

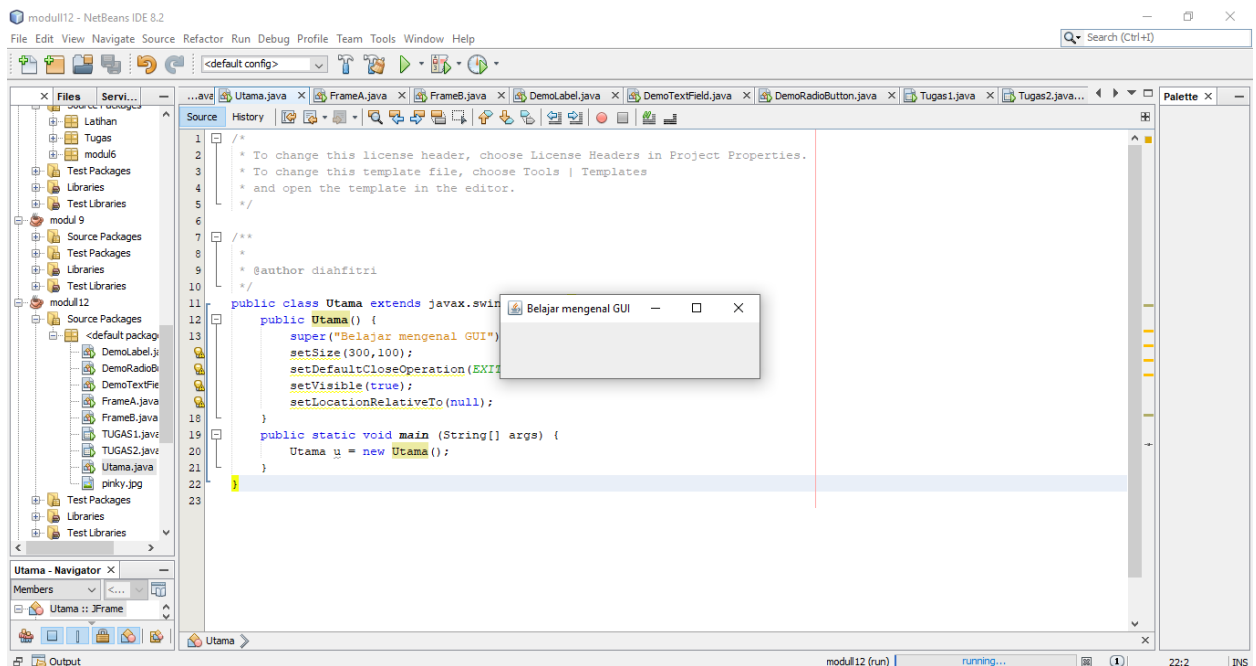
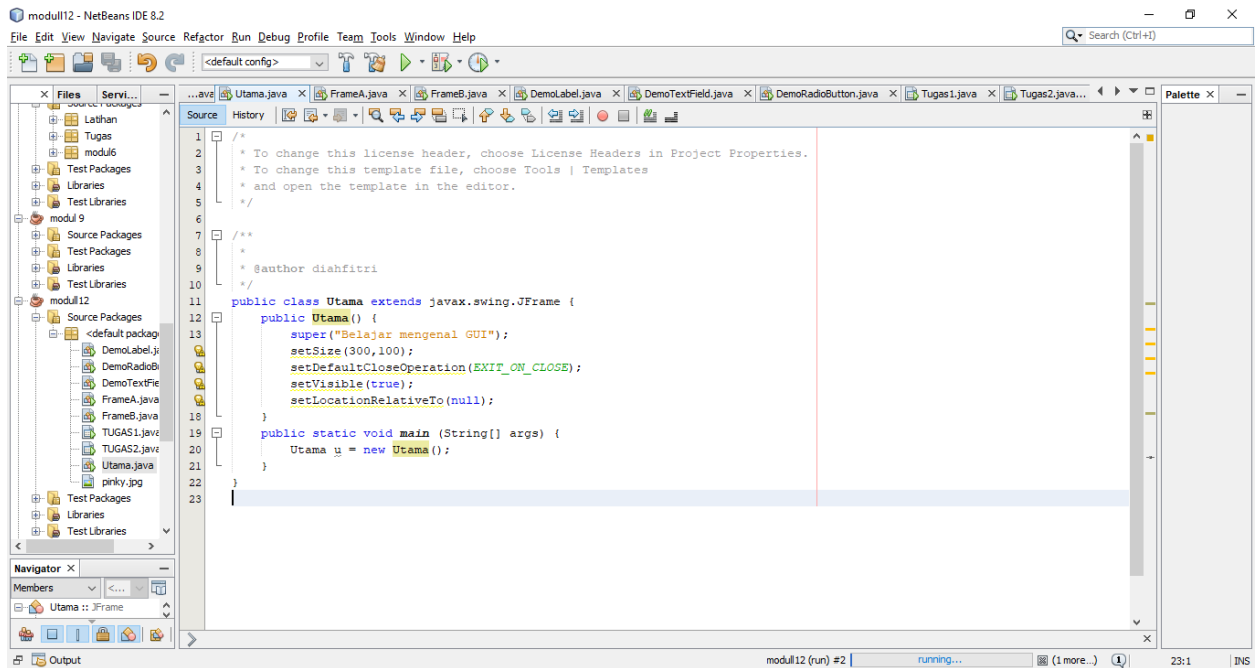
Nama : Diah Fitri Ramadhani

