Pemrograman Berbasis Framework



Dosen:

Meyti Eka Apriyani, ST., MT.

Oleh:

MOH. WIKI DARMAWAN

1941720174

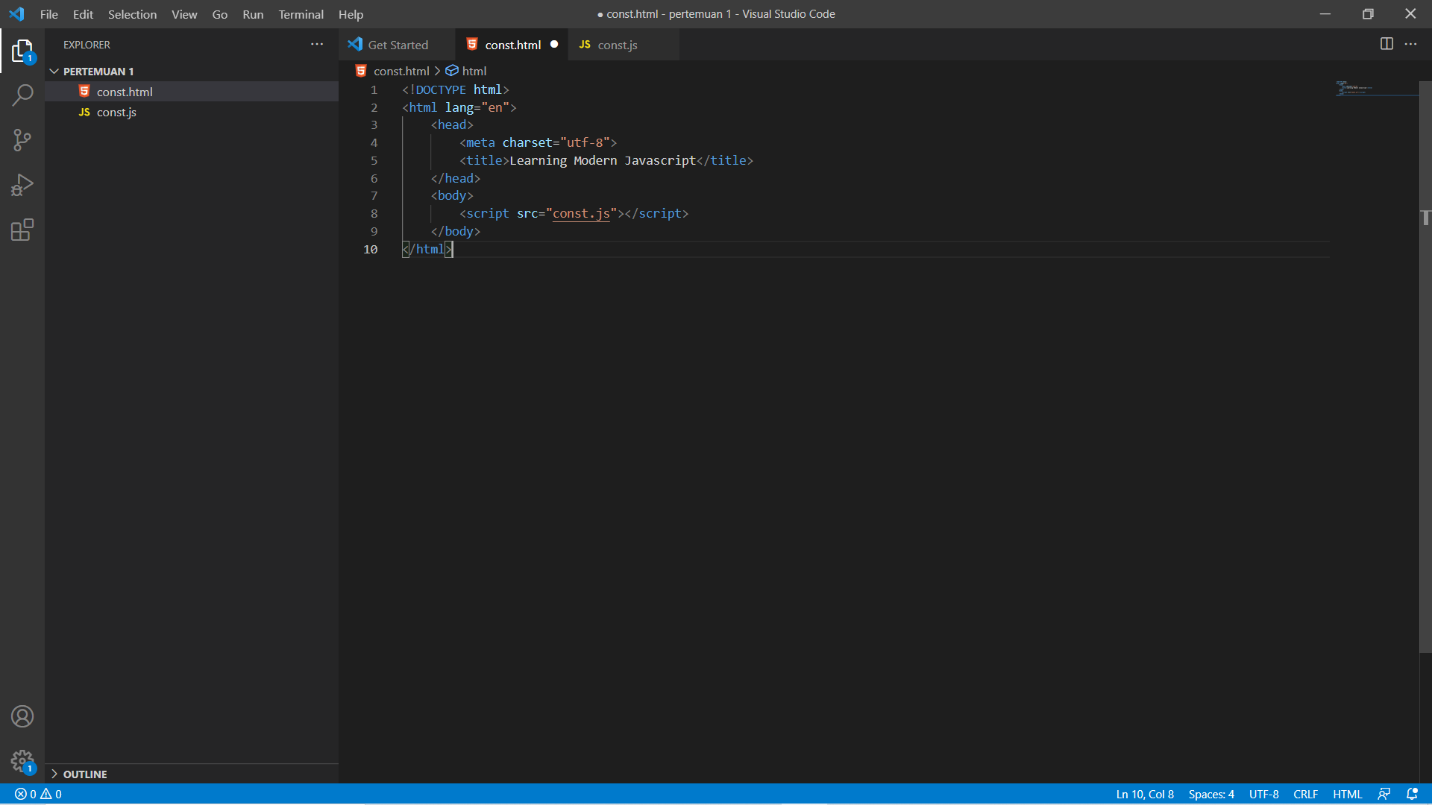
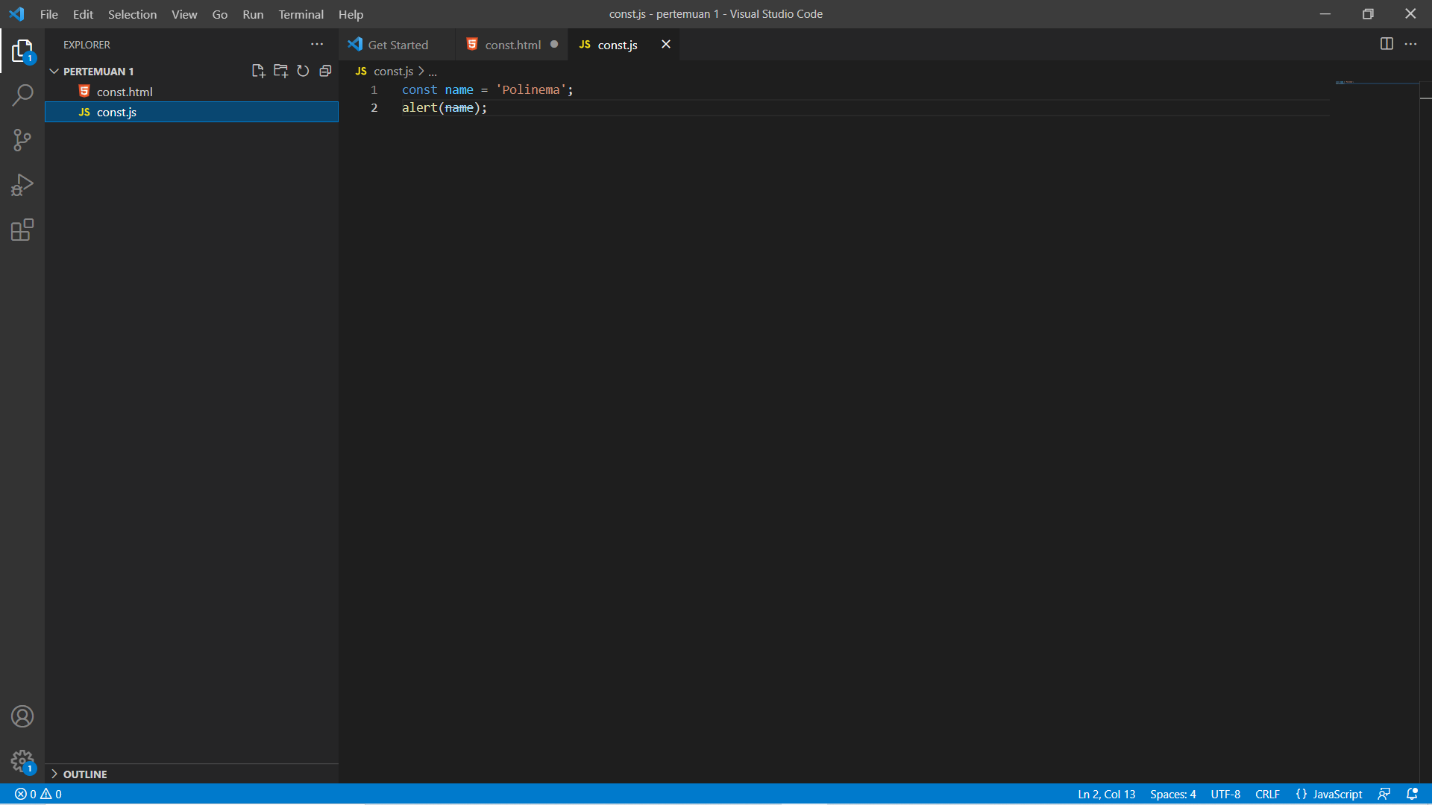
TI-3D

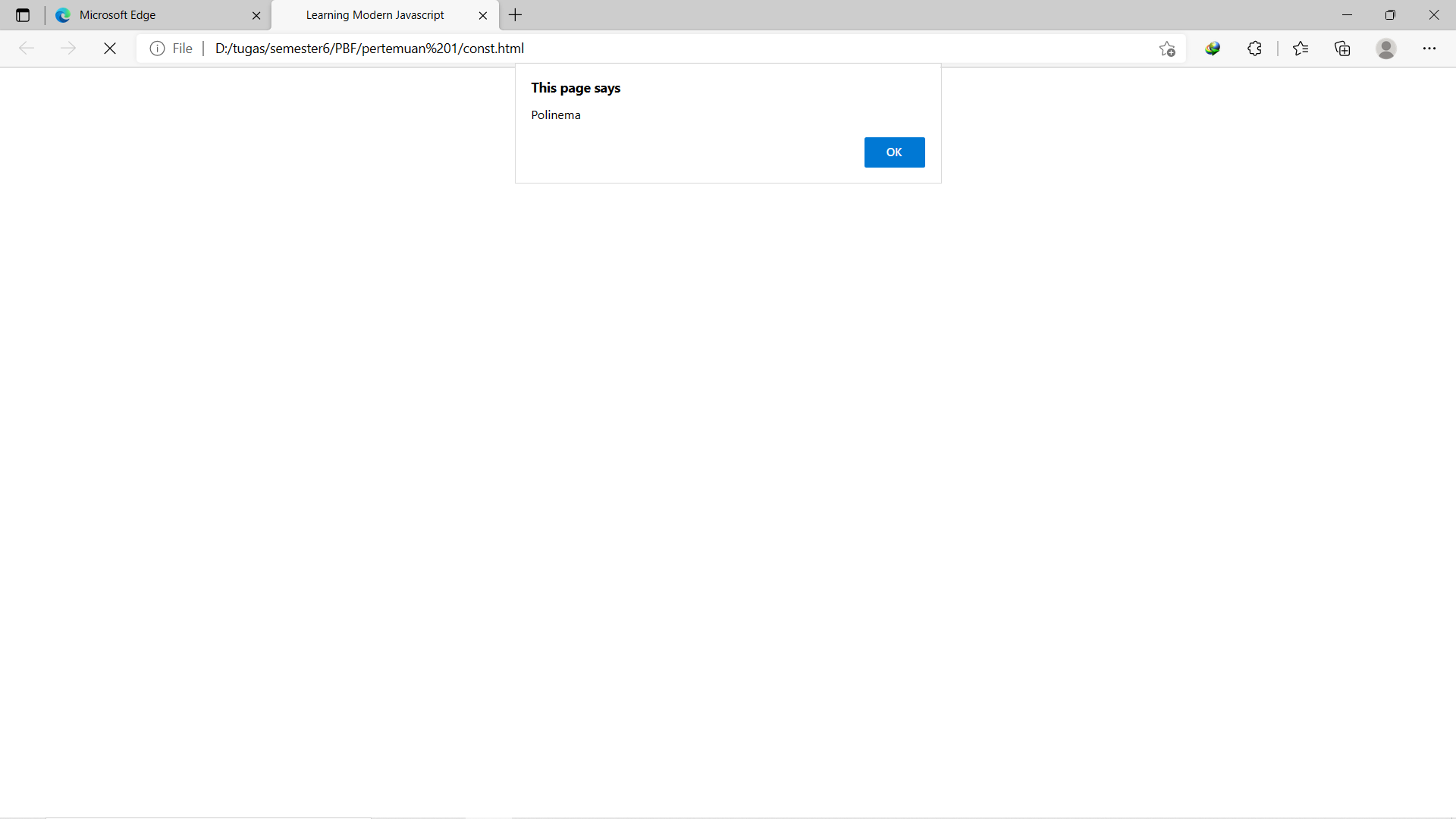
PROGRAM STUDI D4 TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

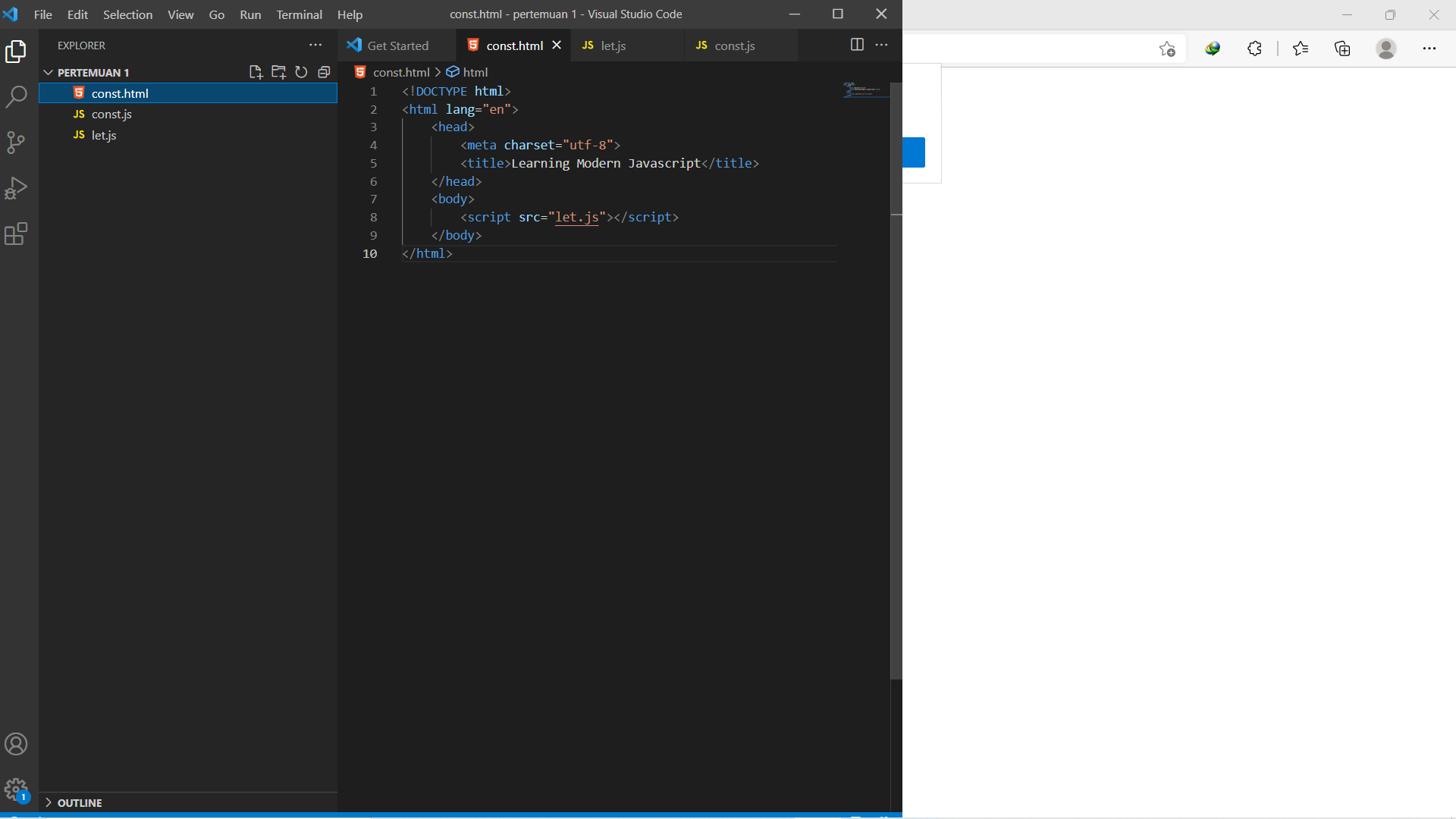
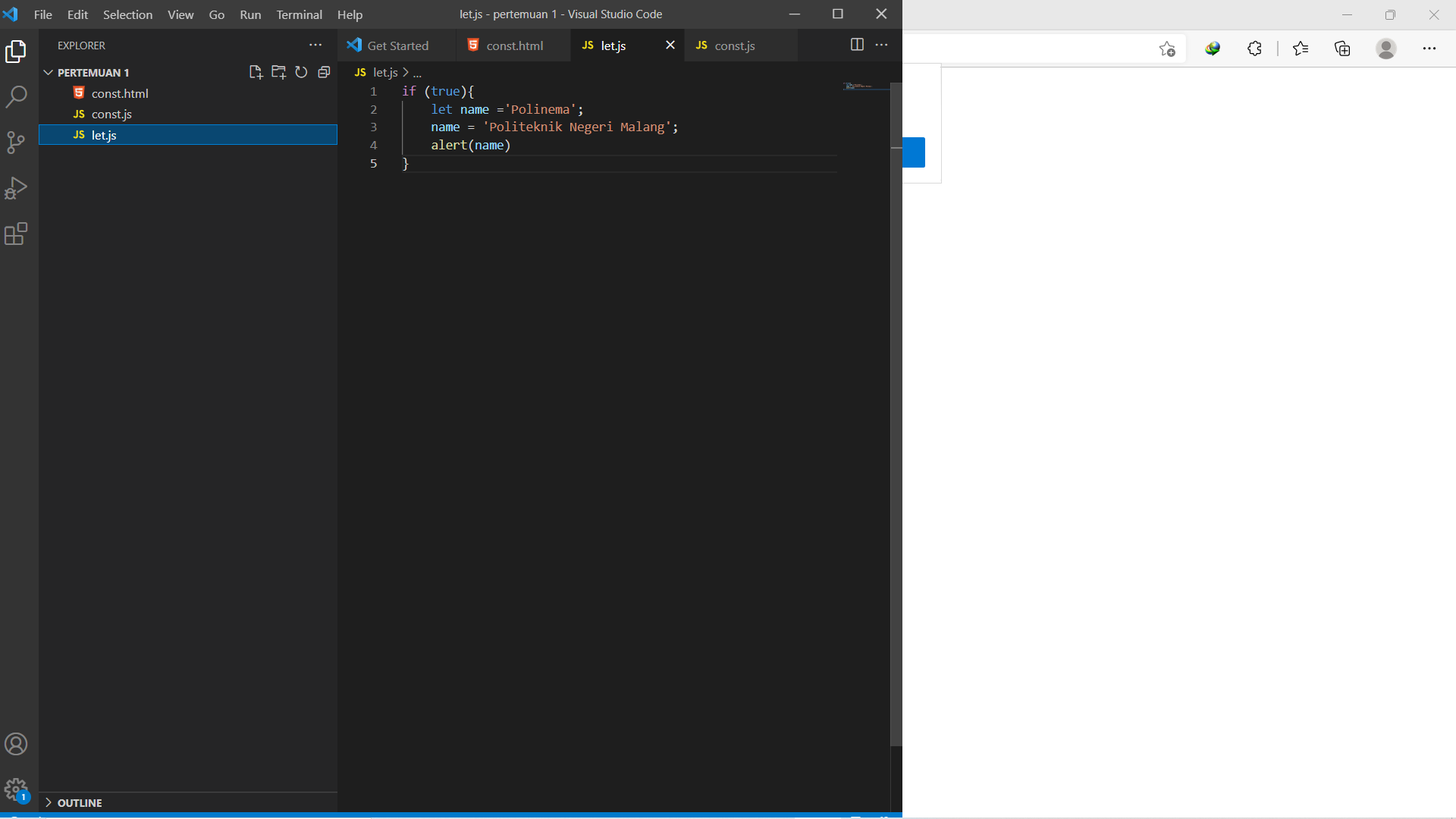
POLITEKNIK NEGERI MALANG

