**Codingan Menghitung luas segitiga dengan BufferedReader**

// Import component java.io

import java.io.BufferedReader;

import java.io.IOException;

import java.io.InputStreamReader;

/\*

\* 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.

\*/

/\*\*

\*

\* @author ASUS

\*/

public class MenghitungLuasSegitiga\_BufferedReader {

public static void main(String[] args) throws IOException{

// Inialisasi variable alas, tinggi dan luas

double alas, tinggi, luas;

// Inialisasi BufferedReader dengan menggunakan alias Input

BufferedReader input = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

// Memberitahukan user untuk memasukkan inputan Alas

System.out.println("Masukkan nilai Alas : ");

// Mengambil inputan alas dari user dan disimpan divariable alas

// lalu di parsing/convert ke tipe data double

alas = Double.parseDouble(input.readLine());

// Memberitahukan user untuk memasukkan inputan Tinggi

System.out.println("Masukkan nilai Tinggi : ");

// Mengambil inputan alas dari user dan disimpan divariable tinggi

// lalu di parsing/convert ke tipe data double

tinggi = Double.parseDouble(input.readLine());

// Melakukan operasi aritmatika menghitung luas segitiga

// disimpan di variable luas

luas = (alas \* tinggi) / 2;

// Menampilkan hasil output dari luas segitiga

System.out.println("Luas Segitiga adalah : " + luas);

System.out.println("\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_");

System.out.println("Nama: Mei Sinta dewi fatimah");

System.out.println("NIM: E31201195");

System.out.println("Prodi: Manajemen Informatika");

System.out.println("\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_");

}

}

**Codingan mengecek bilangan ganjil atau genap menggunakan scanner**

/\*

\* 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.

\*/

package mengecekbilanganganjilgenap\_scanner;

import java.util.Scanner;

/\*\*

\*

\* @author ASUS

\*/

public class MengecekBilanganGanjilGenap\_scanner {

/\*\*

\* @param args the command line arguments

\*/

public static void main(String[] args) {

// TODO code application logic here

Scanner input = new Scanner(System.in);

//Deklarasi variabel bilangan

int bilangan;

//Memberitahukan user untuk memasukkan sebuah bilangan

System.out.println("Masukkan sebuah bilangan : ");

//Mengambil inputan dari user

bilangan = input.nextInt();

// Melakukan pengecekan bilagan genap apa bilangan ganjil

// lalu menampilkannya

if(bilangan % 2 == 0)

{

System.out.println("Bilangan " + bilangan + " adalah genap");

}else{

System.out.println("Bilangan " + bilangan + " adalah ganjil");

}

System.out.println("\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_");

System.out.println("Nama: Mei Sinta Dewi Fatimah");

System.out.println("Nim: E31201195");

System.out.println("Prodi: Manajemen Informatika");

System.out.println("\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_");

}

}