NIM : L200180106

Kelas : C

MODUL 12

Program 1



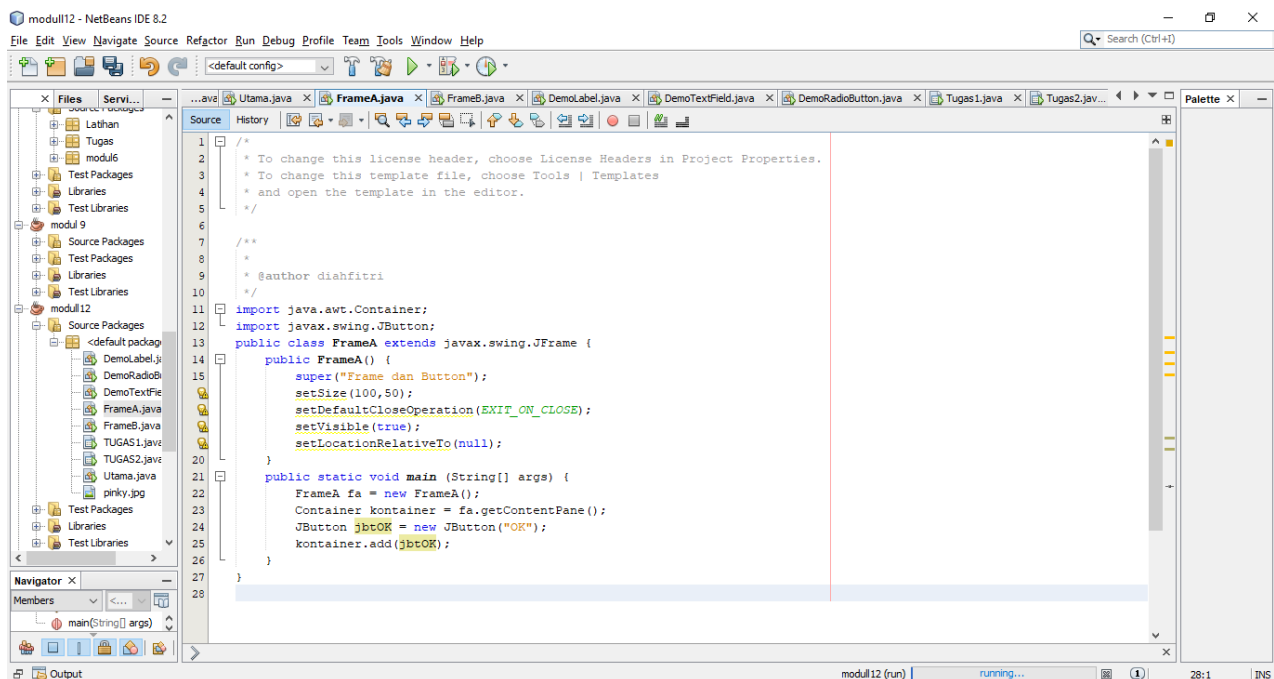
KONSTRUKTOR

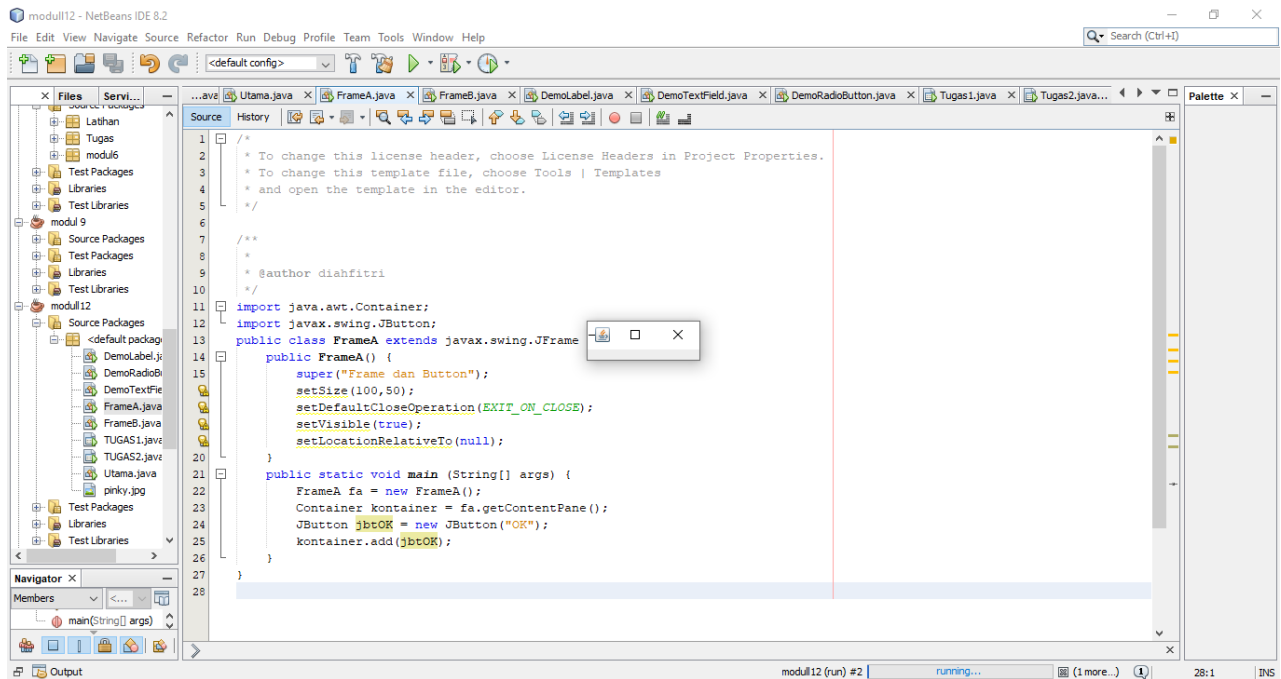
- `JFrame()` : `JFrame` adalah jendela utama yang kita gunakan untuk menampilkan komponen yang kita inginkan pada layar, atau dengan kata lain, `JFrame` digunakan untuk mendesain model tampilan yang didalamnya dapat kita tempatkan komponen-komponen lainnya.
- `JFrame(String Judul)` :jendela utama yang digunakan untuk menampilkan Judul komponen yang kita inginkan pada layer.

METODE

- `Void setSize(int lebar, int tinggi)`: memberikan ukuran tinggi dan lebar pada objek. `Void setLocation(int x, int y)` : lokasi frame adalah (0,0) pada tepi kiri atas layer computer. Posisi ini bias diubah menggunakan `setLocation (int x, int y)`. ukuran frame `setSize(int width, int height)`.
- `Void setVisible (Boolean)` : untuk menampilkan frame tersebut agar dapat muncul pada layar. `Void setLocationRelativeTo(component)`: untuk mengatur lokasi frame pada layar.