1. Membuat variable menggunakan const

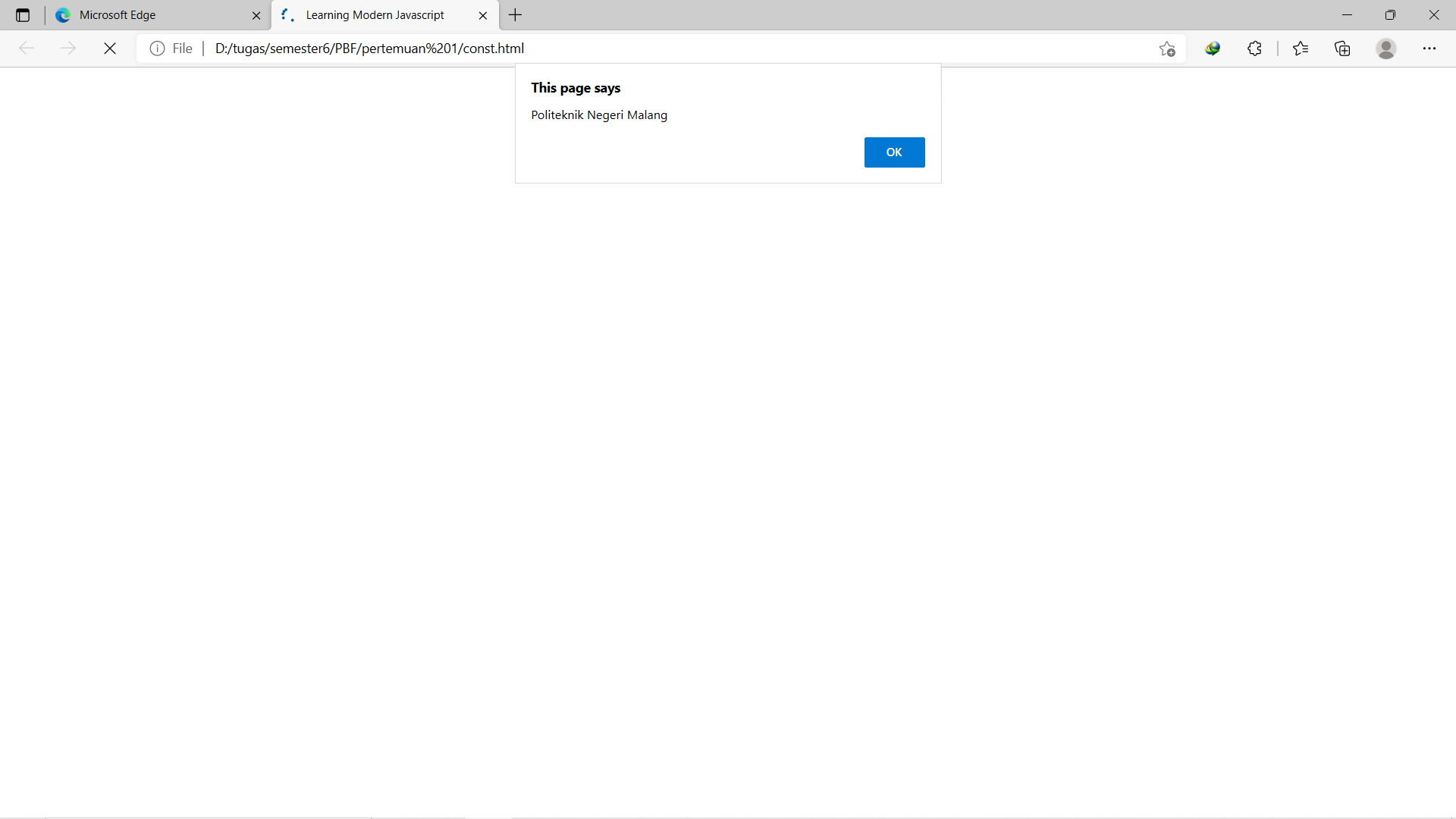
Membuat halaman awal pada file constMembuat file js const yang akan menampilkan nama yg telah diatur

Karena pada const.js telah diatur nama polinema maka akan tampil seperti berikut

1. Membuat variable menggunakan let

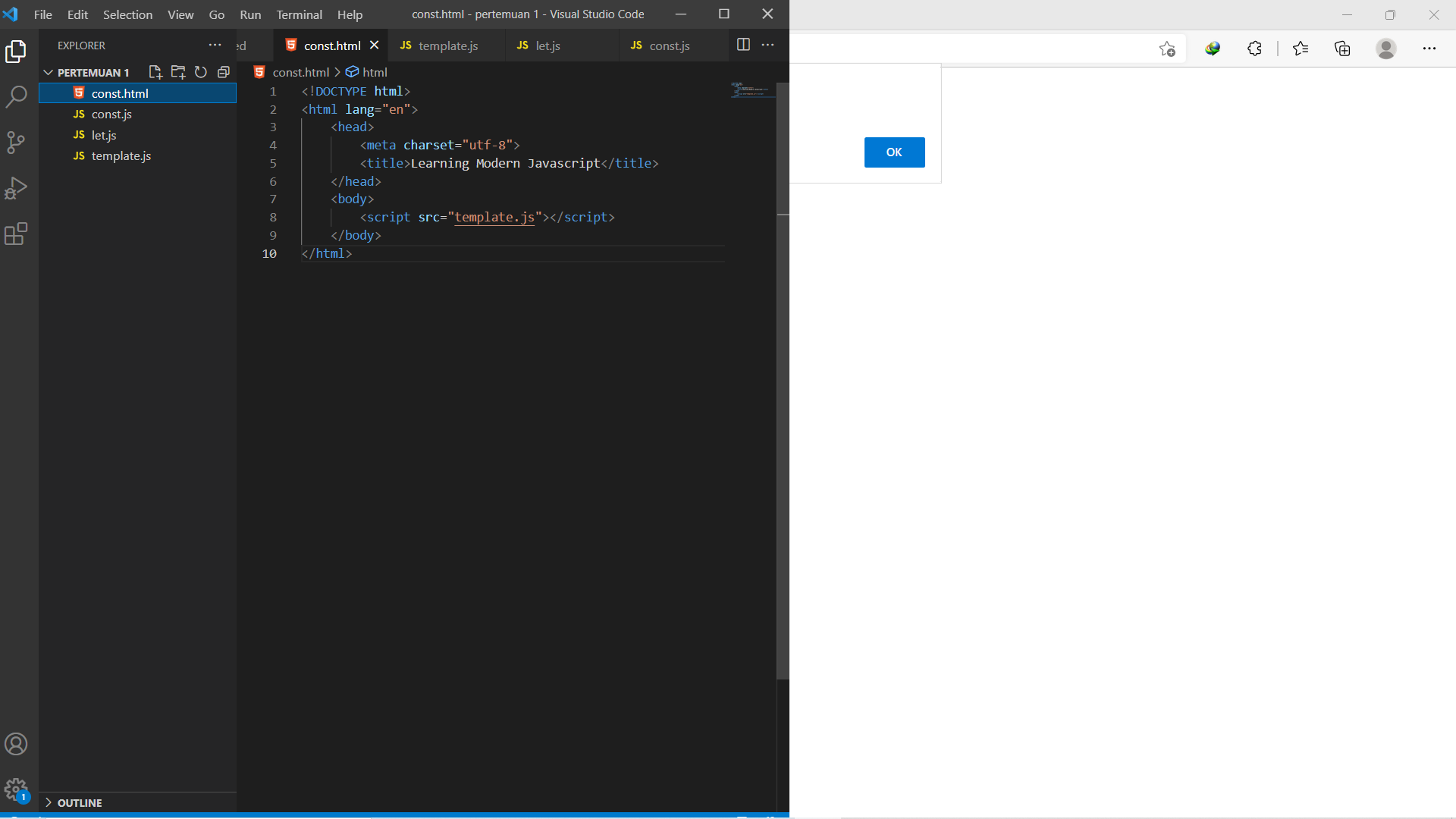
Membuat halaman awal dan mengoneksikan pada let.jsMembuat isi let.js dengan nama politeknik negeri malang

Maka hasilnya seperti berikut

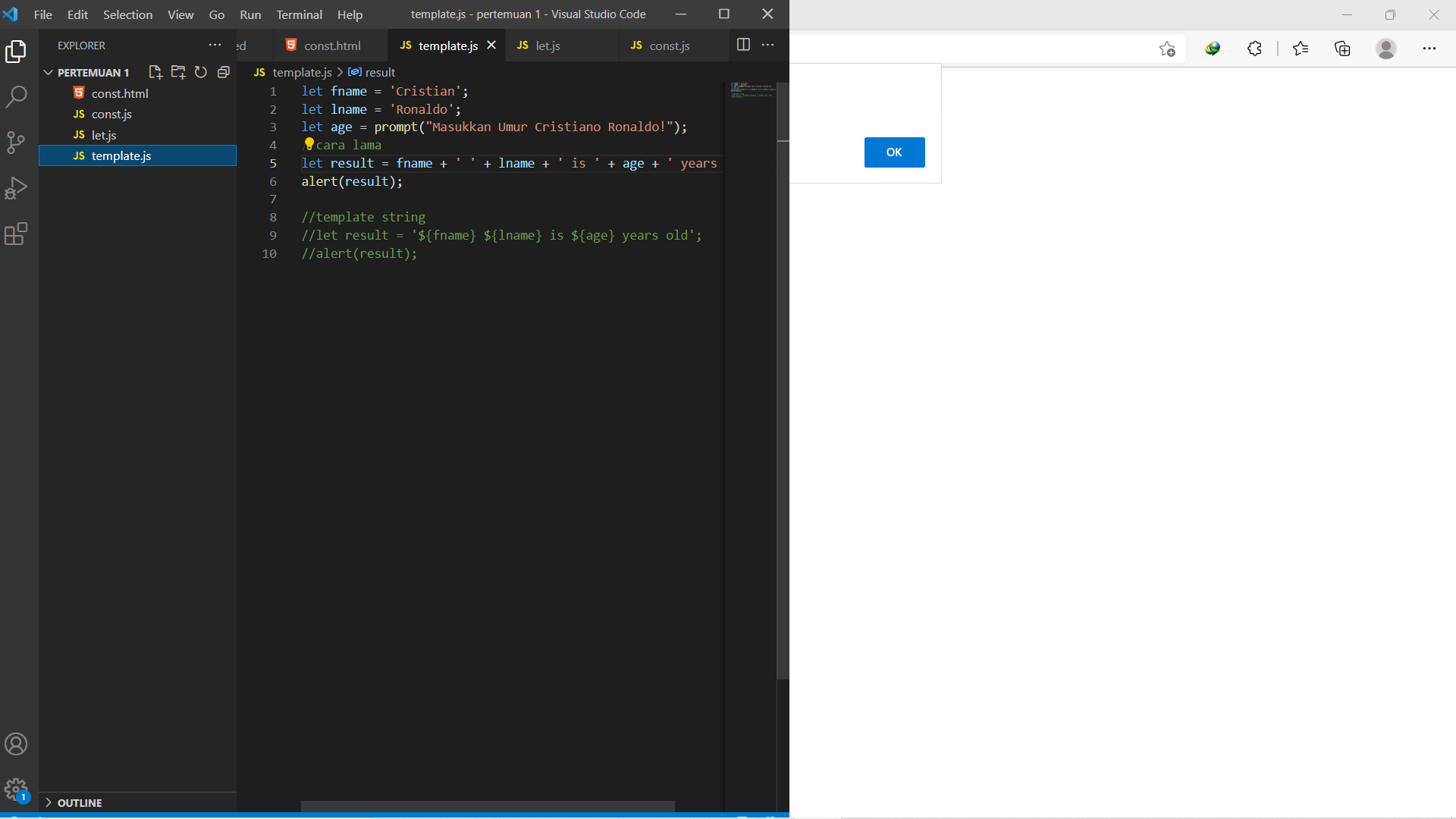


1. Membuat template string

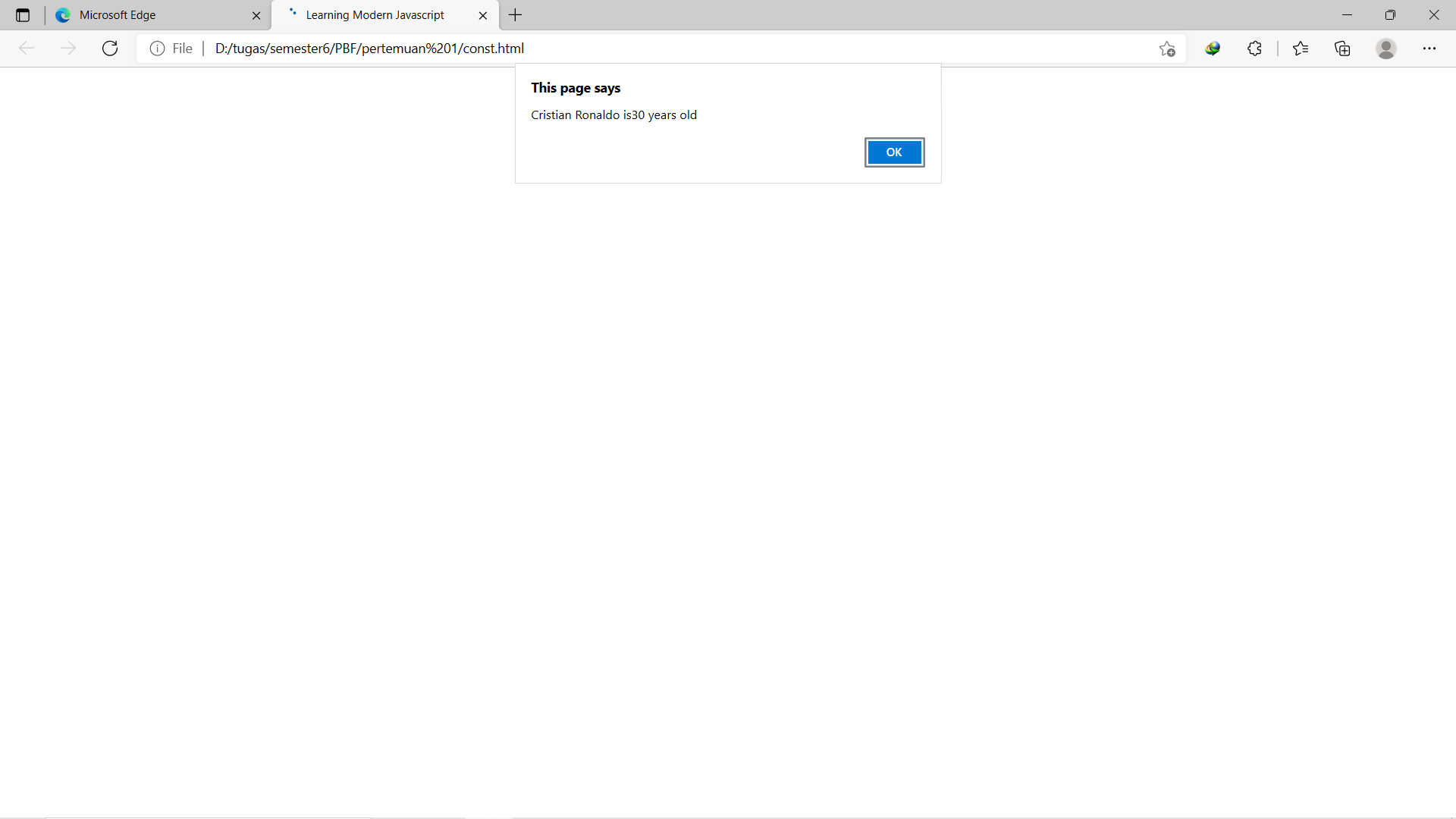
Membuat halaman awal dan mengoneksikannya pada template.js



Membuat template.js yg berisi firstname, lastname, dan age(umur) yg bisa diisi oleh user dan menampilkannya

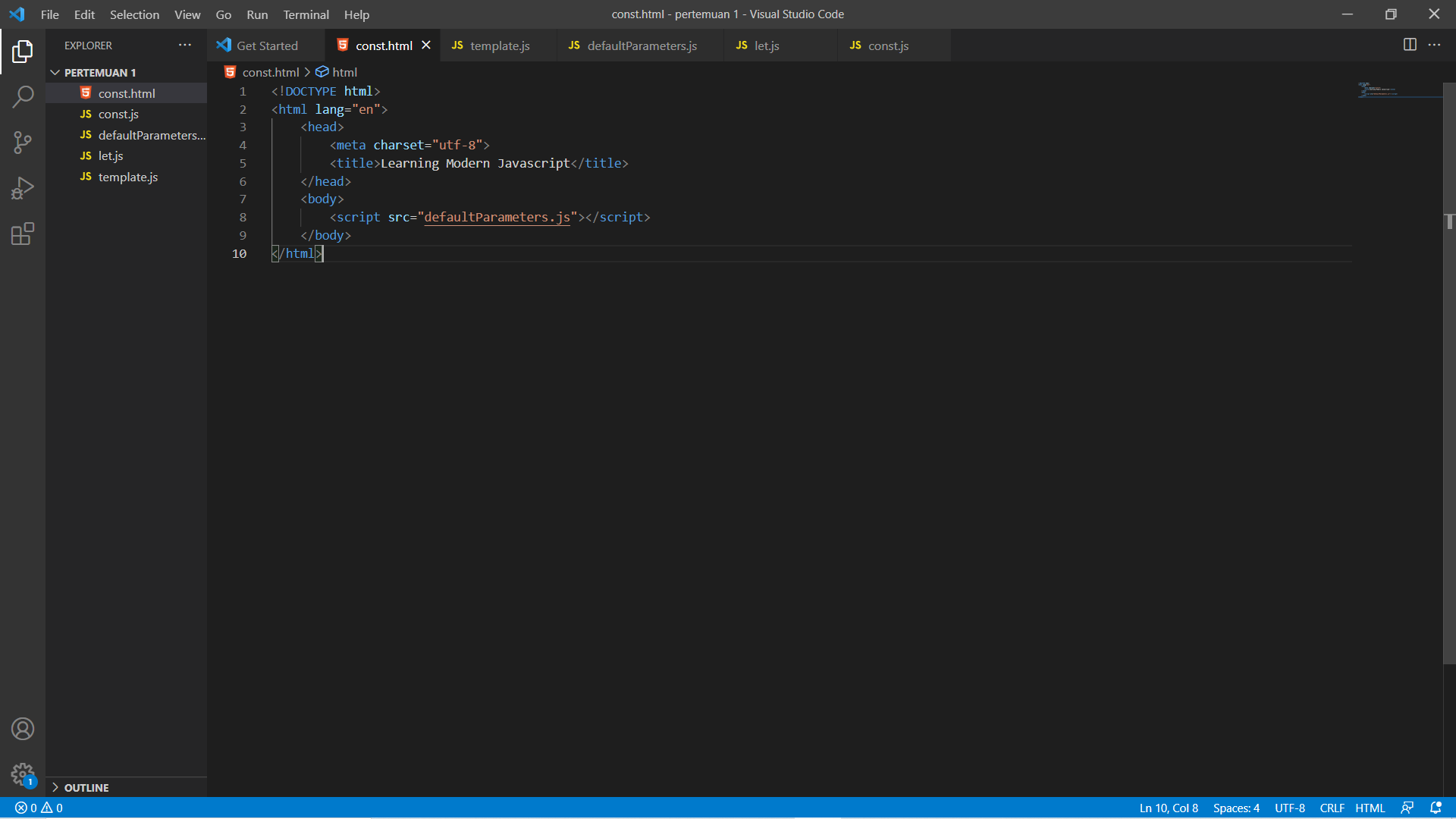


Setelah running maka aka nada alert box yg bisa diisi angka untuk umur critian Ronaldo jika mengisi dengan 30 maka akan tampil nama serta umur yg telah ditentukan

