# BAB I PENDAHULUAN

## Tujuan

## Rumusan Permasalahan

# BAB II PEMBAHASAN

## 2.1 Penyelesaian Latihan 3.1

**2.1.1 Source Code**

|  |
| --- |
| // Membuat bentuk (shape) dasar di Mode Grafis  Program Lat;  Uses Crt,Graph;  Var GraphicsDriver, GraphicsMode: smallint;  ErrCode : Integer;  Begin  Writeln('Initialisasi Grafik, harap tunggu...');  GraphicsDriver := Detect;  InitGraph(GraphicsDriver, GraphicsMode,'');  ErrCode := GraphResult;  If GraphResult <> grOK then  Begin  ClrScr;  Writeln('Terjadi error grafik: ',GraphErrorMsg(ErrCode));  Readln;  Halt(1);  End Else  Begin  {membuat kotak utama}  Rectangle(200,200,1300,440);  {tambahan kotak bawah}  Rectangle(185,237,1300,237);  {membuat Menu}  SetTextStyle(DefaultFont,HorizDir,2);  OutTextXY(660,240,'MENU');  {isi Menu}  OutTextXY(270,270,'[1] Lihat Daftar Mahasiswa [5] Edit Data Mahasiswa');  OutTextXY(270,300,'[2] Lihat Daftar Dosen [6] Edit Data Dosen');  OutTextXY(270,330,'[3] Lihat Daftar Mata Kuliah[7] Edit Data Mata Kuliah');  OutTextXY(270,360,'[4] Lihat Jadwal Kuliah [8] Keluar (Esc)');  Writeln('Tekan <enter> untuk keluar.');  Readln;  End;  CloseGraph;  End. |

**2.1.2 Hasil**

**2.1.3 Penjelasan**

**Rectangle(Kiri,Atas,Kanan,Bawah); OutTextXY(X,Y,’Text’);SetTextStyle(Font,HorizDir,Size);**

# BAB III PENUTUPAN

## 3.1 Kesimpulan

Berdasarkan Latihan 3.1 mengimplementasikan pemrograman mode grafis untuk membuat berbagai bentuk (shape) dasar menggunakan bahasa pemrograman Pascal.

* B
* C