

ESAI

1.) Dalam mengimplementasikan multiple activity ke dalam activity diagram Binus Ezy Foody, saya menggunakan Intent. Intent ini berfungsi untuk mengimpor informasi-informasi yang dibutuhkan oleh activity yang akan dituju.

2.) Pada pembuatan Binus Ezy Foody, saya menggunakan layout constraint sebagai komponen layout utama. Hal ini dikarenakan layout constraint sangat mudah untuk mengatur komponen-komponen yang ada di dalamnya. Tidak hanya itu, jika suatu komponen, misalkan Button, sudah di set constraint nya dengan benar, Button tersebut akan secara otomatis menjadi responsive terhadap ukuran dan orientasi layar.

Selain layout constraint, saya memakai bantuan layout linear. layout ini berfungsi sebagai "bingkai invisible" agar pengaturan constraint komponen-komponen lain yang akan tampil pada layar dapat lebih rapih.

Untuk komponen-komponen UI yang lainnya sebagai berikut:

a.) ImageButton : Dipakai pada Main Activity untuk menempatkan gambar-gambar menu sebagai button yang dapat diklik.

b.) TextView : Dipakai pada hampir seluruh activity untuk menempatkan tulisan-tulisan yang akan ditampilkan.

c.) EditText : Dipakai pada Order Activity untuk mengambil angka quantity yang diinput oleh user.

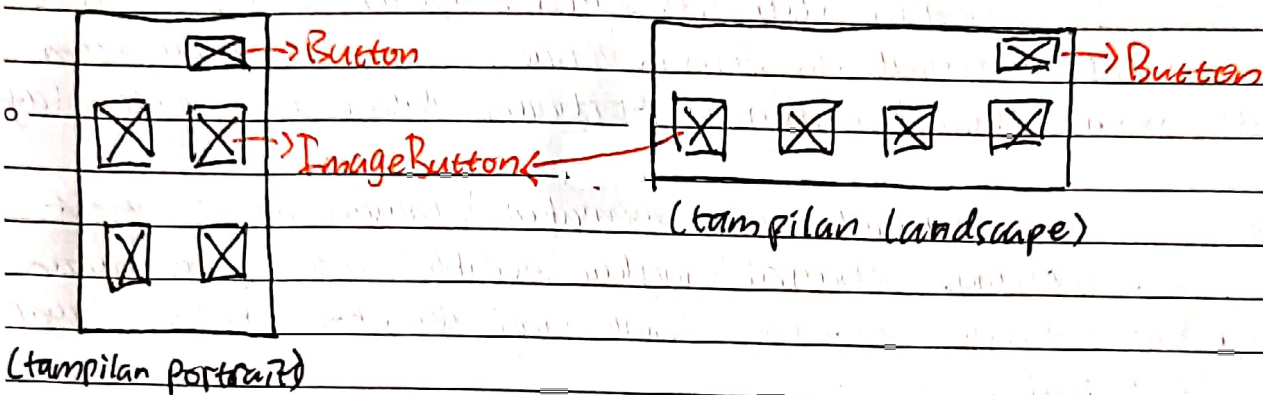
d.) ImageView : Dipakai pada ListView untuk menampilkan gambar dari minuman yang dipesan user.

e.) ListView : Dipakai pada Drinks Activity, My Order Activity, dan Order Complete Activity. komponen ini berfungsi untuk menampilkan array data dari suatu objek atau instance.

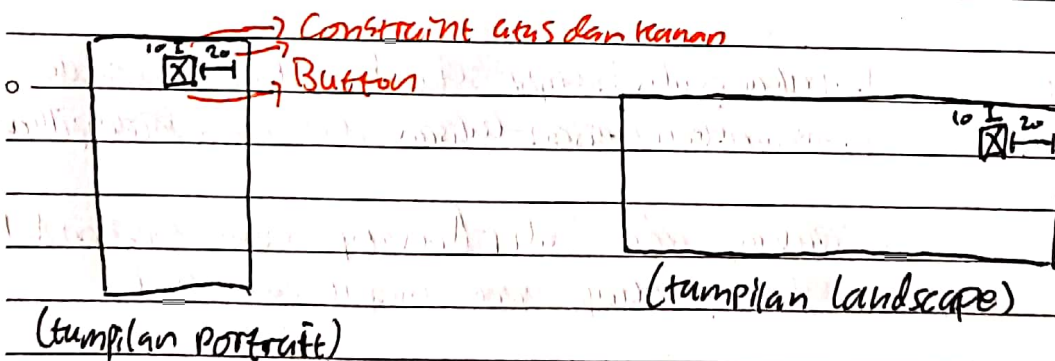
f) Button

: Dipakai pada My Order Activity pada tiap baris dari ListView. komponen ini berfungsi sebagai event listener untuk menghapus data pada baris tersebut.

3) Pada Main Activity, dimana saya menampilkan menu utama, saya memisahkan layout portrait dan landscape. Ini dikarenakan pada activity ini saya membuat tampilan UI yang berbeda pada saat orientasi portrait dan landscape.



Pada Activity selain Main Activity, orientasi portrait dan landscape sudah teratur secara otomatis dengan pemakaian constraint atas, bawah, kiri, dan/atau kanan dari setiap komponen yang ada. Sebagai contoh:



Pada 2 gambar diatas, saat kita menggunakan constraint pada layout constraint, jika orientasi layar berubah, maka komponen akan mengikuti constraintnya masing-masing.