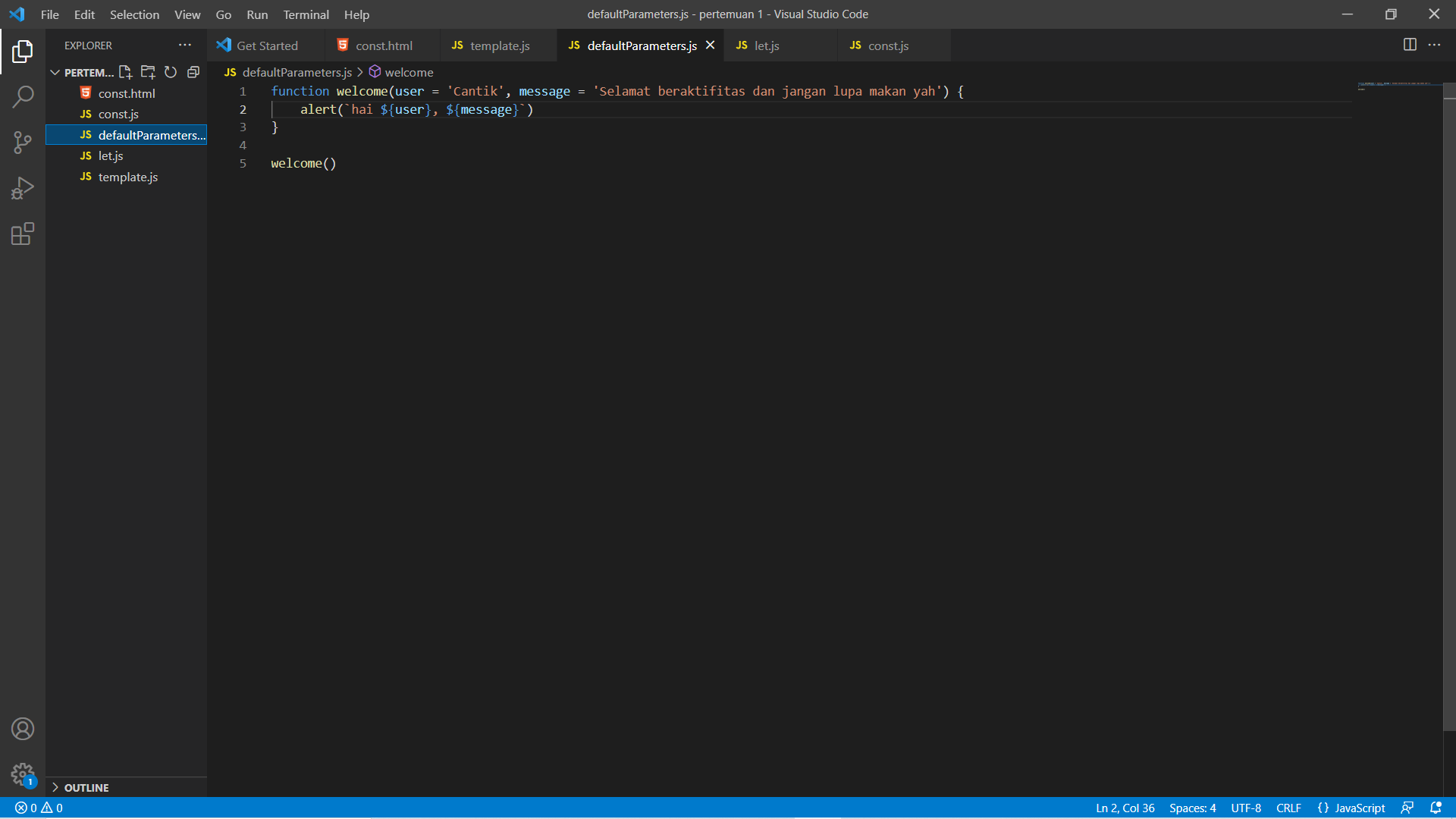


1. Membuat default parameter

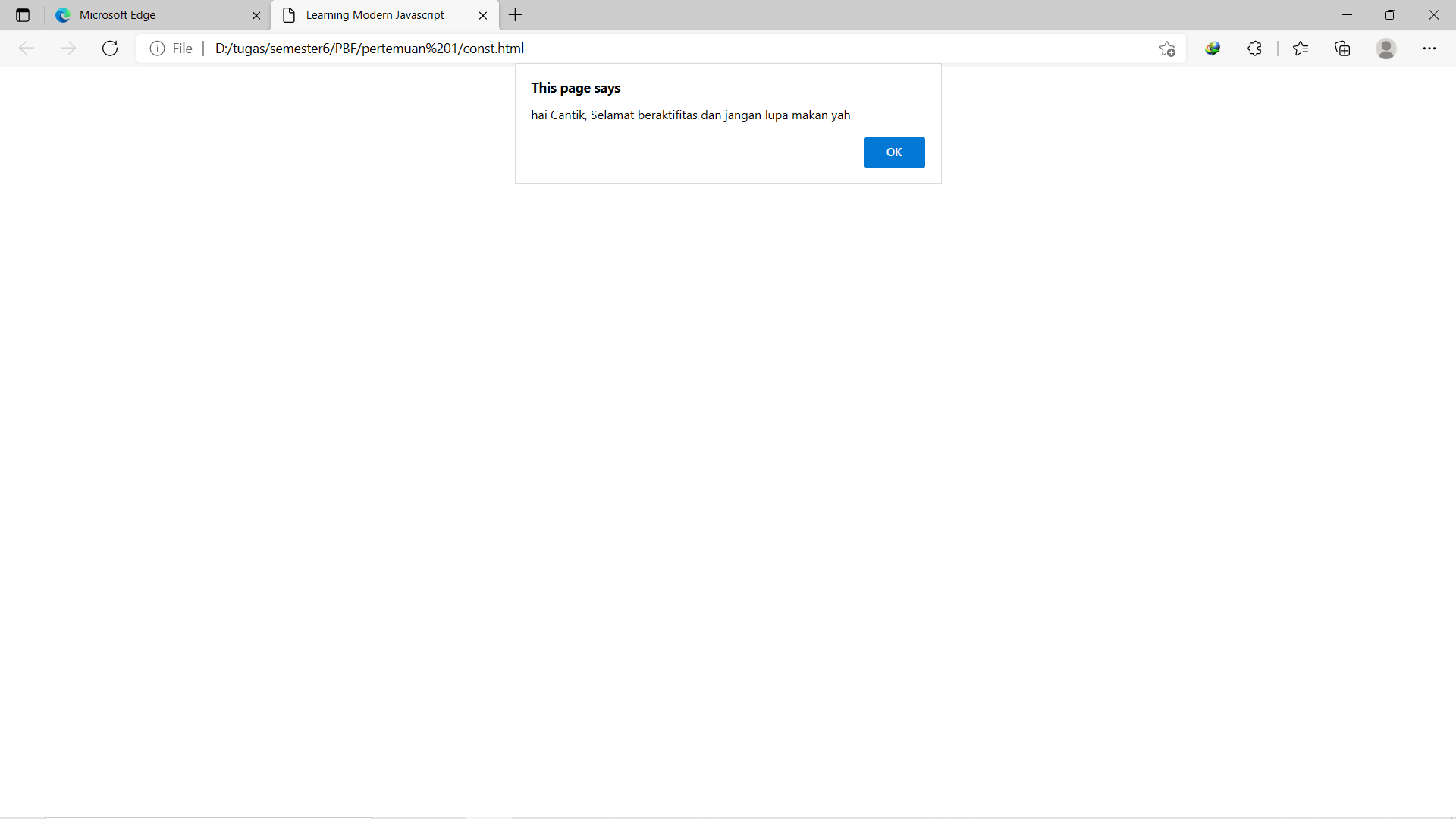
Membuat halaman awal yg akan dikoneksikan pada defaultParameter.js



Membuat defaultparameter.js yg berisi function welcome yg terdiri dari user yg diinisialisasikan dengan nama cantik dan membuat message setelah itu menampilkan alert yg menampilkan pesan hai serta user yg telah diinisialisaikan dan mesage

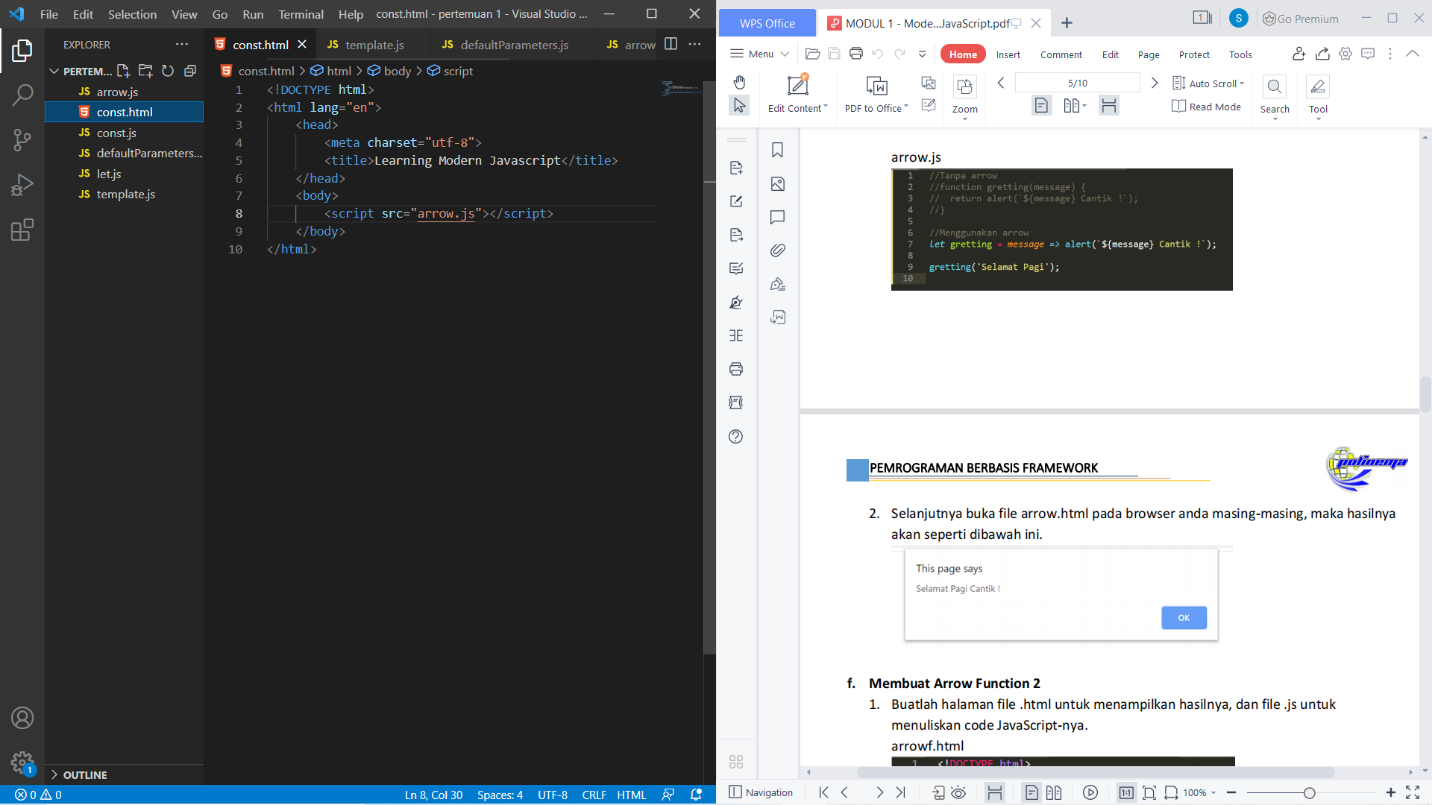


Setelah running maka akan muncul pesan hai user yg diinisialisaikan dan message yg telah diatur

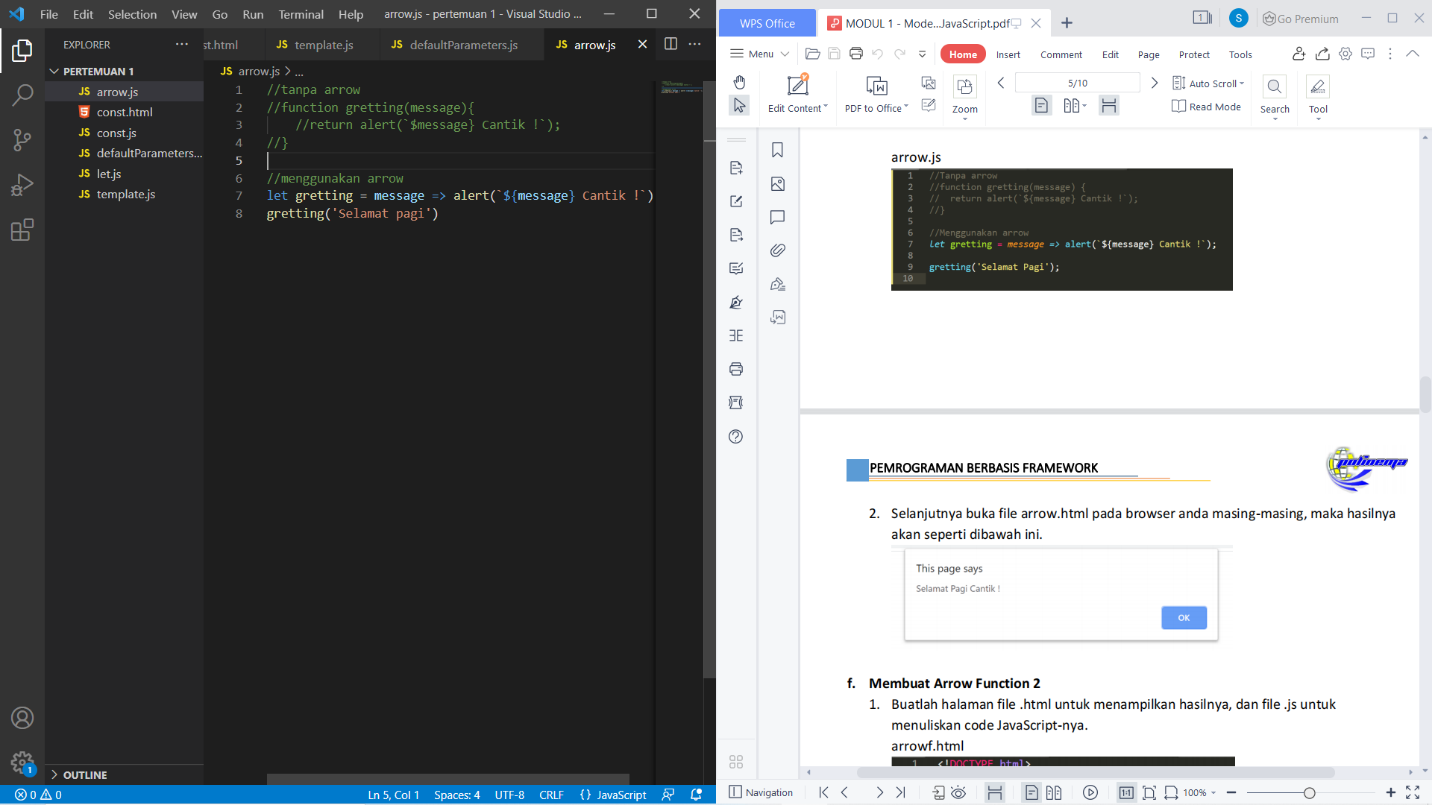


1. Menggunakan arrow

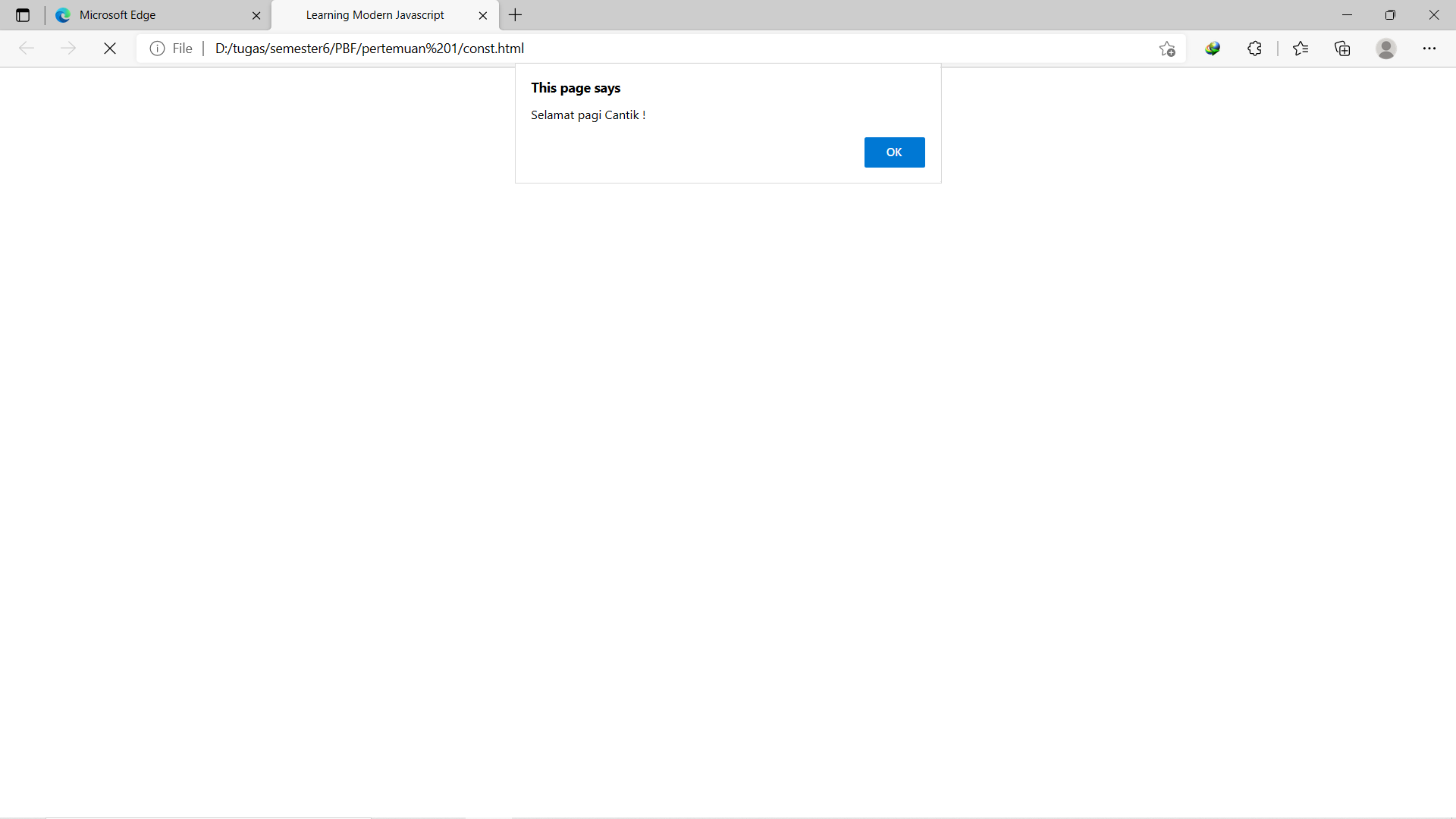
Membuat tampilan awal yg akan dikoneksikan ke arrow.js



