

UJIAN TENGAH SEMESTER
MOBILE PROGRAMMING



DISUSUN OLEH:

NAMA : MUHAMMAD FAUZAN

NIM : 202013012

DOSEN PENGAMPU:

SLAMET TRIYANTO ST

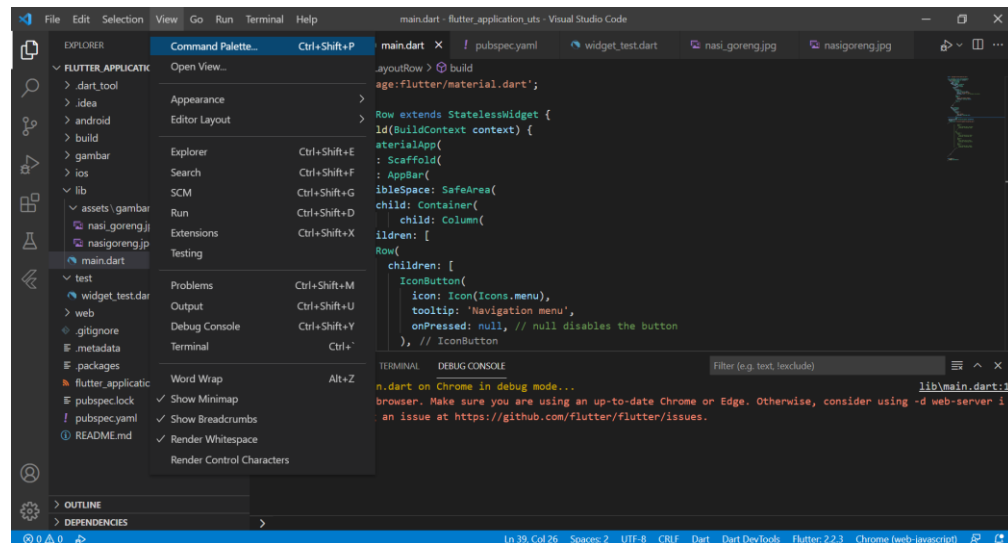
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK KAMPAR

