

Nama : Achmad Farid Alfa Waid

Nim : 190411100073

Kelas : Pemrograman Dekstop C

Kelompok : 2

Tugas : Tugas Pendahuluan Modul 3

SOAL!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan function / procedure / methode ! Berikan contohnya ! dan mengapa kita menggunakan function / procedure / methode?
2. Jelaskan bagaimana konsep signal & slot !
3. Bagaimana cara mendapatkan nilai inputan dari sebuah edittext ?
4. Bagaimana cara merubah text pada sebuah pushbutton ?

JAWAB!

1. Pengertian:
 - Function = adalah sebuah blok kode yang terpisah dari kode program utama, yang bertujuan untuk melakukan perhitungan, eksekusi, ataupun manipulasi data dengan cara memanggilnya dari program utama.
 - Procedure = adalah sebuah blok kode program untuk melakukan perintah/eksekusi saja, tidak mengembalikan nilai ke program utama. Namun, masih bisa menerima masukan parameter seperti function untuk kebutuhan, misalnya manipulasi nilai data.
 - Method = Pengelompokkan beberapa Function ke dalam Class.

Sebenarnya ketiga hal tersebut di dalam python memiliki fungsi yang hamper sama, hanya saja penyebutannya yang berbeda.

Contoh:

```
def luas_persegi(sisi):  
    luas = sisi * sisi  
    return luas  
  
# pemanggilan fungsi  
print "Luas persegi: %d" % luas_persegi(6)  
  
def prosedurCetak(string):  
    print "prosedur telah mencetak kata",string  
prosedurCetak("Bass")
```

Alasan menggunakan function / procedure / method:

- Dengan fungsi, kita dapat memecah program besar menjadi sub program yang lebih sederhana. Masing-masing fitur pada program dapat kita buat dalam satu fungsi. Pada saat kita membutuhkan fitur tersebut, kita tinggal panggil fungsinya saja.
 - Membuat tampilan code menjadi lebih rapi.
2. Setiap widget PyQt, yang diturunkan dari kelas QObject, dirancang untuk memancarkan signal sebagai respons terhadap satu atau lebih peristiwa. Signal tersebut memberikan sinyal kepada slot. Sementara slot tersebut dapat berupa fungsi Python apa pun yang dapat dipanggil dan akan di eksekusi.
 3. Pertama menginputkan nilai pada widget EditText dan dapat mengeluarkan output menggunakan melalui pesan dialog sederhana (Toast), untuk membuat program ini kita membutuhkan satu widget EditText dan satu Button untuk memberikan sebuah signal dan slot.
 4. `self.button.setText("Masukkan sebuah text yang akan dirubah")`