Membuat arrow.js yg berisi message

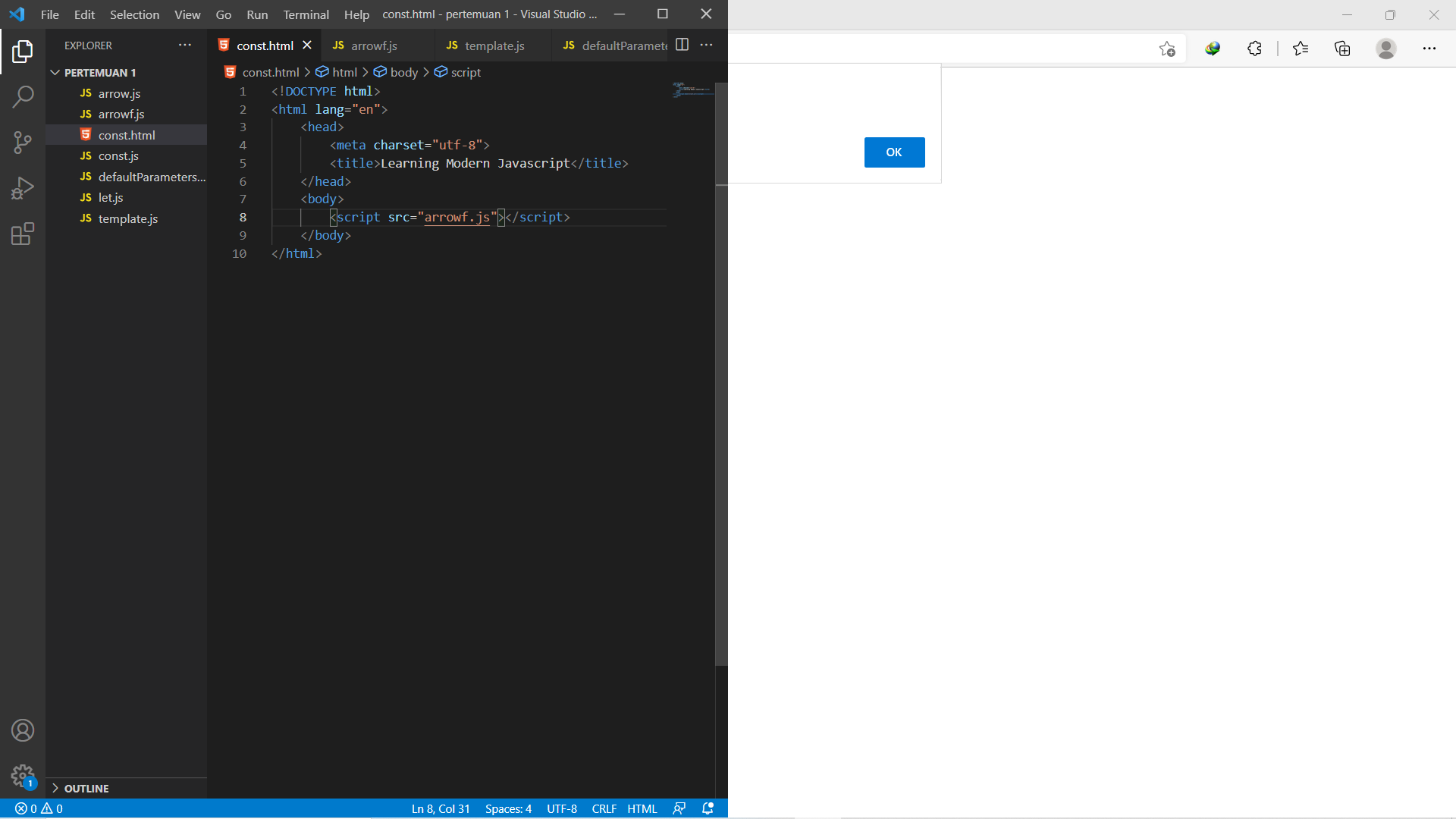


Setelah di run

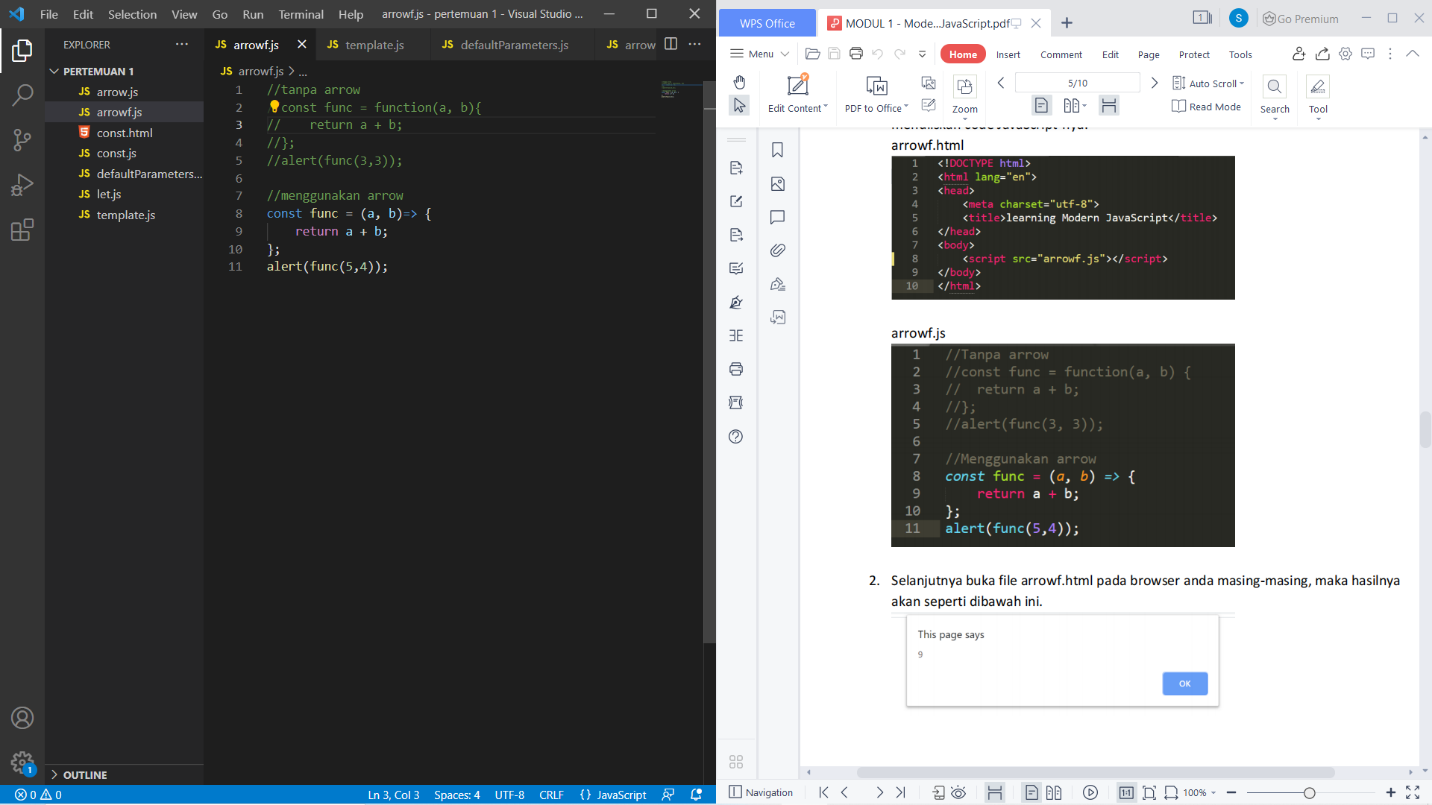


1. Menggunkan arrow

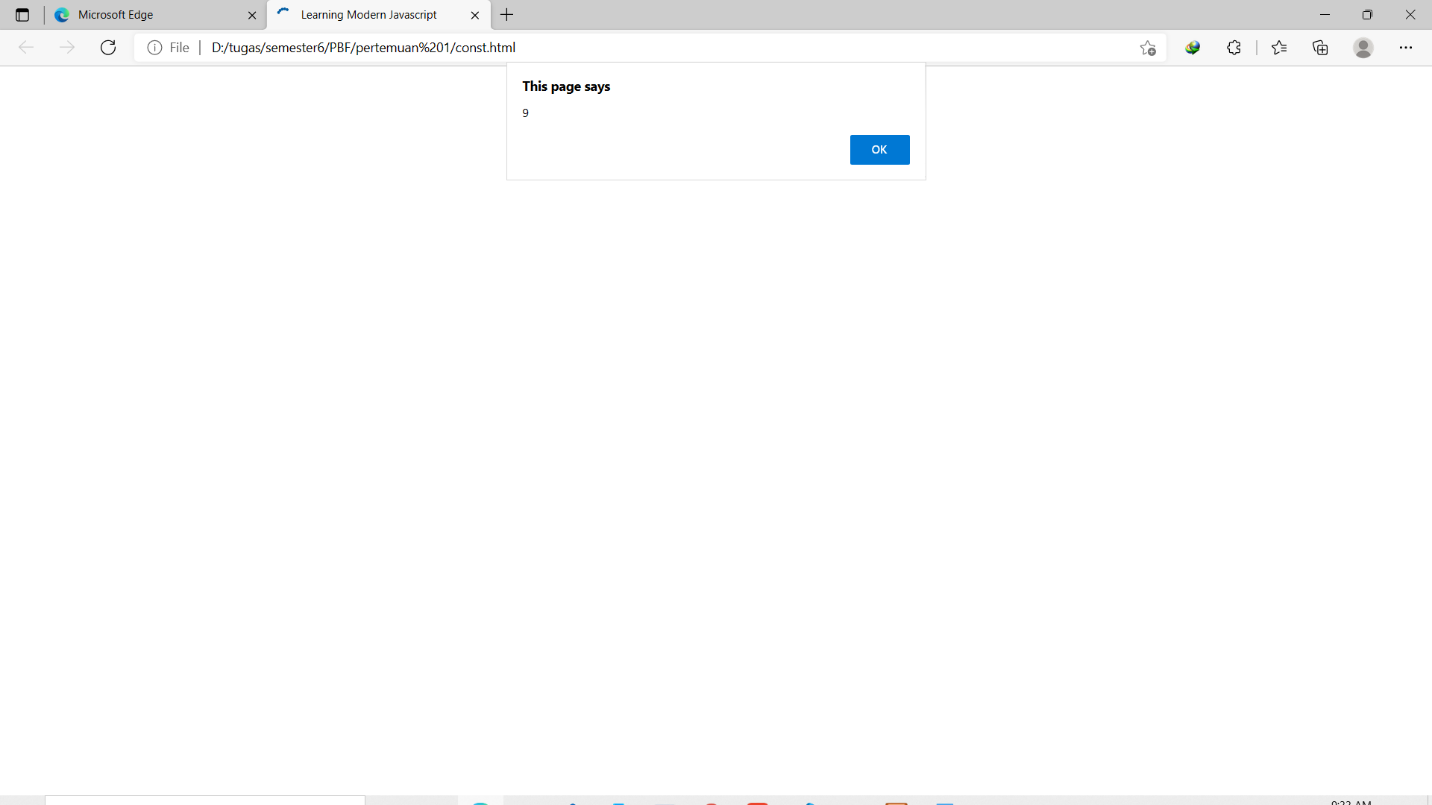
Membuat tampilan halaman awal yg akan dikoneksikan ke arrow js



Membuat arrowf.js yg berisi function yg menambahkan jumlah yg telah ditentukan

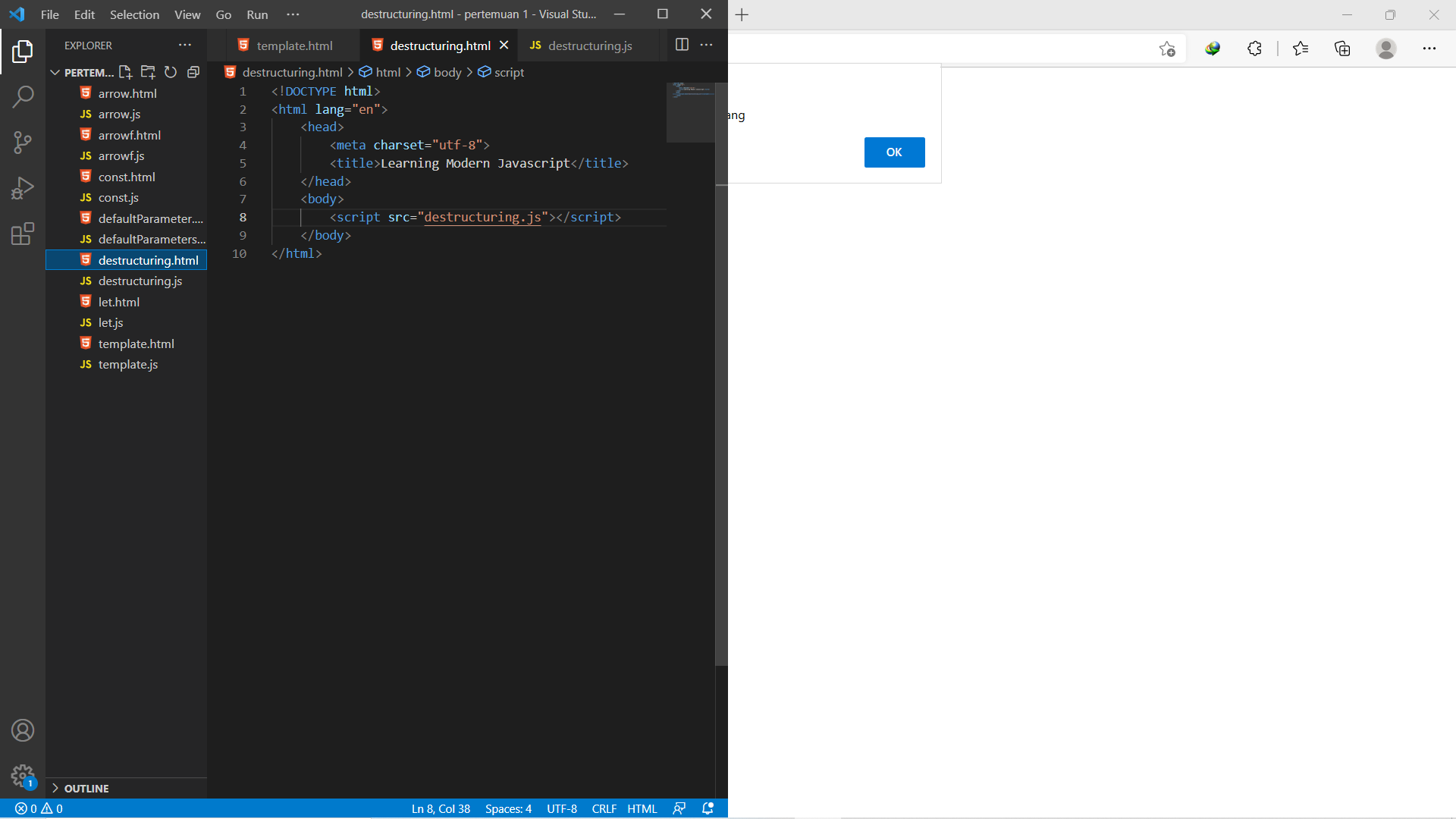


Setelah di run maka akan langsung muncul angka 9 karena pada arrowf.js di set 5 + 4