Program 2

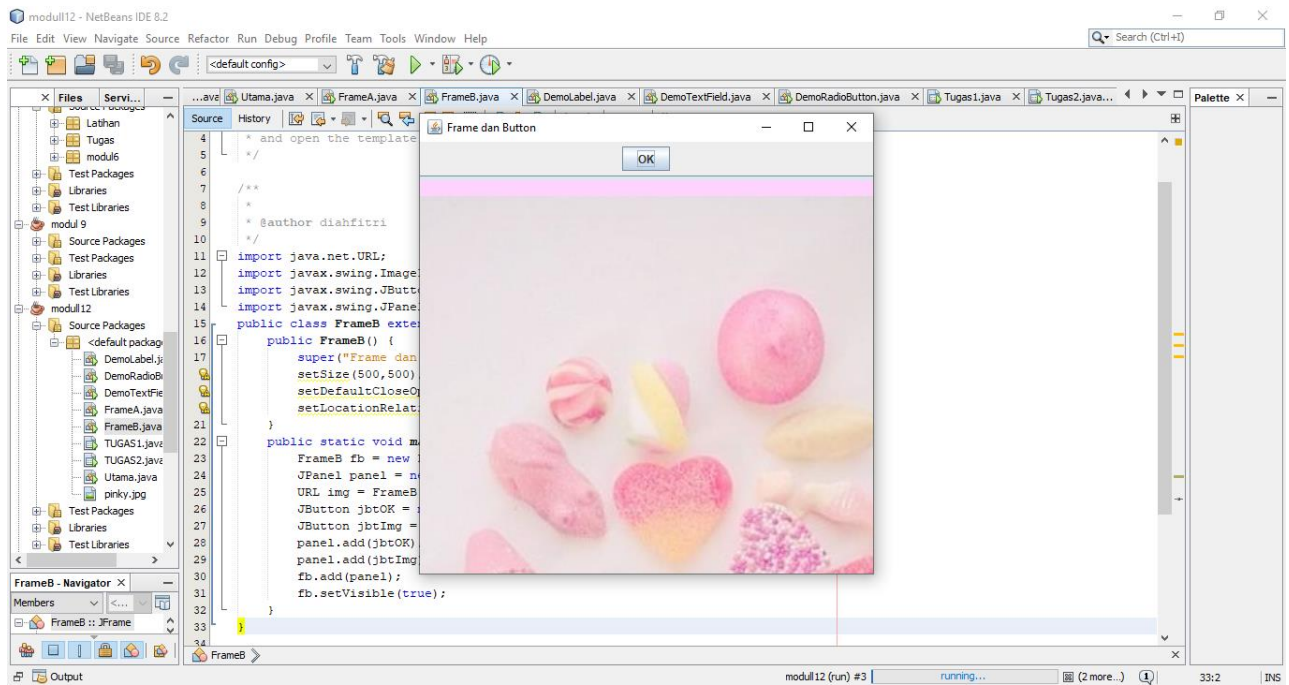
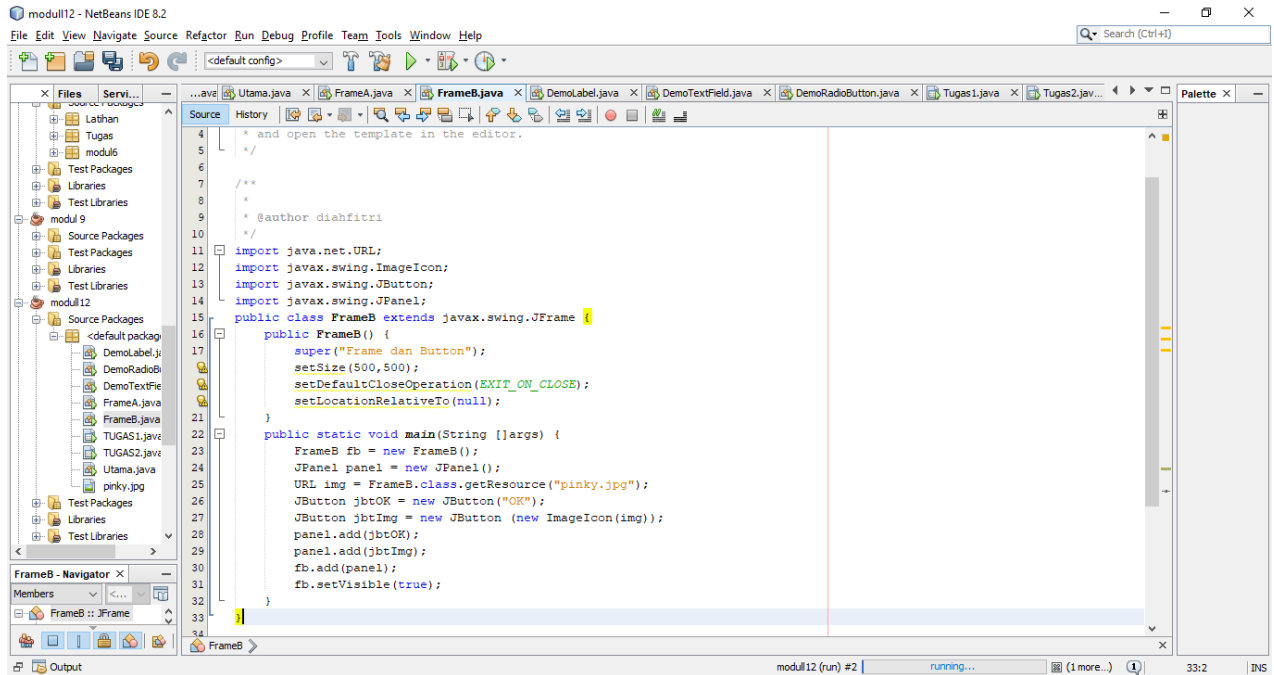