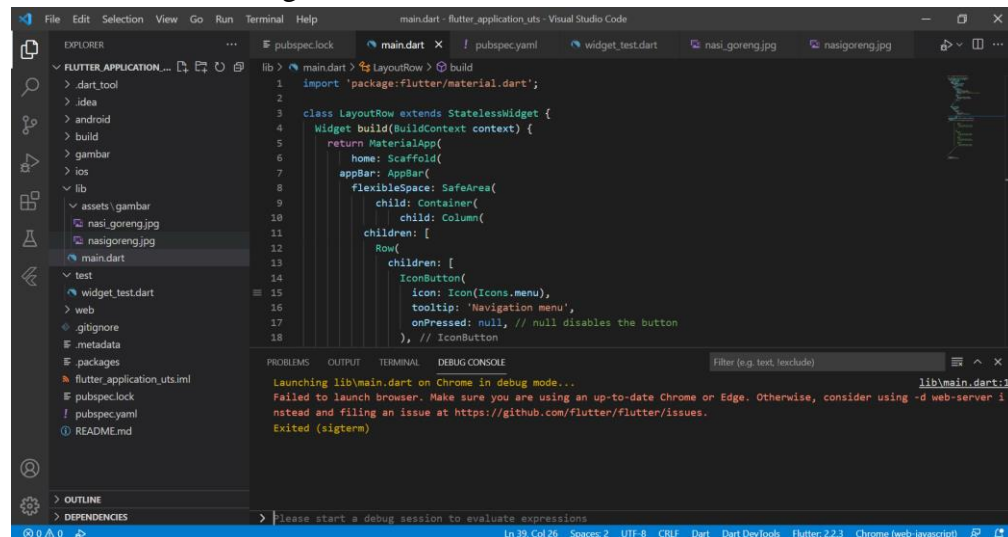
2021

A. LANGKAH KERJA!

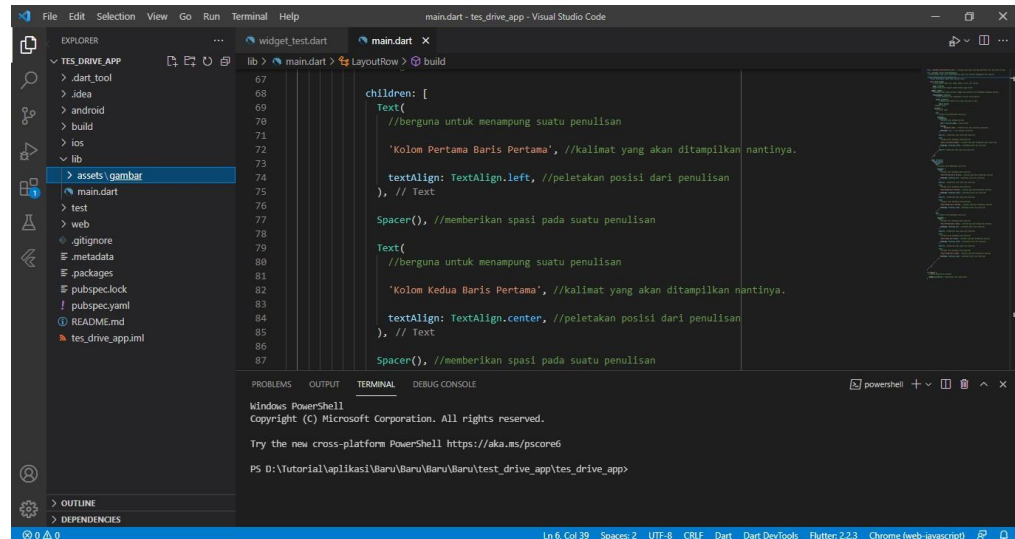
2. Buka aplikasi flutter, *visual studio code*. Setelah itu, klik view pilih *Command Palette* atau “Ctrl + shift + P”.



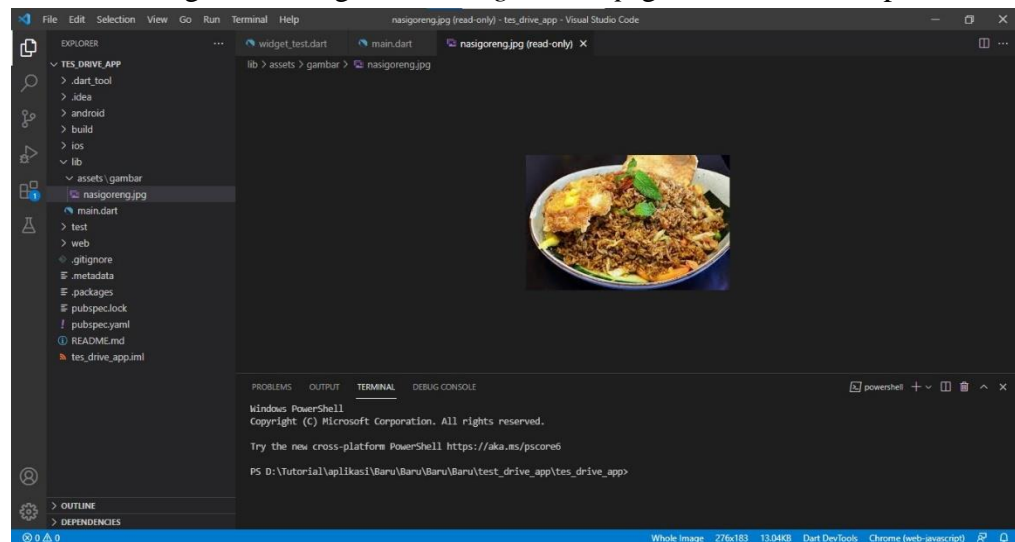
2. Masukkan *source code* seperti yang ada pada modul sebelumnya, yang membahas tentang baris dan kolom.



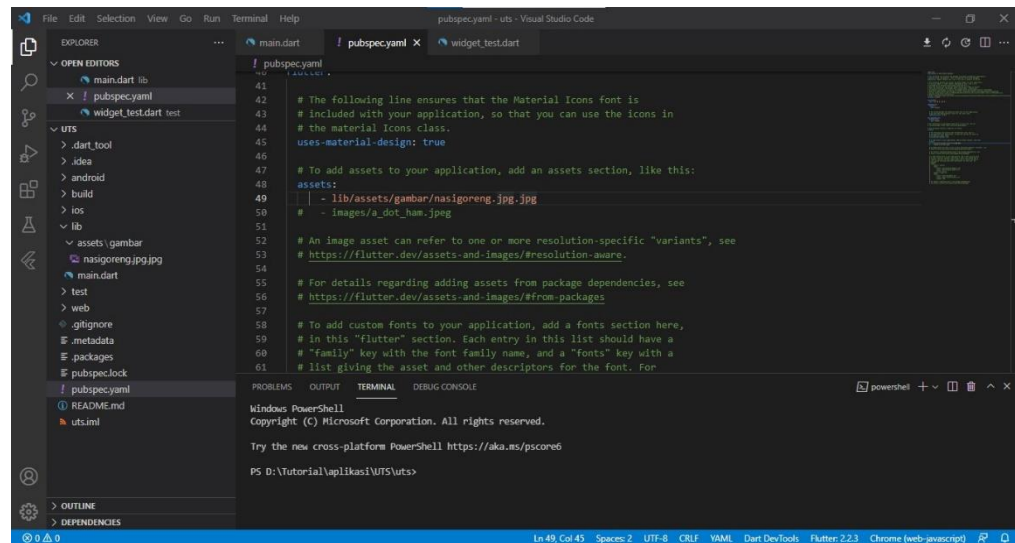
3. Setelah itu buat folder baru pada bagian lib dengan nama “*assets*”, dan pada *assets* buatlah folder dengan nama “*gambar*”.