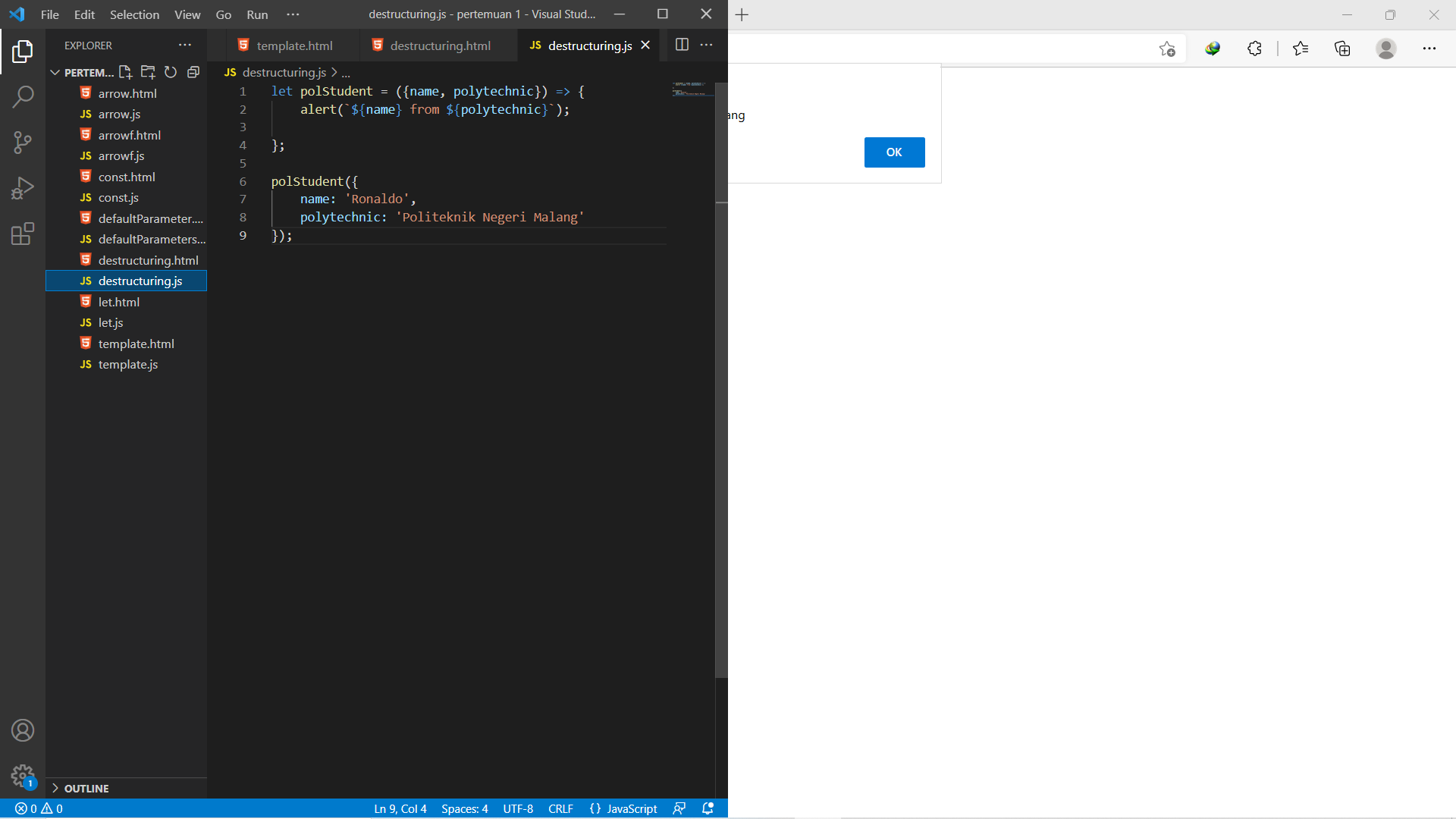


1. Membuat destructing object

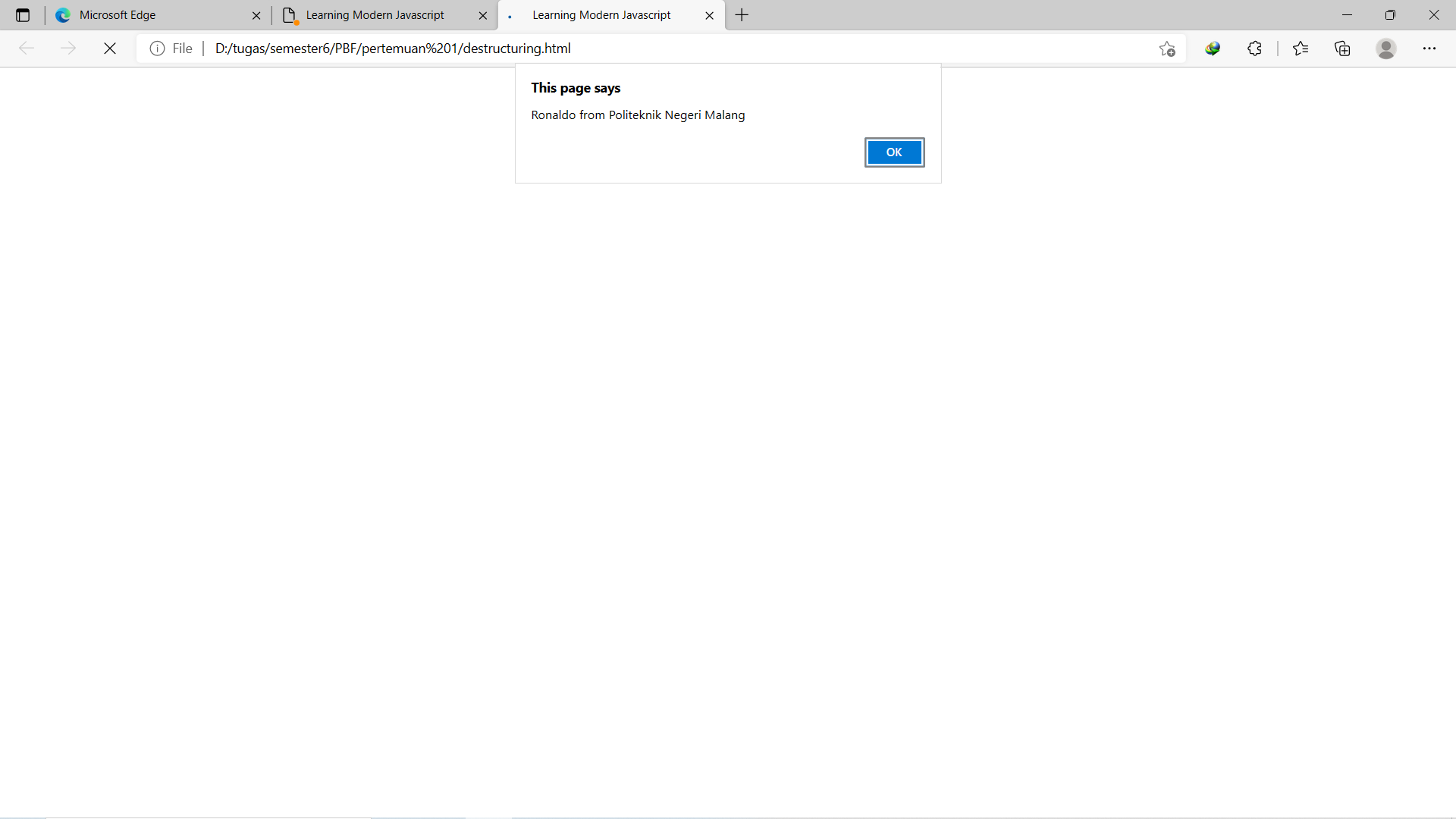
Membuat tampilan awal yg akan dikoneksikan dengan destructuring.js



Membuat destructuring.js yg berisi nama dan politeknik yg akan ditampilkan

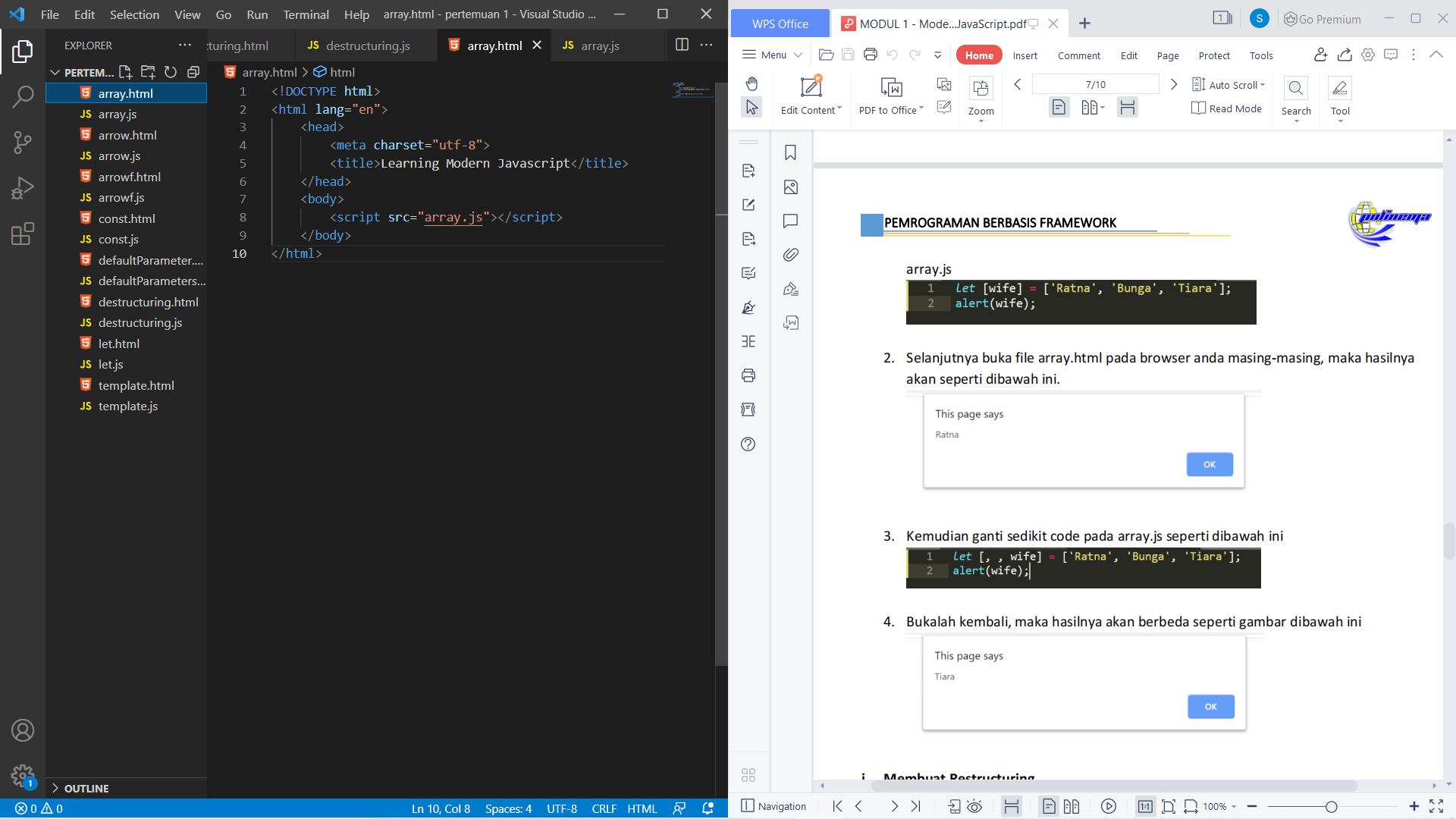


Setelah di run maka akan tampil seperti berikut

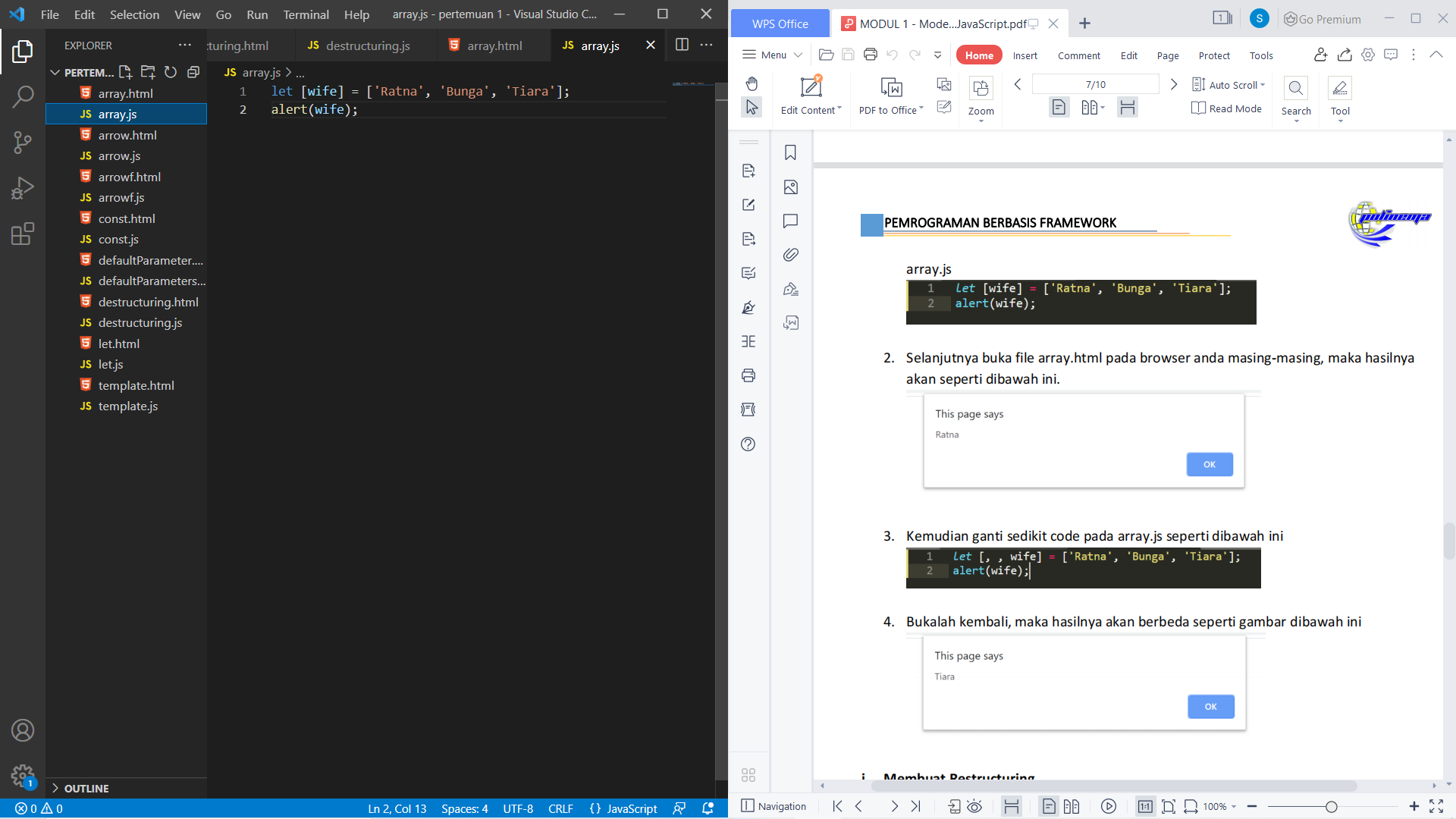


1. Destructuring aray

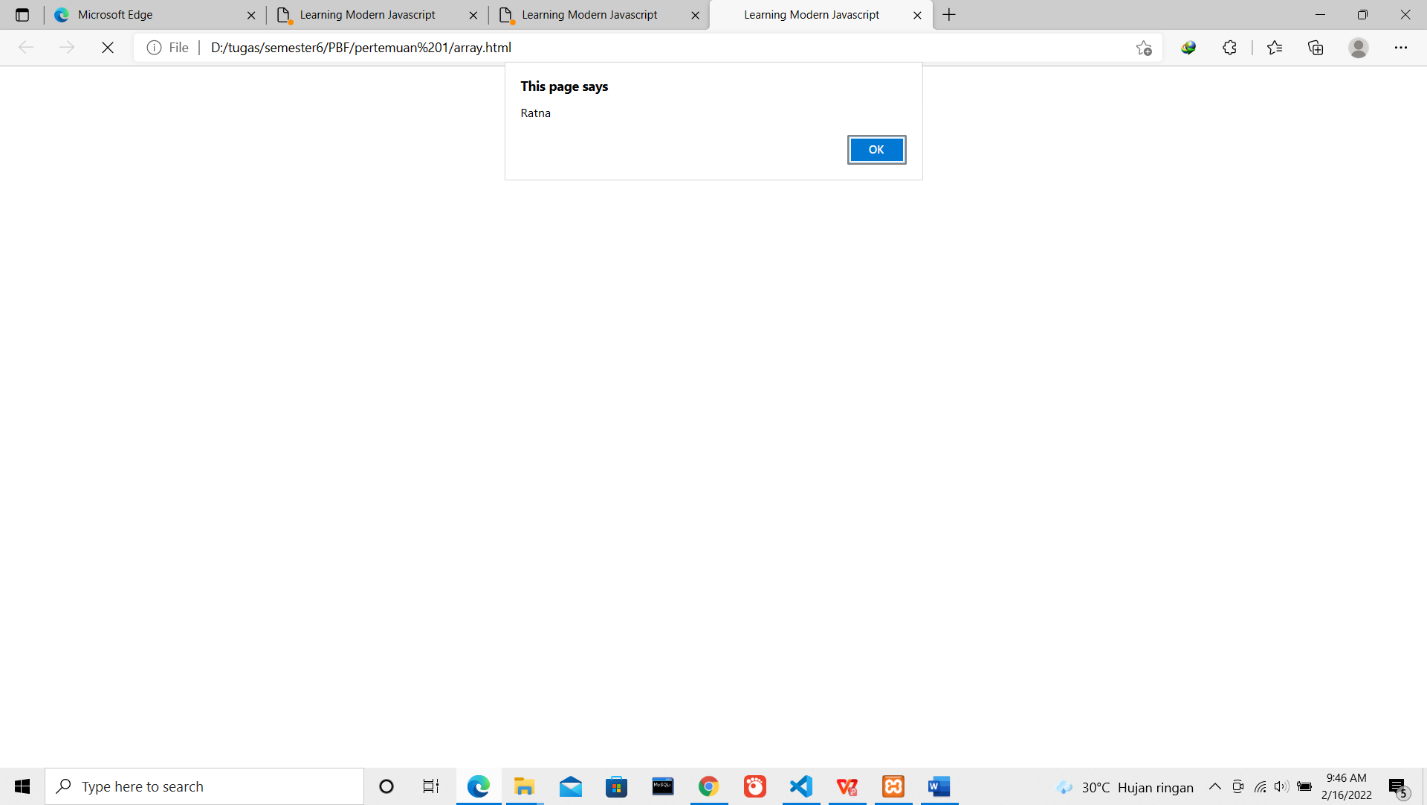
Membuat tampilan awal yg aakan dikoneksikan ke array.js