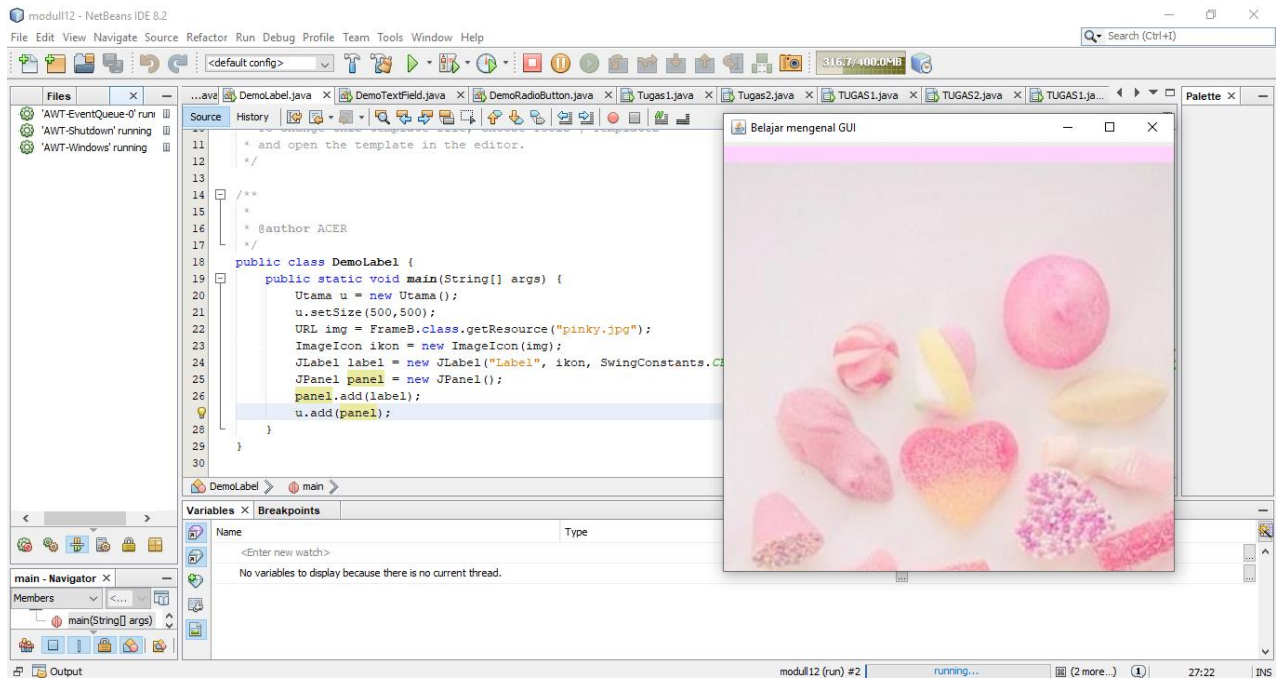
KONSTRUKTOR

- JButton () : GUI yang mempresentasikan sebuah tombol. Bila diaktifkan melalui enter atau diklik dengan mouse maka JButton akan memberikan implus sebuah event.
- JButton(String teks) : GUI yang mempresentasikan sebuah tombol dimana di tombol tersebut terdapat sebuah teks.
- JButton (Icon icon) : GUI yang mempresentasikan sebuah tombol dimana di tombol tersebut terdapat icon yang diperlukan.
- JButton(String teks, Icon) : GUI yang mempresentasikan sebuah tombol dimana tombol tersebut terdapat sebuah teks juga terdapat sebuah icon yang diperlukan.

