|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Android Studio 11 – 20 Komputer Kit | 95 |

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

1. Projek Konversi Suhu – Coding

* /\*Comment\*/ untuk mengcomment java
* Ambil semua id
* Ambil nilai inputan
* Masukkan rumus
* Set text hasilnya di tvhasil

2. mengganti icon launcher

* Copy gambar ke mipmap
* Di manifest android:icon=”lokasi gambar”;

3. Activity Lifecycle

* Pertama kali aplikasi dijalankan menjalankan function onCreate -> onStart -> onResume
* Saat di klik Recent apps maka menjalankan function onPause -> onStop dan jika dibuka kembali aplikasinya maka menjalankan function onStart -> onResume
* Dan jika dimatikan akan menjalankan function onPause -> onStop - > onDestroy

4. Message Dialog

* Toast.makeText(this, pesan, Toast.LENGTH\_SHORT).show(); untuk membuat message dengan durasi waktu
* AlertDialog.Builder buatAlert = **new** AlertDialog.Builder***(*this*)***;  
  buatAlert.setTitle***(*Nama Judul*)***;  
  buatAlert.setMessage***(***pesan***)***;  
  buatAlert.show***()***; untuk membuat message
* AlertDialog.Builder showAlert = **new** AlertDialog.Builder***(*this*)***;  
  showAlert.setTitle***(*Nama Judul*)***;  
  showAlert.setMessage***(***pesan***)***;  
    
  showAlert.setPositiveButton***(*"YA"**, **new** DialogInterface.OnClickListener***() {*** @Override  
   **public void** onClick***(***DialogInterface dialog, **int** which***) {*** showToast***(*"Data Sudah Dihapus"*)***;  
   ***}  
  })***; jika mengonfirmasi  
    
  showAlert.setNegativeButton***(*"Tidak"**, **new** DialogInterface.OnClickListener***() {*** @Override  
   **public void** onClick***(***DialogInterface dialog, **int** which***) {*** showToast***(*"Data Tidak Dihapus"*)***;  
   ***}  
  })***; jika tidak mengkonfirmasi  
    
  showAlert.show***()***; untuk membuat konfirmasi dialog

5. Intent Activity

* Untuk mengganti text di bar di manifest beri label isi dengan teks yang diinginkan dan tambahkan parentActivity untuk membuat tanda panah kembali
* Intent intent = **new** Intent***(*this**, NamaClassYangDituju.**class*)***;  
  startActivity***(***intent***)***; Untuk berpindah activity
* intent.putExtra***(*"namaVariabel"**,Value***)***; Untuk mengirim data ke class lain
* getIntent***()***.getStringExtra***(*"namaVariabel"*)***; untuk mengambil data yang dikirim

6. ScrollView

* Scroll view jika isi melebihi kapasitas maka dapat di scroll atau di geser

7. DatePicker Dialog

* Buat plainText dan beri onclick, saat di klik mengerjakan function yang berisi cara menampilkan tanggal
* Calendar cal = Calendar.*getInstance****()***;  
  **int** tgl = cal.get***(***Calendar.***DAY\_OF\_MONTH)***;  
  **int** bln = cal.get***(***Calendar.***MONTH)***;  
  **int** thn = cal.get***(***Calendar.***YEAR)***;  
    
    
  DatePickerDialog dtp = **new** DatePickerDialog***(*this**, **new** DatePickerDialog.OnDateSetListener***() {*** @Override  
   **public void** onDateSet***(***DatePicker view, **int** thn, **int** bln, **int** tgl***) {* etTanggal**.setText***(***tgl +**"-"** +bln+**"-"** + thn***)***;  
   ***}  
  }***,thn,bln,tgl***)***;  
    
  dtp.show***()***; cara menampilkan tanggal

8. Vector Asset

* Klik kanan pada folder drawable -> new -> vector assets -> pilih vector -> finish ( cara membuat vector )
* Di xml di fill color untuk mengganti warna vector

9. CardView

* Card view digunakan untuk memudahkan membuat tampilan

10. RecycleView – 1 Layout

* RecycleView adalah list untuk menampilkan banyak data
* Buat layout resource file untuk mendesain item

**Saya Belum Mengerti**