.
46. saya sudah bisa membuat arrow function yaitu dengan membuat variabel kemudian di dalam variabel tersebut kit bisa membuat function, tapi tanpa awalan function, jadi langsung prameternya kemudian panah, contohnya :**let coba = (nama) => {console.log("belajar function" + nama}** .
47. Saya sudah bisa membuat array dalam bahasa javascript , contohnya : **let buah = ['pisang','apel','pir**'] .
48. Saya sudah mengerti bahwa di dalam array kita bisa memasukkan berbagai jenis function maupun tipe data, misalnya string, number, boolean, dll. contohnya **let coba = ['apel', 120, true, hello()]** .
49. Untuk memanggil salah satu isi dari array, kita bisa memasukkan nama array tersebut kemudian diikuti dengan index array yang ingin ditampilkan, misalnya **console.log(buah[1])** .
50. Kita bisa memangil seluruh isi dari array dengan menggunakan loop atau perulangan, contohnya **for(let x in buah){ console.log(buah[x[) }** .
51. Saya sudah mengerti bahwa object merupakan sebuah varibel atau tipe data yang bisa diisi oleh berbagai hal, seperti variabel, array, ataupun function, jadi object ini bisa diibaratkan sebagai rumah. yang membedakan object dengan method lain yaitu objek pasti ditandi dengan adanya kurung kurawal. contohnya : **const objek = { ... }** .
52. Saya sudah mengetahui dan mengerti bahwa ketika kita menuliskan variabel di dalam object, variabel tersebut tak perlu diawali dengan '**let**' seperti saat kita membuat variabel biasanya, contohnya **nama : "hello world"** .
53. Untuk memanggil data dalam object, kita harus menuliskan nama object tersebut kemudian titik dan kita baru bisa menulis array atau function yang diinginkan, misalnya **console.log(objek.buah[2])** .
54. Di dalam bagian website itu pasti terdapat document, document element, document body, parents, dan sibling. parent contohnya adalah **div**, dan siblings contohnya adalah tag-tag di dalam div tersebut, misal **h1** merupakan sibling dari tag **p** di dalam div.
55. Saya sudah bisa membuat dom, atau document obejct model, contohnya : **document.querySelector("h1").innerText="Saya suka javascript";** .
56. Saya sudah mengerti bahwa di dalam javascript terdapat fitur event, seperti onclick, onmove. onblur, masing masing event memiliki efek tersendiri . Onclick misalnya, jika kita mengklik bagian tertentu dari suatu web maka akan muncul suatu aksi. contoh penggunaanya yaitu : **judul.onclick=function () { document.querySelector("h1").innerText="Saya suka javascript";}** . Dengan kode tersebut jika kita mengklik bagian dari judul maka akan muncul teks "saya suka javascript.
57. Saya sudah mengerti bahwa event listener merupakan interface yang akan menangani event yang akan terjadi karena setiap event memiliki interface yang bersesuaian. Listener tersebut harus diimplementasikan oleh class atau function yang akan menangani event tersebut.

**Saya kurang paham**