Program 3



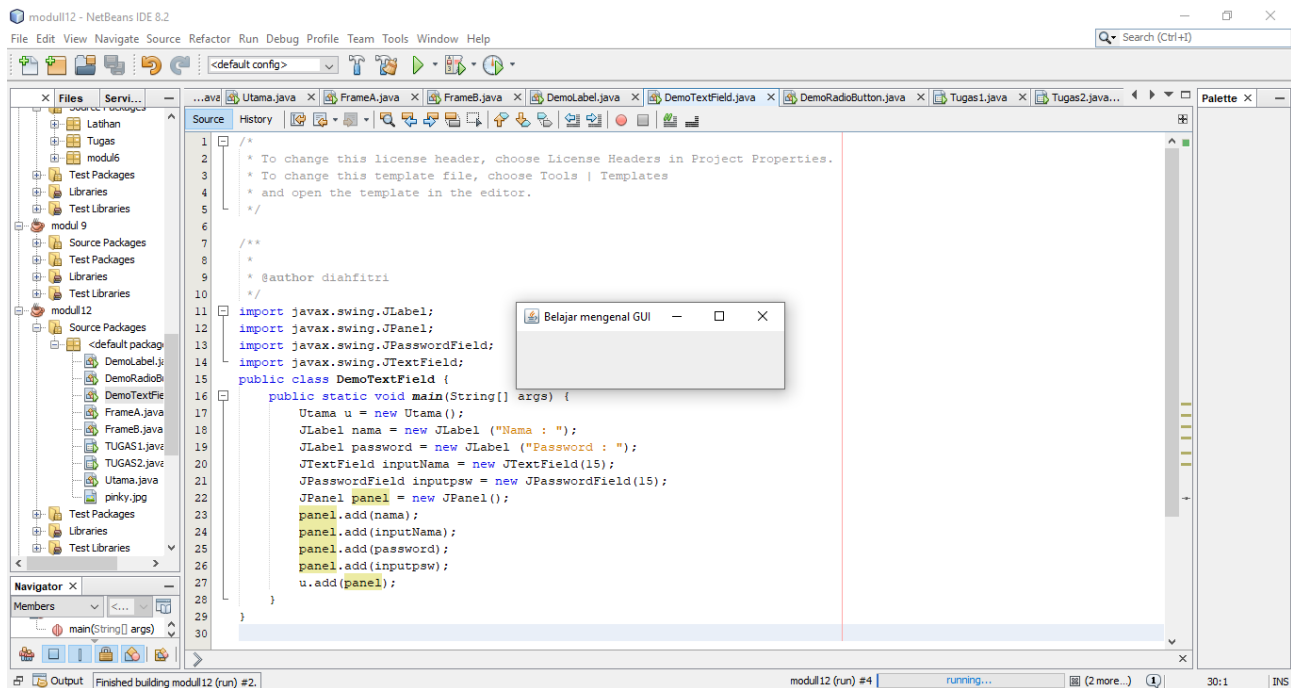
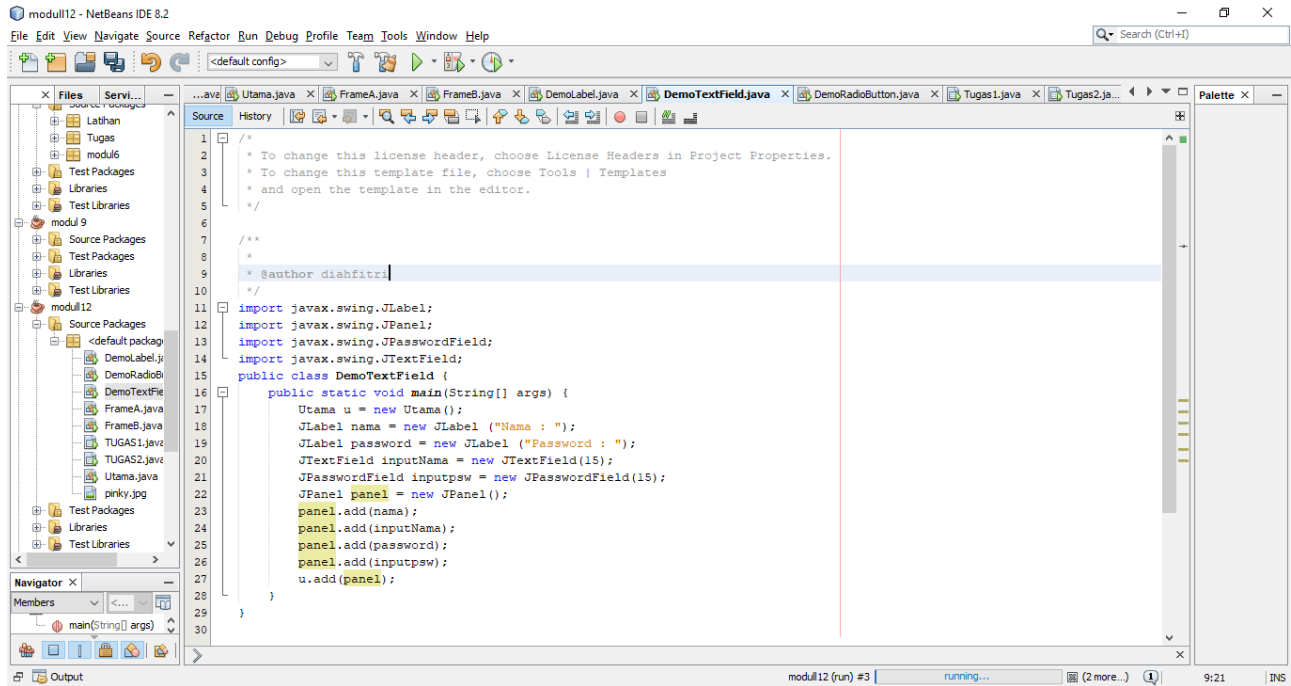
Program 4



KONSTRUKTOR

- `JLabel(String teks)` : Object yang bias untuk menampilkan teks pada layer/frame.
Mengontruksi objek label dengan teks.
- `JLabel(String teks, int i)`:mengontruksi objek label dengan teks serta menentukan penjajaran secara horizontal.
- `JLabel(String teks, icon icon, int i)` :mengontruksikan objek label dengan teks dan ikon serta menentukan penjajaran secara horizontal.