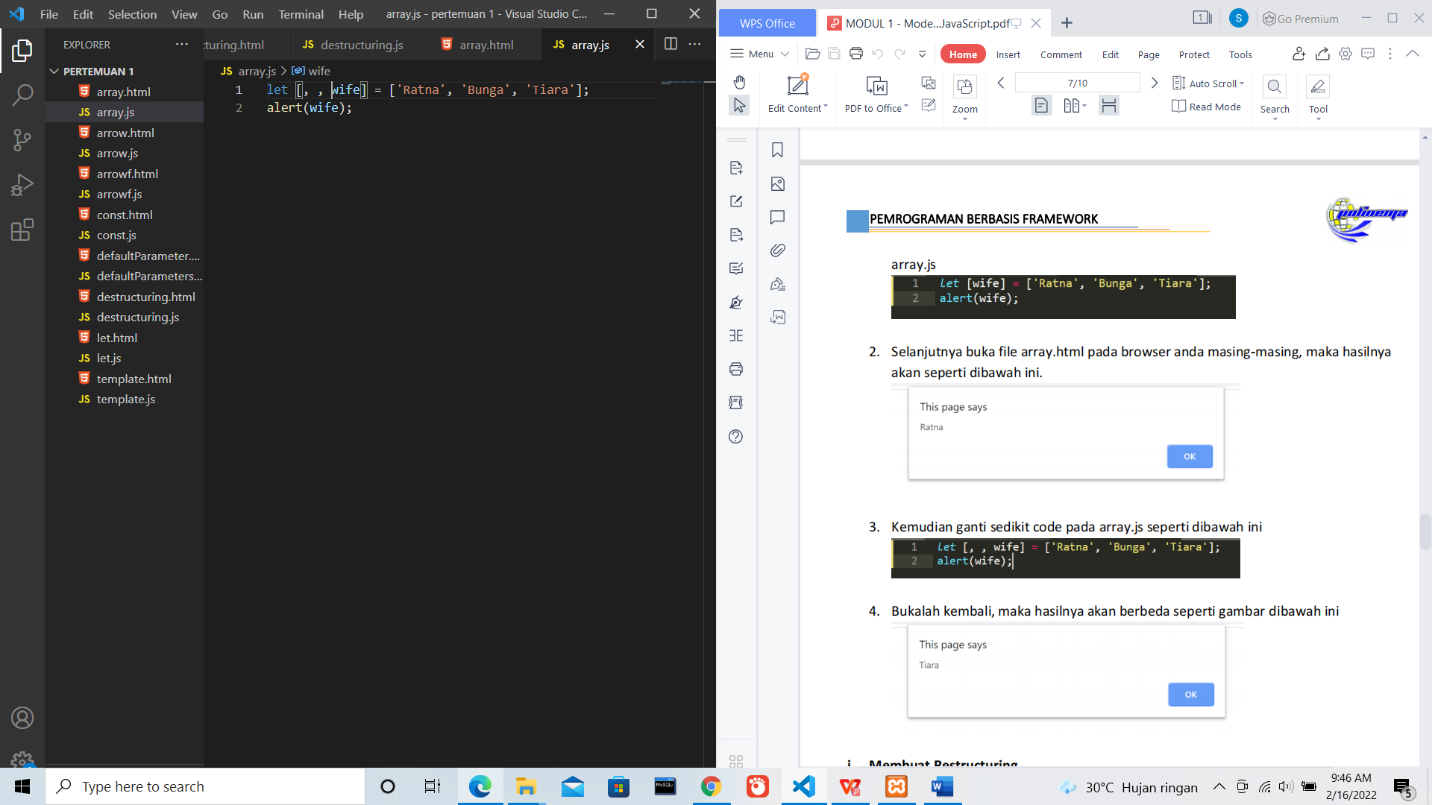
Pada array js kita isikan dengan array wife yg terdiri dari tiga orang



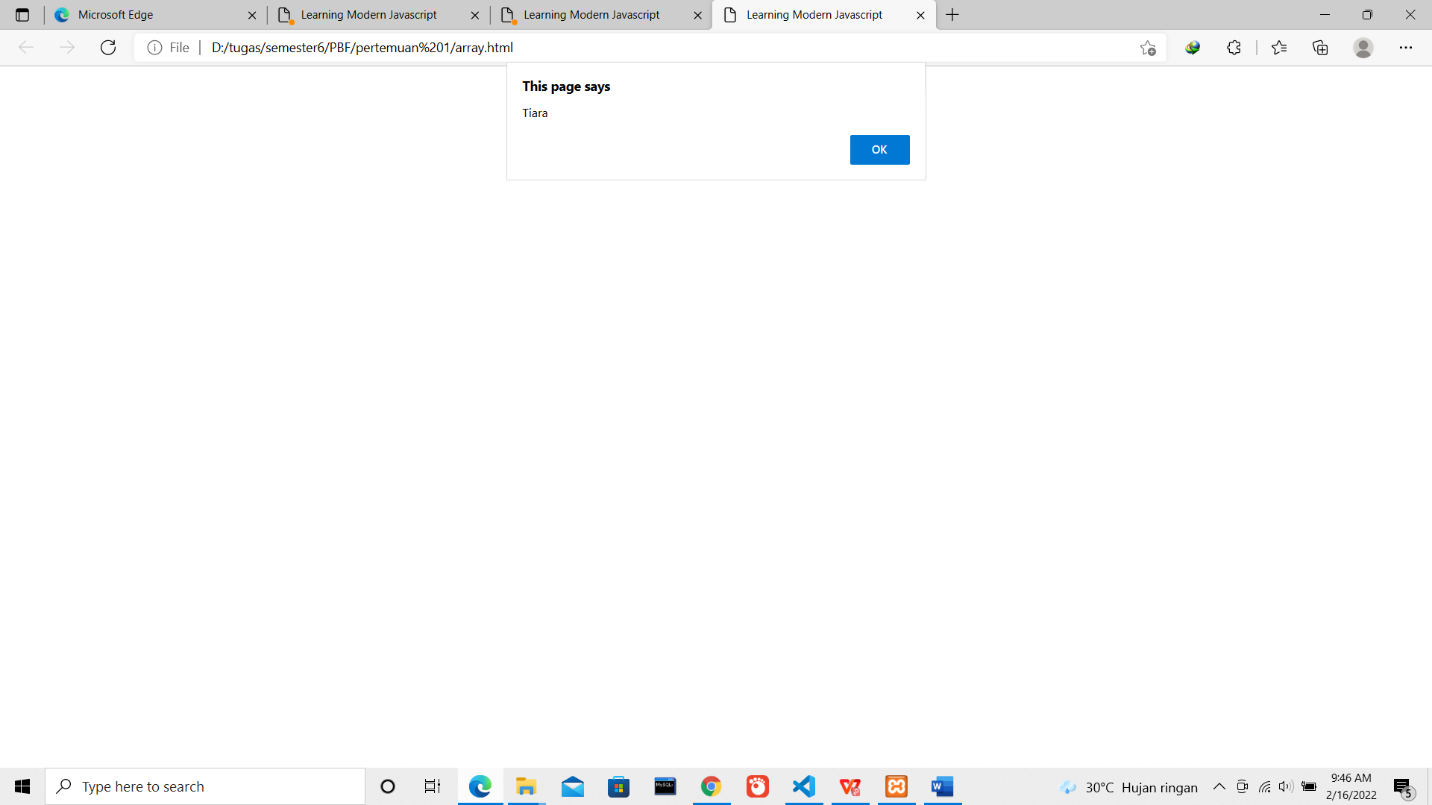
Setelah di run maka yg tampil adalah ratna karena ada di paling depan



Setelah itu kita coba mengubah pada bagian wife kita tambahkan koma spasi koma

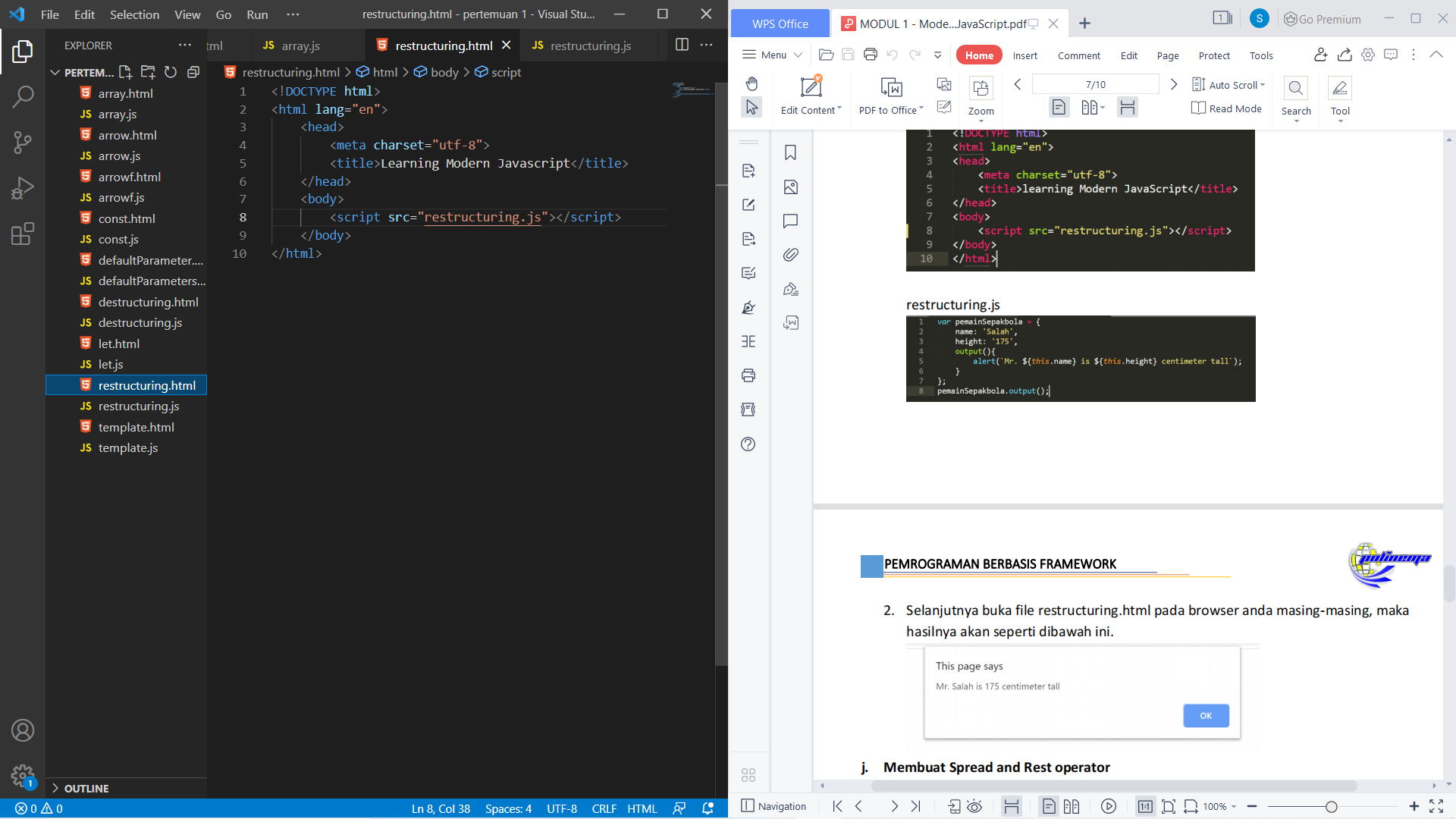


Maka akan tampil nma yg terakhir

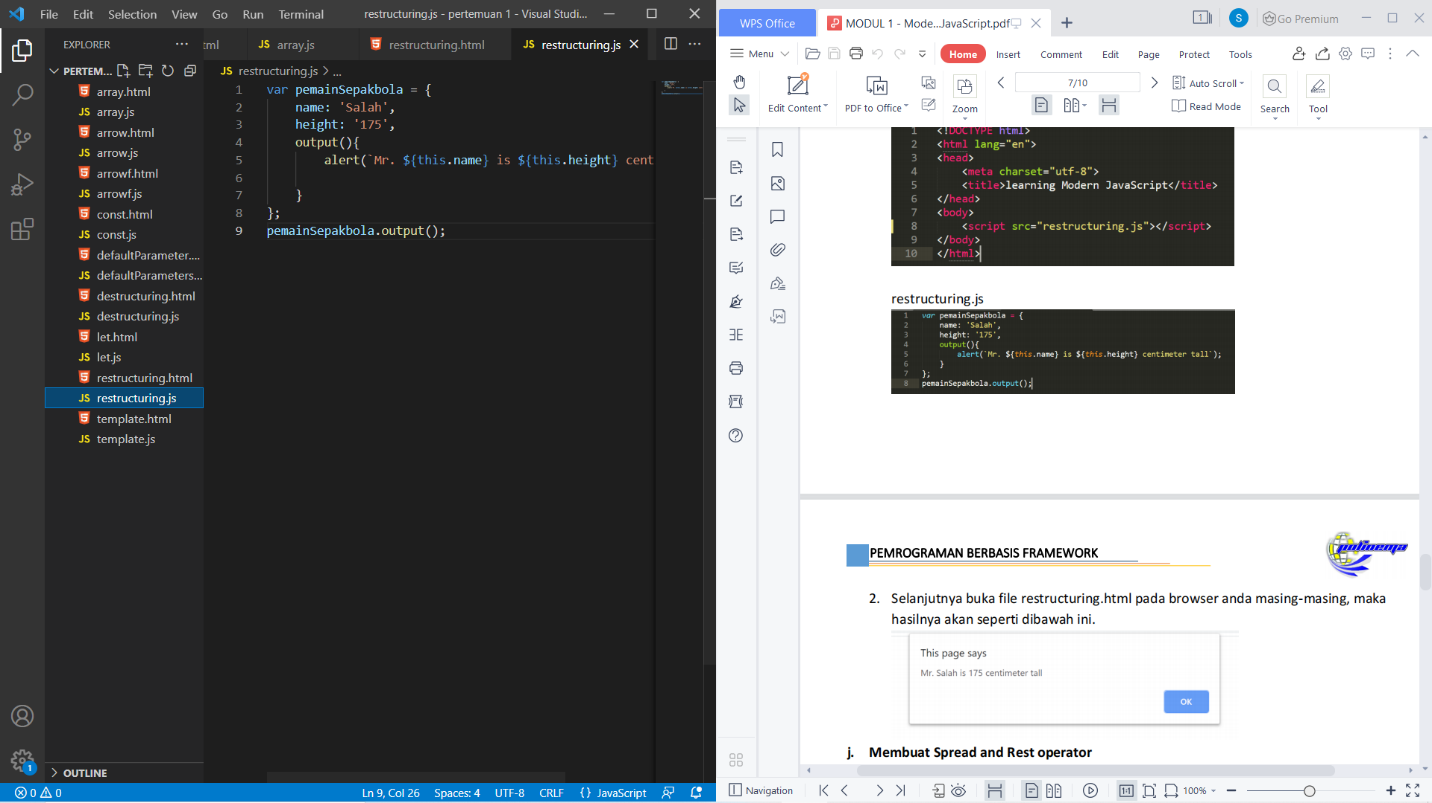


1. Membuat restructuring

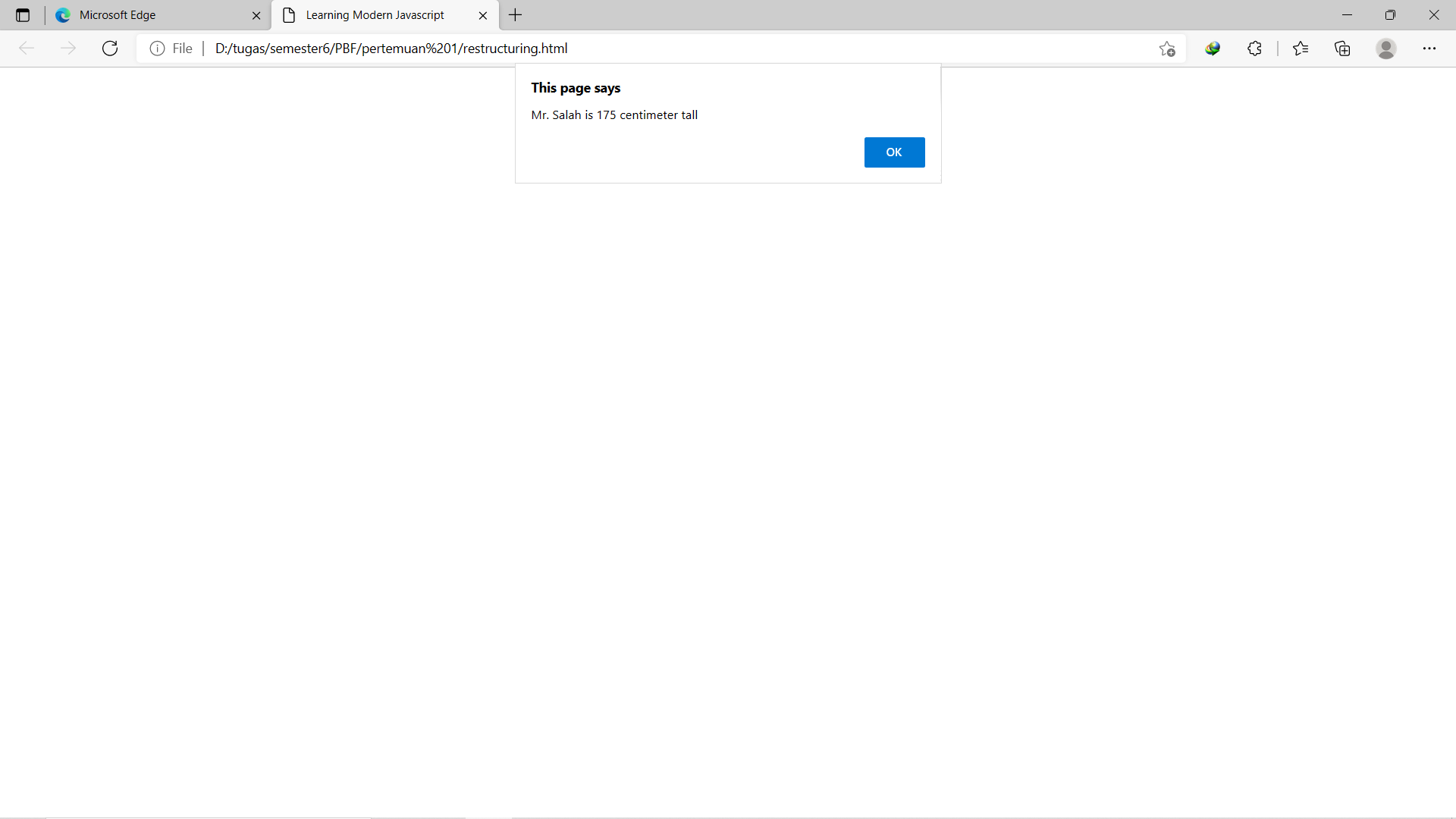
Membuat tampilan awal dan dikoneksikan ke restructuring.js



