|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Atribut #5 | 80 |

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

1. Setia[p Komponen harus di beri id sebagai refrensi
2. Attribute dapat diubah dari mode design ataupun mode coding

**Saya Belum Mengerti**

1.

2.

3.

|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Event #6 | 80 |

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

1. Tambah event onclick pada btnHitung
2. Buat method baru yg berjalan saat event onclick ter trigger
3. Method Toast berguna untuk menampilkan pesan
4. Menambah event onclick bisa melalui attribute di xml atau bisa juga di tambah di coding mainActivity.java

**Saya Belum Mengerti**

1.

2.

3.

|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Get and Set #7 | 80 |

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

1. Method setText() berguna untuk mengubah isi text sebuah komponen
2. Method getText() berguna untuk mengambil isi text sebuah komponen

**Saya Belum Mengerti**

1.

2.

3.

|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| String to int #8 | 80 |

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

1. Method parseInt berguna untuk mengubah string ke integer
2. Method parseDouble berguna untuk mengubah string ke double
3. Agar dapat ditampilkan maka integer atau double harus diubah menjadi string terlebih dahulu dengan cara ditambahkan dengan string kosong

**Saya Belum Mengerti**

1.

2.

3.

|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Constraint #9 | 80 |

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

1. Method setError berguna untuk memunculkan pesan error

**Saya Belum Mengerti**

1.

2.

3.

|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Class #10 | 80 |

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

1. Class diawali dengan huruf kapital
2. Class berisi variable yg disebut property
3. Class berisi fungsi yug disebut method

**Saya Belum Mengerti**

1.

2.

3.