Program 5



KONSTRUKTOR

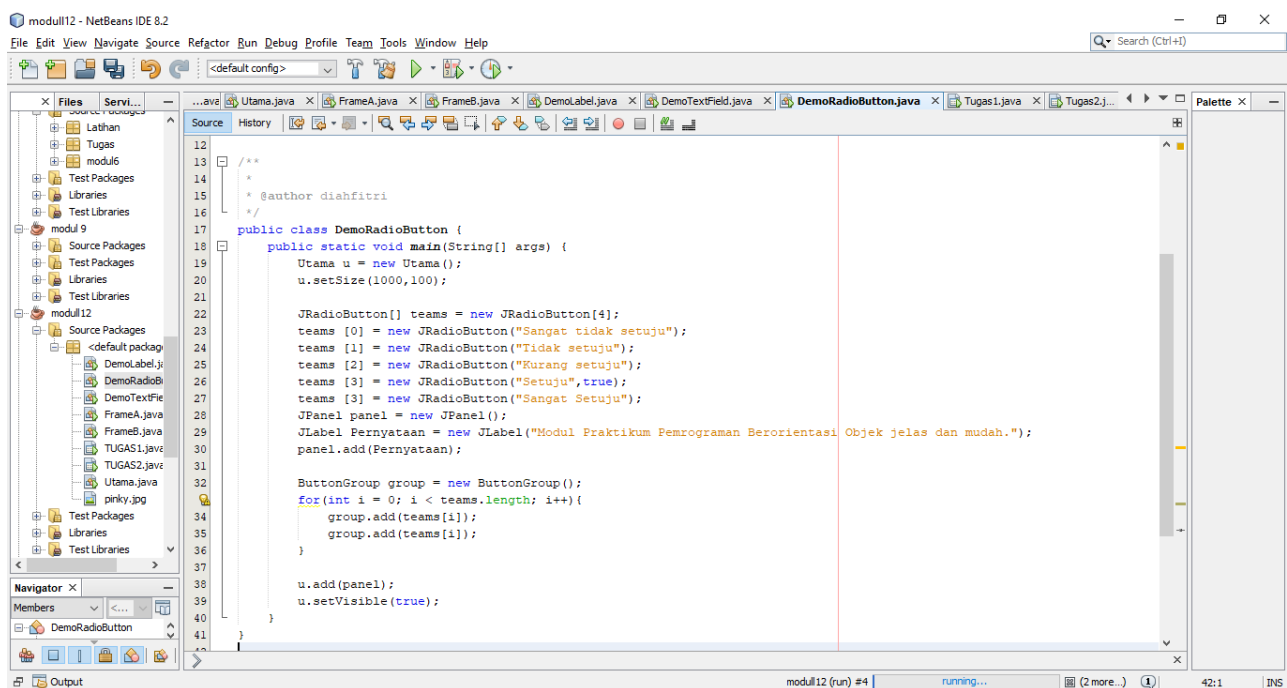
- `JTextField()` : mengkonstruksikan objek dengan teks kosong.

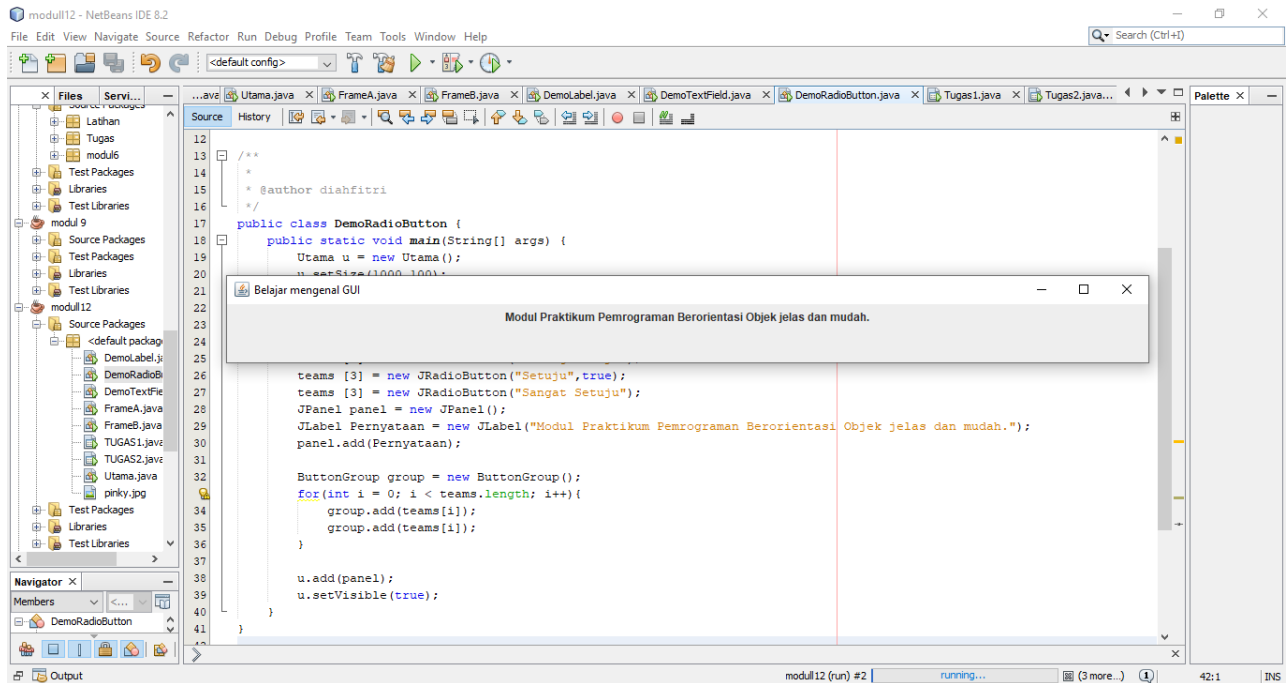
- `TextField(int i)` : mengkonstruksi objek dengan teks kosong dan indeks `i` ditentukan dengan parameter indeks `i`.
- `TextField(String i)` : mengkonstruksikan objek dengan teks ditentukan oleh nilai parameter `text`.
- `TextField(String teks, int i)` : mengkonstruksikan objek dengan teks ditentukan oleh nilai parameter `text` dan ditentukan oleh parameter `i`.

