Nama : Yoga Ade P NIM : L200180204

Kelas : E

Mata Kuliah : Praktikum Pemrograman Berorientasi Obyek

MODUL 12

1. Frame

Konstruktor	Penjelasan
JFrame ()	Membuat JFrame tanpa judul
JFrame (String Judul)	Membuat JFrame dengan judul

Metode	Keterangan
void setSize (int lebar, int tinggi)	Mengatur ukuran JFrame
void setLocation (int x, int y)	Mengatur posisi munculnya
	JFrame
void setVisible (Boolean)	Untuk menampilkan
void	Mengatur lokasi muncul JFrame
setLocationRelativeTo(Component)	relative dengan Komponen

2. Button

Konstruktor	Penjelasan
JButton ()	Membuat JButton tanpa nama
	button
JButton (STring teks)	Membuat JButton dengan teks
JButton (Icon icon)	Membuat JButton dengan icon
JButton (String teks, Icon icon)	Membuat JButton dengan teks dan
	icon

3. Container

4. Label

Konstruktor	Penjelasan
JLabel (String teks)	Membuat label dengan teks
JLabel (String teks, int i)	Membuat label dengan teks
JLabel (String teks, Icon ic, int I)	Mengonstruksi objek label dengan
	teks serta tata letak teks

5. TextField dan Password Field

Konstruktor	Penjelasan
JTextField ()	Membuat TextField baru
JTextField (int I)	Membuat TextField dengan kolom yang spesifik
JTextField (String i)	Membuat TextField dengan wall
	dengan membuat teks

JTextField (String teks, int i)	Membuat TextField dengan spesifik kolom dengan diawali teks
	tersebut

Parameter dalam class JTextField	Keterangan
String Text	Parameter bertipe String menentukan JTextField
Boolean Editabel	
Int columns	Parameter untuk menentukan spesifik kolom
Int horizontalAlignment	Parameter untuk horizontal alignment

6. Radio Button dan CheckBox

Konstruktor	Penjelasan
JCheckBox (String teks)	Membuat JCheckBox dengan
	parameter teks
JCheckBox (String, Boolean)	Membuat JCheckBox dengan teks
	serta menentukan apakah dalam
	kondisi dipilih atau tidak
JCheckBox (icon)	Membuat JCheckBox dengan icon
JCheckBox (Boolean)	Membuat JCheckBox dengsn icon
	serta menentukan apakah dalam
	kondisi dipilih atau tidak
JCheckBox (String, Icon)	Membuat JcheckBox dengan teks
	dan icon
JCheckBox (String, Icon, Boolean)	Membuat JcheckBox dengan teks,
	icon, dan kondisi dipilih atau tidak

Tugas

1. Tugas 1

```
Start Page x NewJFrame2.java x 🖄 Tugas1.java x
 Source History | 🚱 🖫 + 💹 + 🖸 👯 🐶 🖶 📮 | 🚱 😓 | 😉 😏 | 🍥 📵 | 🕮 🚅
  🖳 import javax.swing.ButtonGroup;
       import javax.swing.JLabel;
       import javax.swing.JPanel;
  import javax.swing.Jear
import javax.swing.Jear
import javax.swing.*;

7
/*
8 * To change this licer
        import javax.swing.JComboBox;
        * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
* To change this template file, choose Tools | Templates
* and open the template in the editor.
 9
 11
 12
 13 📮 /**
 14
 15
        * @author LABRPL-20
 16
 17
       public class Tugas1 {
 18 🖃
           public static void main(String[] args){
    Utama u = new Utama();
 19
 20
                  u.setSize(500, 100);
 21
                 String s1[] = {"Sangat tidak setuju", "Tidak setuju", "Kurang setuju", "Setuju", "Sangat setuju");

JLabel Pernyataan = new JLabel ("Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek jelas dan mudah.");
 22
 23
 24
                  JComboBox cbx = new JComboBox(s1);
 25
 26
                  JPanel panel = new JPanel();
 27
                  panel.add(Pernyataan);
 28
                   panel.add(cbx);
 29
                   u.add(panel);
· · · · ·
                             Belajar mengenal GUI
                                     Modul Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek jelas dan mudah.
                                                           Sangat tidak setuju
                                                           Sangat tidak setuju
                                                           Tidak setuju
                                                           Kurang setuju
                                                           Setuju
                                                           Sangat setuju
```

2. Tugas 2

```
StartPage x; New'3Frame2.java x Tugas1.java x
Source Design History
                       - 3 - 1 및 주 주 등 다 | 1 수 등 등 | 열 열 | 0 🗊 👛 🚅
  2 izpcrt javz.zwt.Color:
  4
   -
 14 puklic class NewJFrameT extends jzvax.swing.JFrame (
 is
   -
 17
 1? 🗐
         p'filicNewJFrame2() {
 2'J
21
              init0oxponents():
 23 -
 26
 27
          05appressWarnings(" "''. : ::-:")
 28
 29 |+ | Generated Code
 891-
          private void jMenoItem2ActionRerformed{java.awe.evens.AcuionEvenu evt} (
 90
              t.is.getEontentEzne().set@ackground(Eolor.z:-d);
 91
 92
54 🗐
          private void jMenoItem3ActionPerforsed(java.awt.event.ActionEvent evt)
 55
 96
             Lais.getEontentFzne().setGackgroand(Eolor.;':- - );
57 L
s°
SS =
         private void jMenoItem4ActionPerformed(java.awe.evens.AczionEvent evt)
              this.getEontentFzne().setOackgro'and(Eolor.-r:-:--);
102 L
          1
104 🖃
1'35
                    args
1 G/—
         puklic static void mdio(5tring args{]) (
10S +
              Look and feel setting code (optional)
132 -
             jzvz.zwt.EventQaeae.ir*voxeLatsr(new Ru:ruzkle()
134
                     new NewJFraxe?().setVisikle(tr:e);
```

```
this . get font em Pane \{\ \} s. et Bazkgz nimd \{\ \text{Cut}\ n\ z\ .\ \text{yreen}\};
          }
i3
104,
            * &param args the command line arguments
106 L
i′0'7,-
           public static void main(String args[]) {
                /* Set the Nimbus look and feel */
108
109'+
                Look and feel setting code {optional)
130
131
                ^{\prime\,\star} Create and display the form ^{\star\,\prime}
132 -
               j ava . acre . EvencQueue . i need eta Der [new
                                                       Rurmabl e { }
                   publi c voi d run { } I
                        new NewJFz ame 2) .s e rVis ible t zue};
               ) } ;
1316
137
138
           // Variables declaration - do not modify
           private javax.swing.JMenu jMenul;
           private javax.swing.JMenu jMenu2;
          private javax.swing.JMenuBar jMenuBar1;
           private javax.swing.JMenuItem jMenuIteml;
           private javax.swing.JMenuItem jMenuItem2;
           private javax.swing.JMenuItem jMenuItem3;
1
           private javax.swing.JMenuItem jMenuItem4;
147
          // End of variables declaration
148
```