Membuat restructuring.js yg berisi pemain sepakbola dan mengeset nama dan height



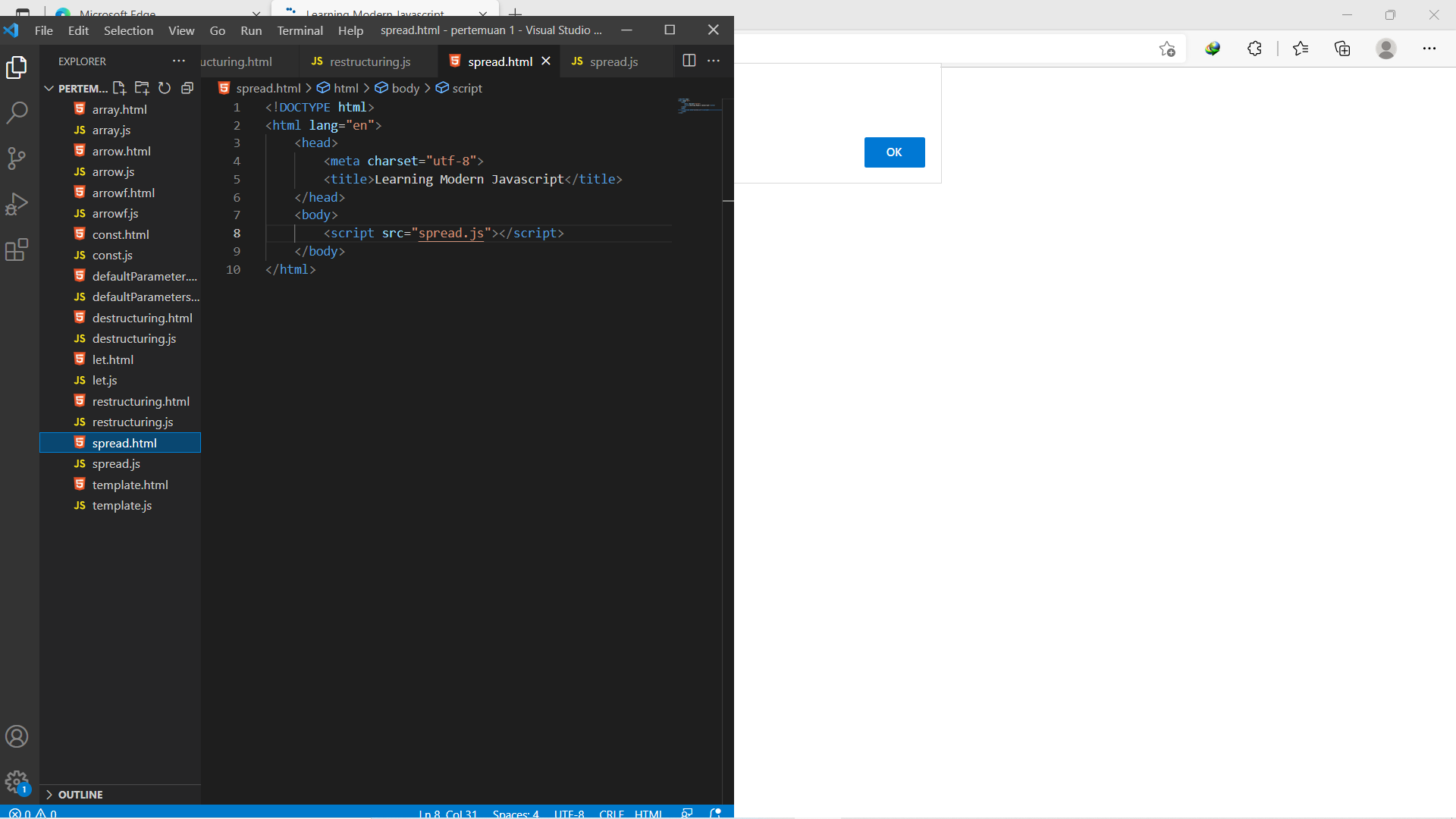
Setelah di run maka akan tampil seperti berikut



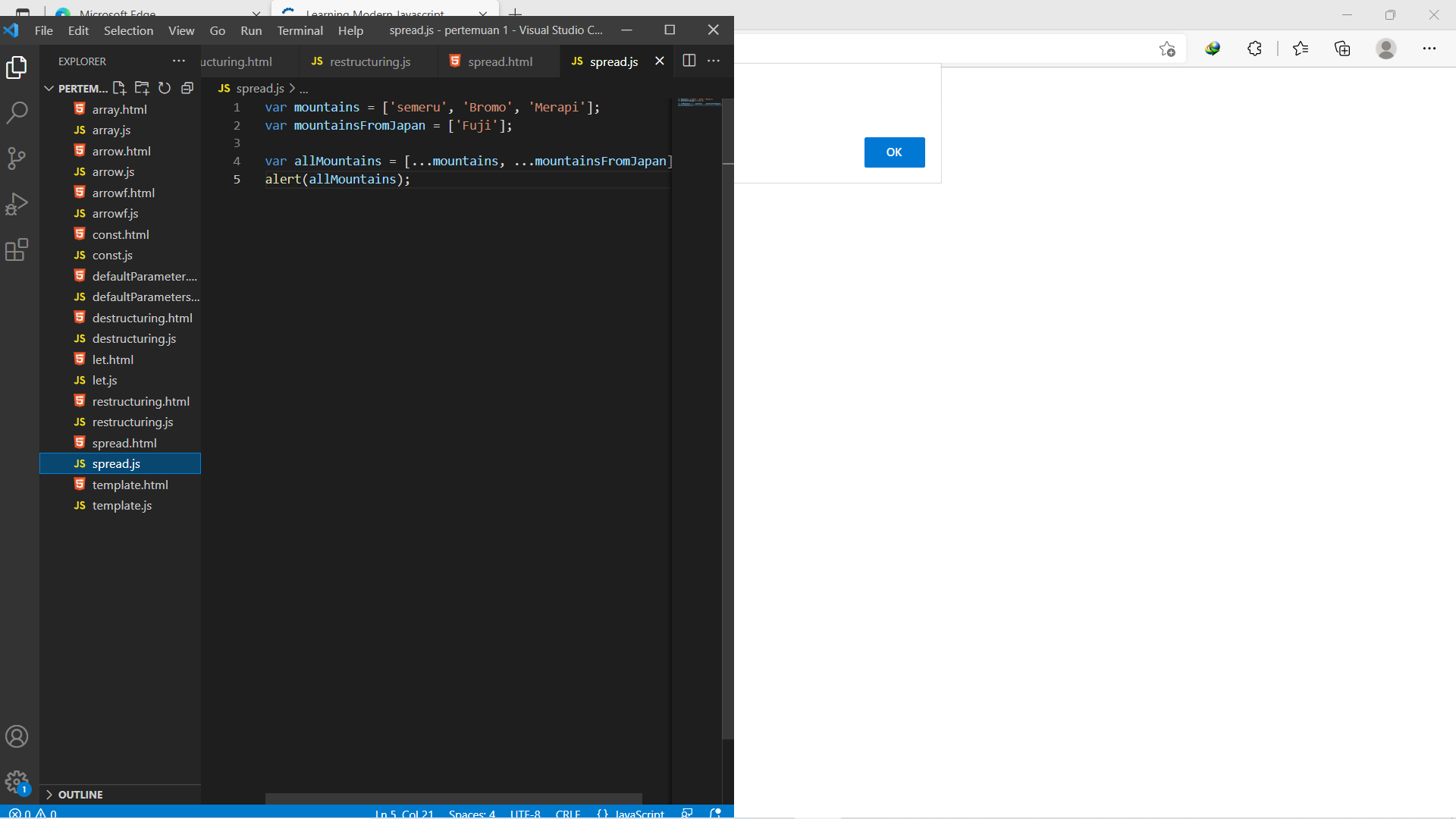
1. Membuat spread and rest operator

* Spread

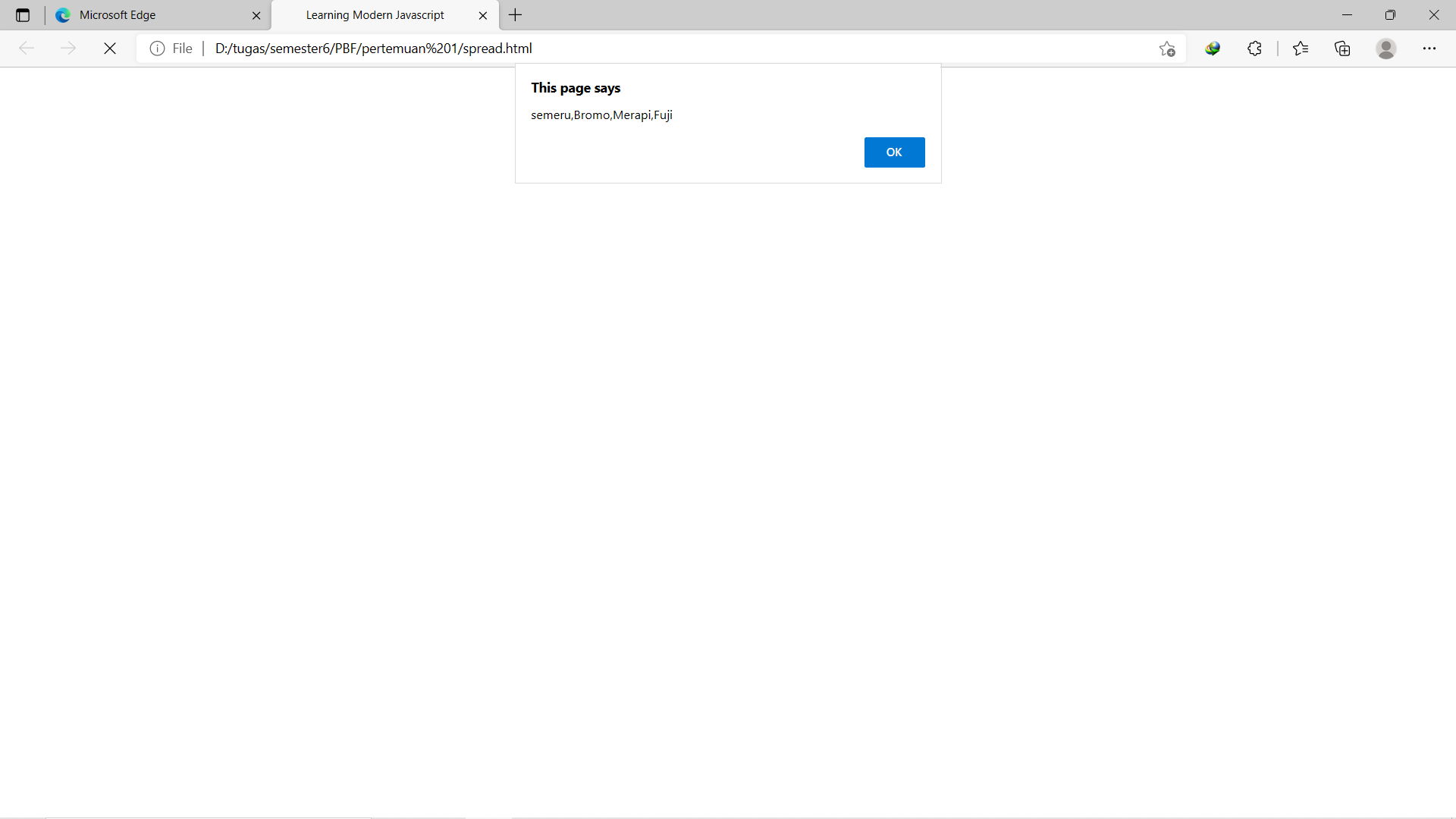
Membuat tampilan awal yg akan dikoneksikan ke spread.js