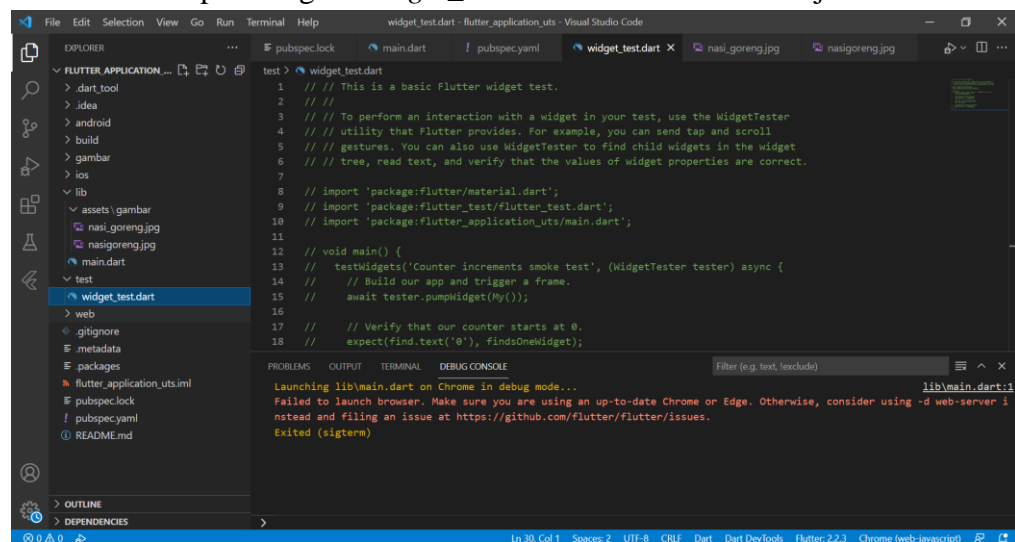
4. Masukkan gambar dengan cara *drag* dan *drop* gambar ke dalam aplikasi.



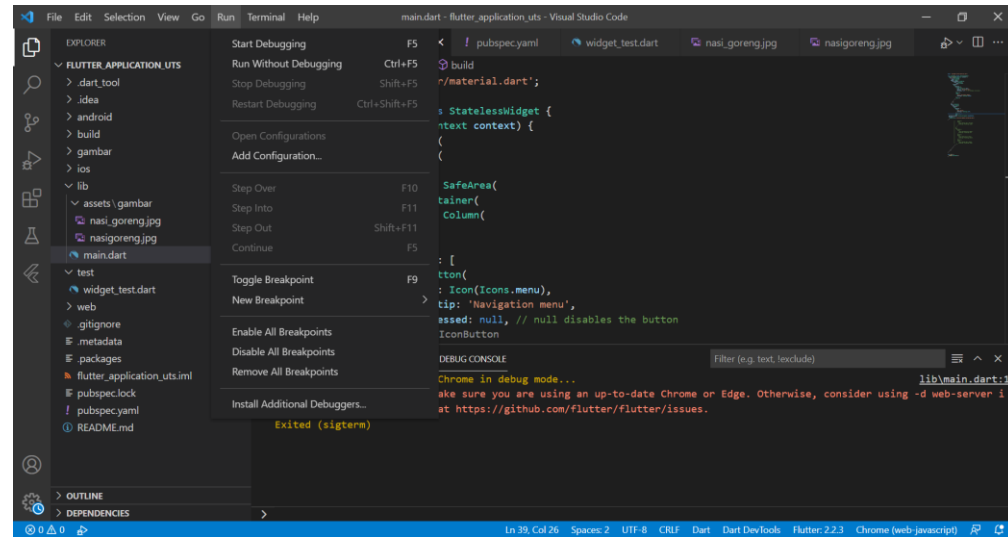
5. Kemudian buka bagian *pubspec.yaml*. Buatlah *line assets* dengan memasukkan nama gambar yang akan di masukkan. Tujuan agar gambar yang akan dimasukan bisa dibaca oleh *local host*.



6. Kemudian pada bagian `widget_test.dart` diberi komentar saja.



7. Langkah terakhir yaitu dengan menjalankan aplikasi yang dibuat.



B. Hasil dari aplikasi