PARAMETER DAN CLASS `TextField`

- `String text` : memberi objek `text`
- `Boolean Editable` : menentukan apakah objek dalam kondisi dipilih atau tidak
- `Int Columns` : untuk mengatur jumlah kolom atau ukuran kolom pada sebuah objek
- `Int horizontalAlignment` : untuk mengatur garis horizontal pada sebuah program Program 5.

Program 6



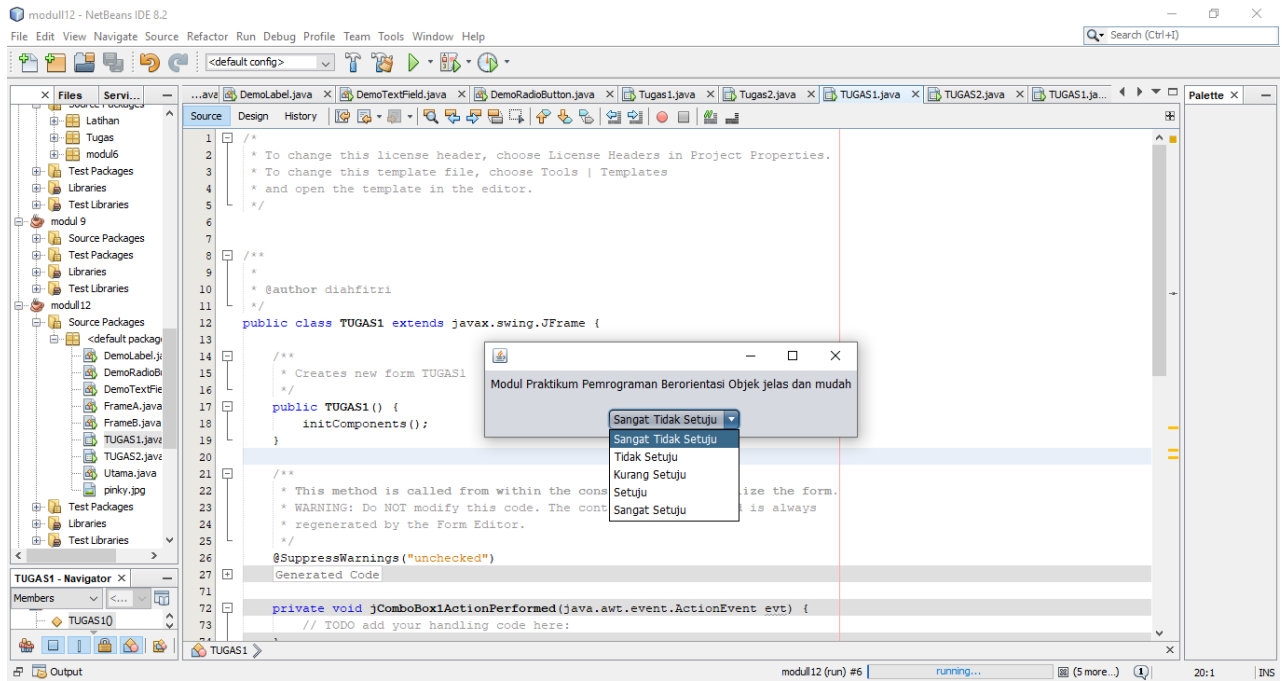


KONSTRUKTOR

- `JCheckBox(String teks)` : mengkonstruksi objek check box dengan text
- `JCheckBox(String, Boolean)` : mengkontruksi objek check box dengan text serta menentukan apakah check box dalam kondisi dipilih atau tidak
- `JCheckBox(icon)` : mengkontruksikan objek check box dengan ikon
- `JCheckBox(icon, Boolean)` : mengkontruksikan objek check box dengan ikon serta menentukan apakah check box dalam kondisi dipilih atau tidak
- `JCheckBox(String, Icon)`: mengkontruksikan objek check box dengan text dan ikon
- `JCheckBox(String, Icon, Boolean)` : mengkontruksikan objek check box dengan text dan ikon serta menentukan apakah check box dalam kondisi dipilih atau tidak

Tugas

Nomor 1



Nomor 2