Membuat array 3 nama gunung Indonesia dan satu gunung jepang

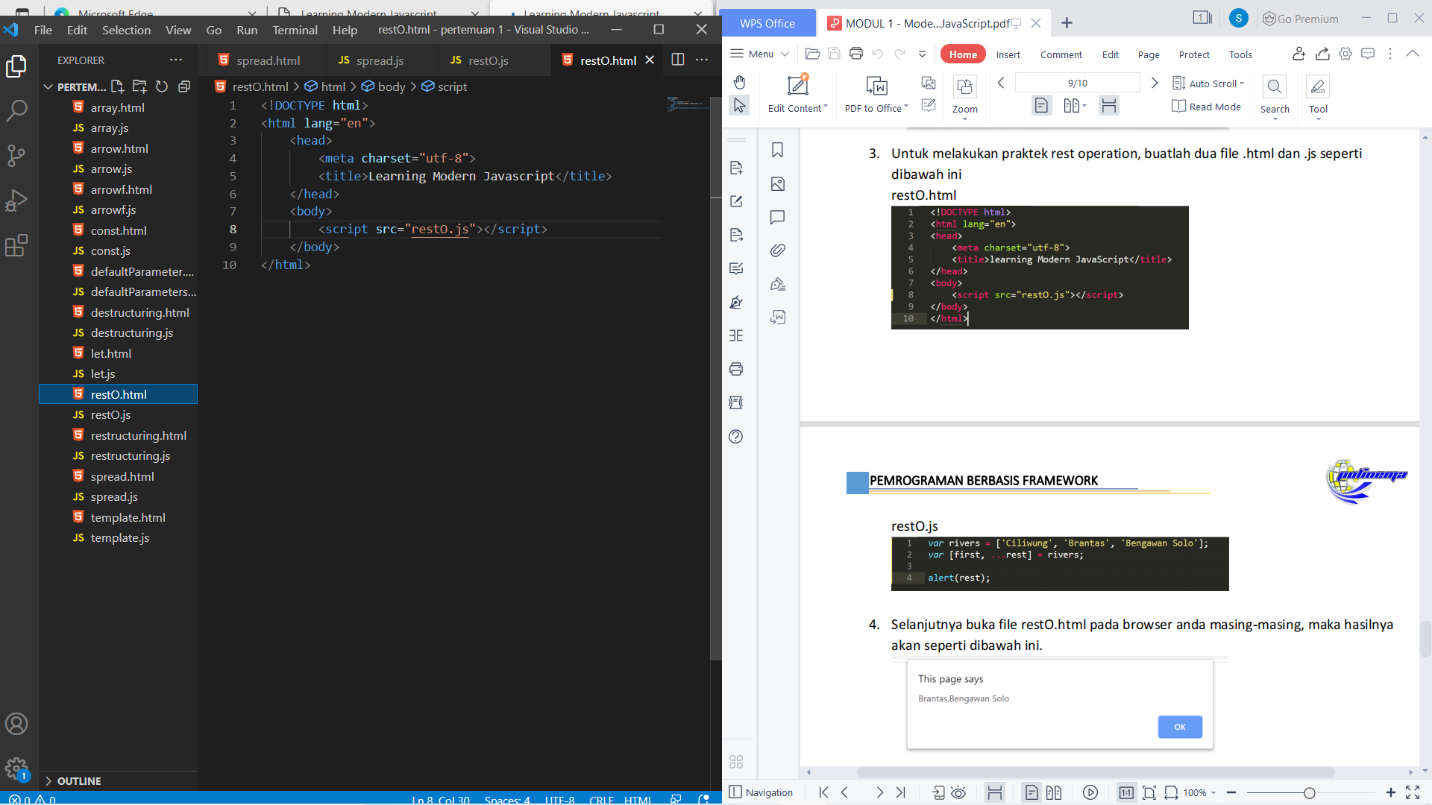


Setelah d run akan muncul semua gunung

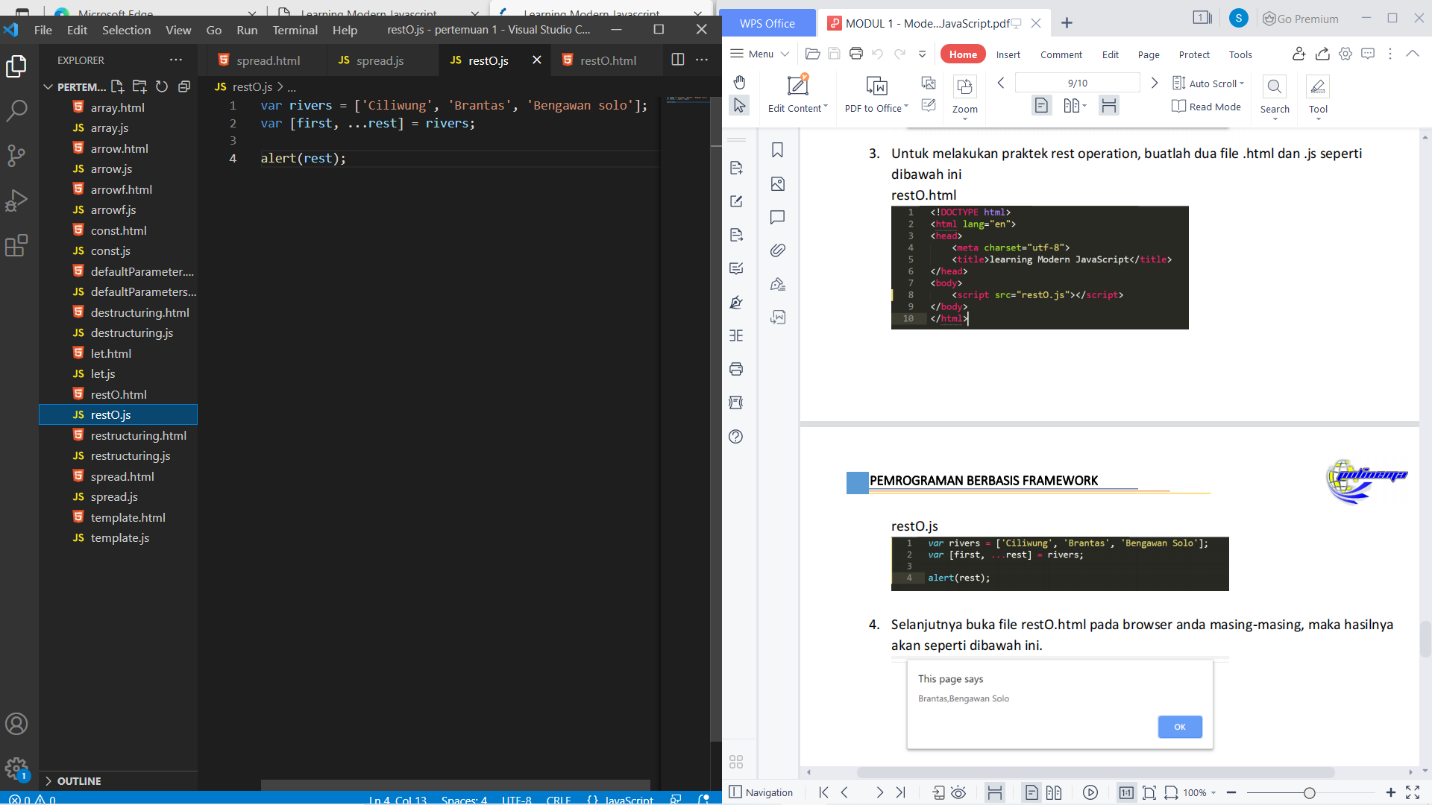


* Rest operator

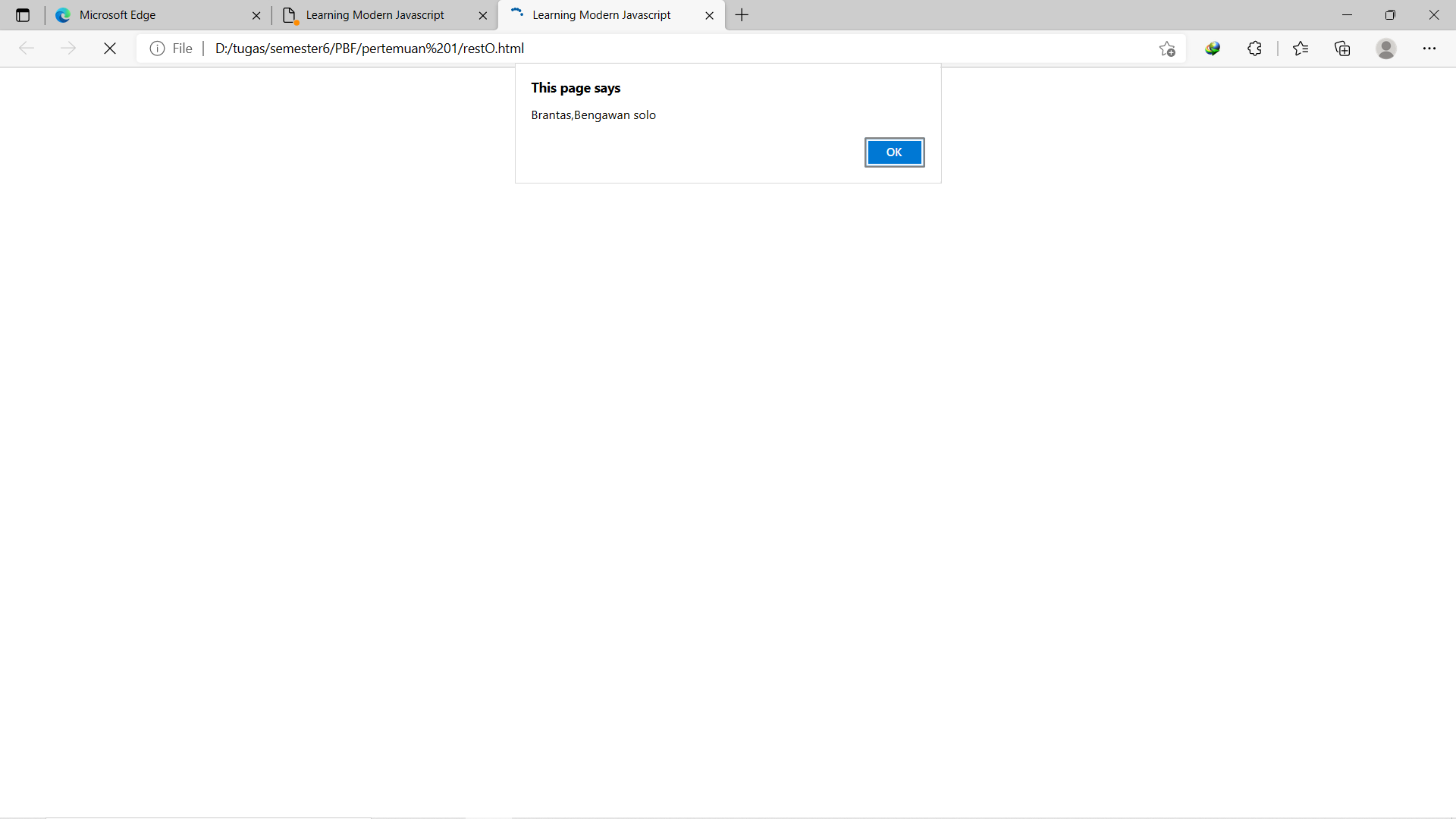
Membuat tampilan awal yg akan d koneksikan ke restO



Membuat restO.js dan mengisi array dengan nama sungai

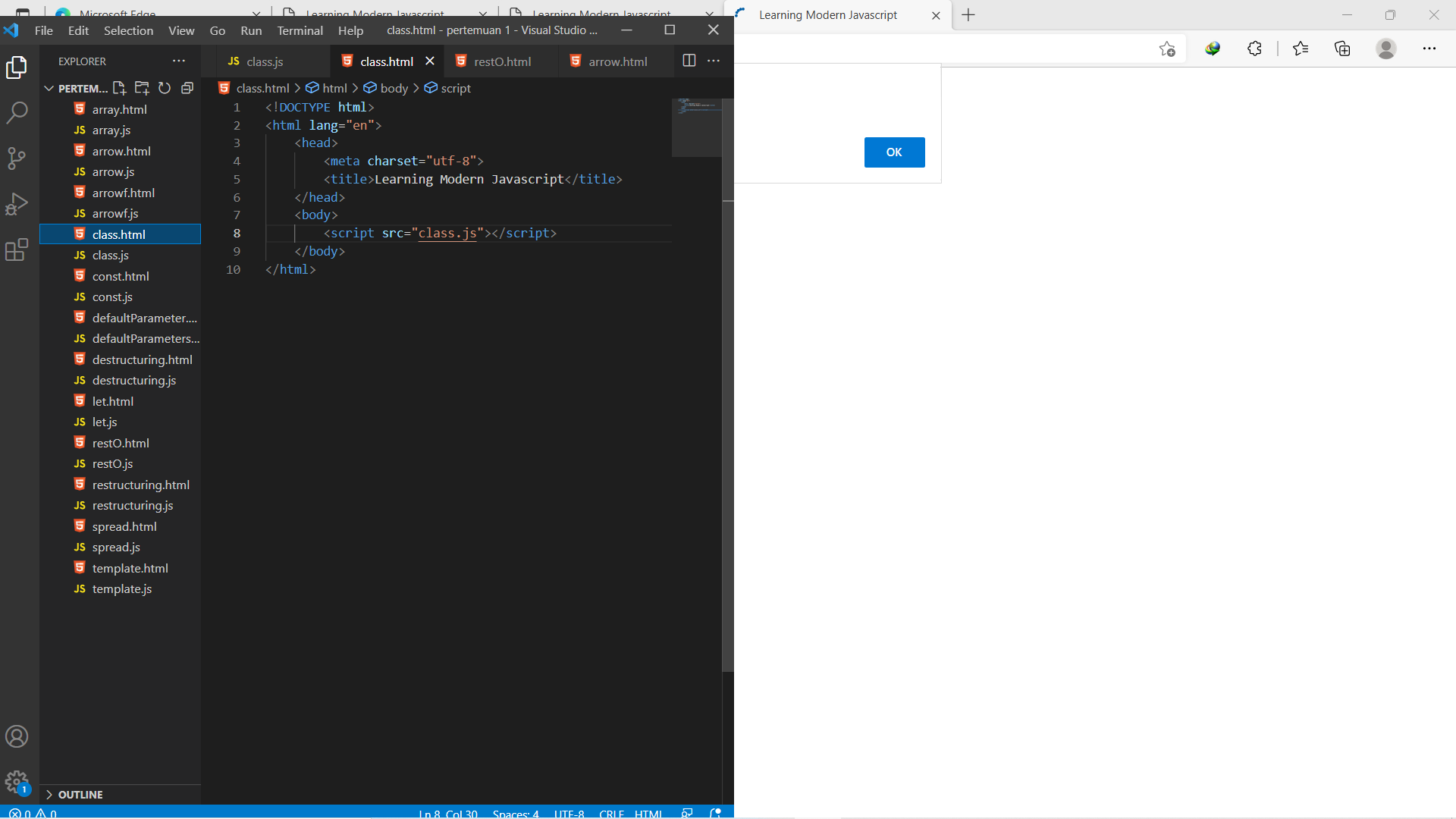


Setelah running akan tampil seperti berikut

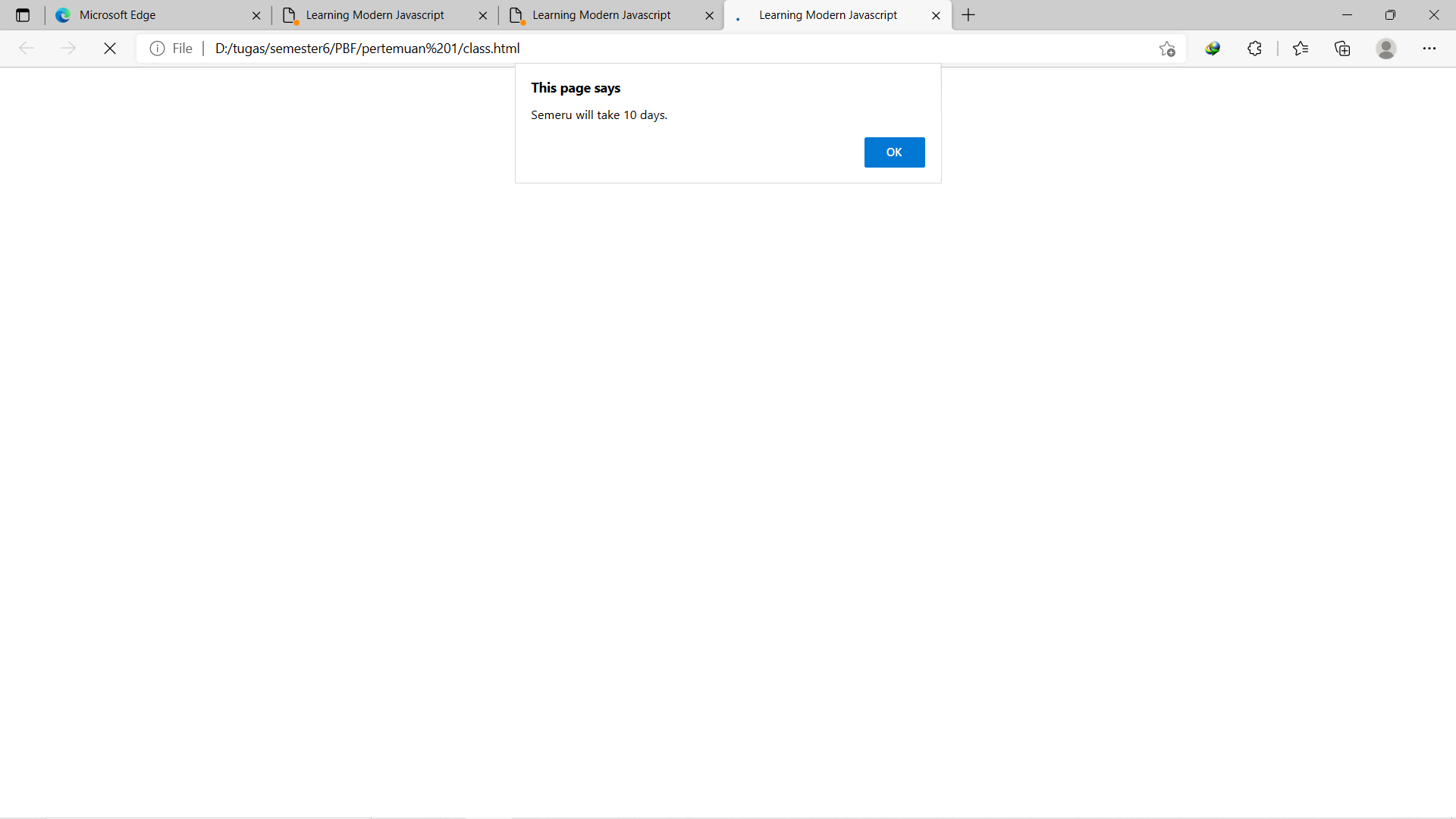
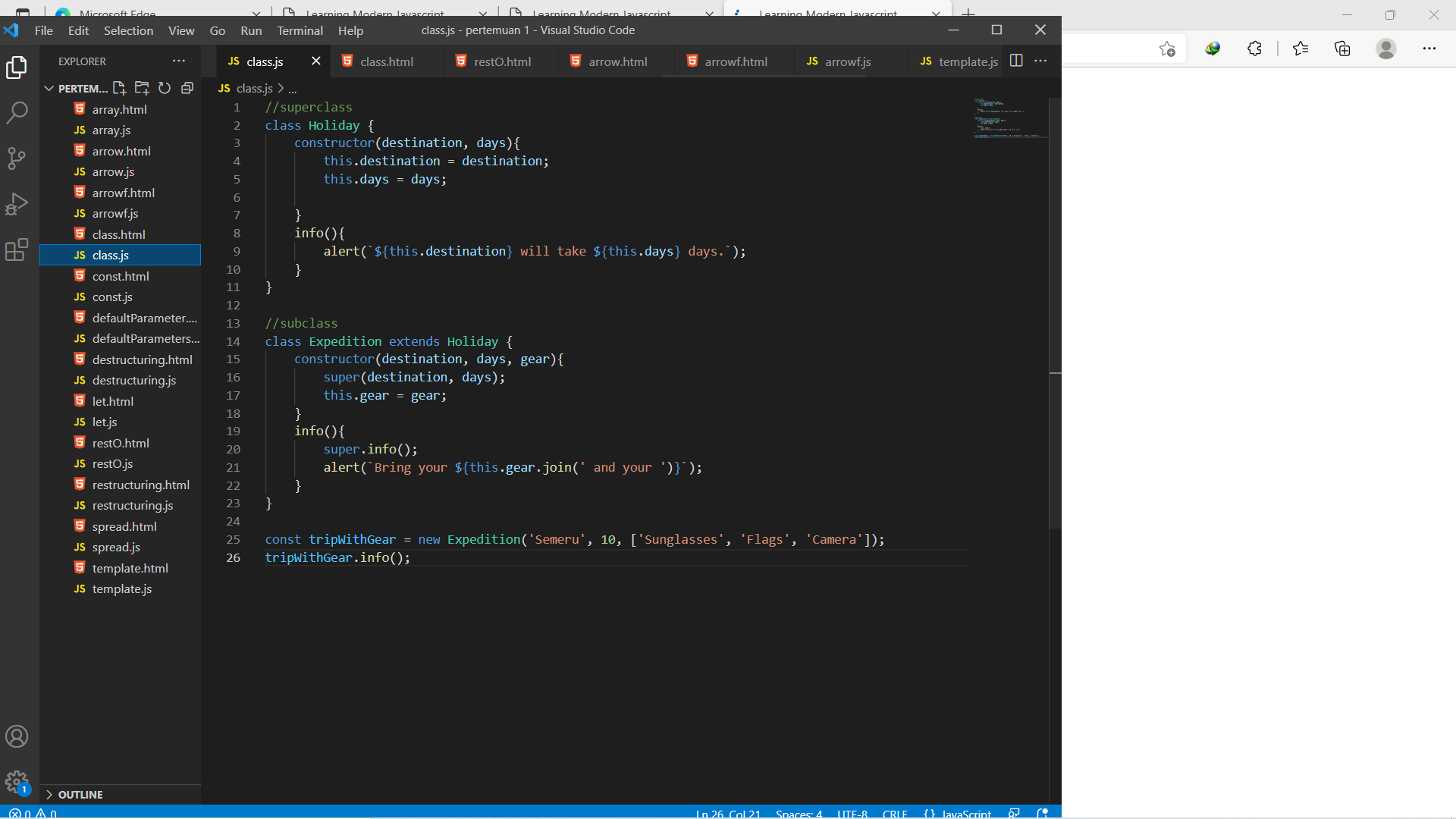


1. Membuat clas constructor and super

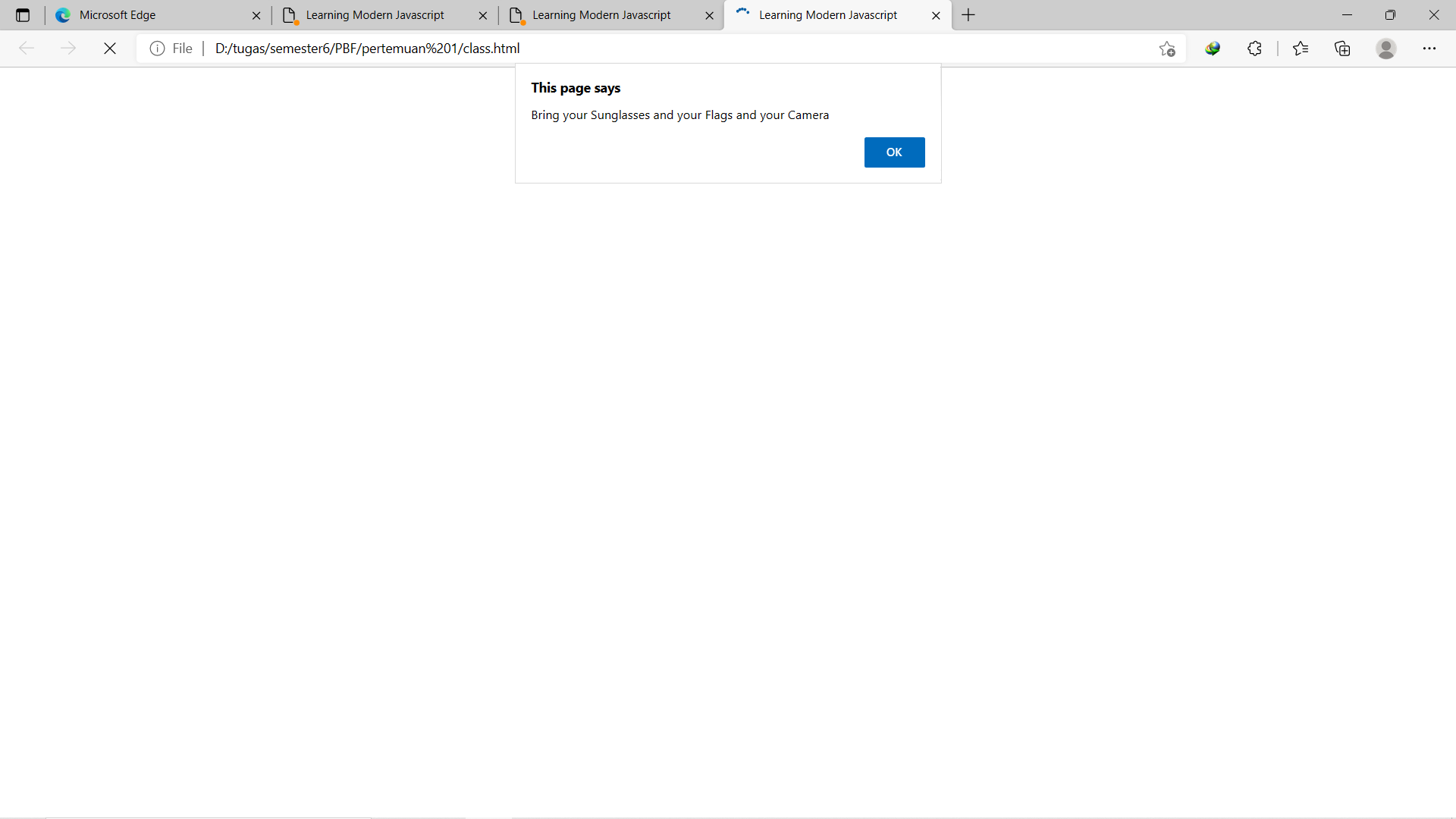
Membuat tampilan awal yang akan d koneksikan ke class.js



Membuat class.js



Setelah mengklik ok



Link github: https://github.com/MohWikiDarmawan07/modern-JavaScript.git