

**LAPORAN**

**PERTEMUAN**

Mata Kuliah : IMK

Praktikum ke : 03

# **JUDUL PRAKTIKUM**

Jendela di Mode Grafis

**DISUSUN OLEH :**

Nama : Lintang Permata Sari

NIM : 24060119120004

## **DEPARTEMEN ILMU KOMPUTER / INFORMATIKA FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**2020**

**TANGGAL 19 NOVEMBER 2020**

**JENDELA DI MODE GRAFIS**

Pada pertemuan ketiga masih menggunakan Dev Pascal. Kali ini saya belajar tentang membuat jendela pada mode grafis. Pada Praktik 4.1 saya belajar untuk mengenal berbagai warna di mode grafis dengan warna- warna yang terdapat pada suatu bar/ kotak- kotak. Manfaat mengenal warna ini adalah agar nanti saat membuat program jendela di mode grafis dapat menentukan dan memilih warna- warna yang menarik dan aestetic.

Selanjutnya pada Praktik 4.2 saya belajar untuk membuat jendela pada mode grafisnya. Dalam membuat jendela ini saya mengimplementasikan warna yang tadi telah dipraktikkan pada Praktik 4.1 misalnya untuk membuat tampilan warna permukaan. Dalam Praktik 4.2 ini membuat jendela dengan judul “Aplikasiku yang Pertama” dan menu “File Edit View Tools Help”. Selain itu saya juga belajar tentang membuat border dan memberikan warna pada border yang ditentukan posisinya.