|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Android Studio video 5-10 | 95 |

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

1. Atribut

* Kita bisa menambah atribut melalui desain dan bisa diketik melalui code
* Untuk memberi id isi di kolom id di atribut
* Layout width digunakan untuk menentukan lebar komponen, match parent adalah ukurannya full dengan parent nya, wrap content ukurannya sesuai dengan isinya
* Layout height digunakan untuk menentukan tinggi komponen, match parent adalah ukurannya full dengan parent nya, wrap content ukurannya sesuai dengan isinya
* Input type digunakan untuk menentukan inputan yang bisa dimasukkan
* Untuk menentukan ukuran teks gunakan text size dengan satuannya sp
* Hint digunakan untuk memeberikan petunjuk pengisian

2. EVENT

* Event adalah kejadian ketika kita ada di dalam tampilan atau activity
* Untuk membuat event ketik nama function yang ingin dibuat didalam onclick di atribut, lalu buat void function di java menggunakan nama function tersebuat
* Toast digunakan untuk menampilkan pesan
* Cara lain untuk membuat event adalah deklarasikan seperti “Button hitung;”, lalu isi variabel hitung dengan findViewById(R.id.idbutton); didalam oncreate, lalu gunakan setOnClickListener untuk membuat event click

3. Set & Get

* Deklarasikan EditText dan TextView, isi variabelnya dengan id komponen masing – masing dengan cara findViewById
* Gunakan komponen.setText(“kalimat”); untuk mengeset atau memasukkan text ke dalam komponen
* Gunakan komponen.getText(); untuk mengambil text di komponen

4. Str to int

* Integer.parseInt(String); digunakan untuk mengubah string ke integer
* komponen.getText().toString(); digunakan untuk mengambil text dalam komponen dalam bentuk string
* variabel integer atau double + “” akan mengubah integer atau double ke string
* Double.parseDouble(String); digunakan untuk mengubah String ke double
* Untuk menginputkan double centang number decimal di input type

5. Constraint

* Constraint adalah batasan
* if (komponen.getText().toString().equals("")) apakah dia kosong
* komponen.setError(“kalimat pemberitahuan”); digunakan untuk membuat tanda error

6. Class

* Class adalah wadah
* Class dimulai degan huruf besar
* Didalam class ada method atau function
* Penamaan method menggunakan huruf kecil
* Untuk membuat object namaClass namaObject = new namaCLass;
* Untuk mengunakan method namaObject.namaMethod();

**Saya Belum Mengerti**