

#13 | Lanjutan State Management dengan Streams

Praktikum 1: Dart Stream

Langkah 1: Buat Project Baru

Buatlah sebuah project flutter baru dengan nama `stream_nama` (beri nama panggilan Anda) di folder `week-13/src/` repository GitHub Anda.

Langkah 2: Buka file main.dart

```
import 'package:flutter/material.dart';

void main() {
  runApp(const MyApp());
}

class MyApp extends StatelessWidget {
  const MyApp({super.key});

  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return MaterialApp(
      title: 'Stream [Naufal]',
      theme: ThemeData(primarySwatch: Colors.deepPurple),
      home: const StreamHomePage()
    );
  }
}

class StreamHomePage extends StatefulWidget {
  const StreamHomePage({super.key});

  @override
  State<StreamHomePage> createState() => _StreamHomePageState();
}

class _StreamHomePageState extends State<StreamHomePage> {
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    return Container();
  }
}
```

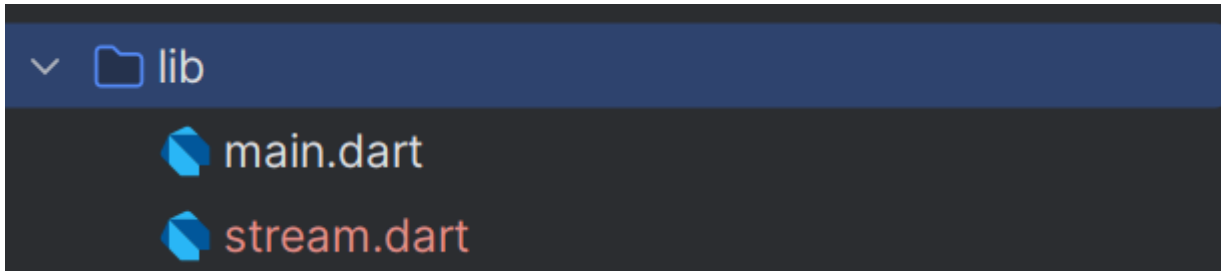
Soal 1

- Tambahkan nama panggilan Anda pada title app sebagai identitas hasil pekerjaan Anda.
- Gantilah warna tema aplikasi sesuai kesukaan Anda.

- Lakukan commit hasil jawaban Soal 1 dengan pesan "W13: Jawaban Soal 1"

Langkah 3: Buat file baru stream.dart

Buat file baru di folder lib project Anda. Lalu isi dengan kode berikut.



```
import 'package:flutter/material.dart';

class ColorStream {

}
```

Langkah 4: Tambah variabel colors

Tambahkan variabel di dalam class ColorStream seperti berikut.

```
import 'package:flutter/material.dart';

class ColorStream {
  final List<Color> colors = [
    const Color(0xffE63946),
    const Color(0xffff1faee),
    const Color(0xffa8dadc),
    const Color(0xff457b9d),
    const Color(0xff1d3557),
  ];
}
```

Soal 2

- Tambahkan 5 warna lainnya sesuai keinginan Anda pada variabel colors tersebut.
- Lakukan commit hasil jawaban Soal 2 dengan pesan "W13: Jawaban Soal 2"

Langkah 5: Tambah method getColors()

Di dalam class ColorStream ketik method seperti kode berikut. Perhatikan tanda bintang di akhir keyword **async*** (ini digunakan untuk melakukan Stream data)

```
Stream<Color> getColors() async* {  
  
}
```

Langkah 6: Tambah perintah yield*

Tambahkan kode berikut ini.

```
Stream<Color> getColors() async* {  
  yield* Stream.periodic(  
    const Duration(seconds: 1), (int t) {  
      int index = t % colors.length;  
      return colors[index];  
    }  
  );  
}
```

Soal 3

- Jelaskan fungsi keyword yield* pada kode tersebut!
yield* meneruskan seluruh elemen dari *stream Stream.periodic(...)* ke dalam *stream getColors()* secara otomatis, menghasilkan nilai tanpa harus menulis yield berulang kali.
- Apa maksud isi perintah kode tersebut?
Kode tersebut menghasilkan warna dari daftar *colors* setiap detik, berulang dari awal daftar setelah mencapai warna terakhir, sehingga membentuk pola warna berulang.
- Lakukan commit hasil jawaban Soal 3 dengan pesan "W13: Jawaban Soal 3"

Langkah 7: Buka main.dart

Ketik kode impor file ini pada file main.dart

```
import 'stream.dart';
```

Langkah 8: Tambah variabel

Ketik dua properti ini di dalam *class _StreamHomePageState*

```
class _StreamHomePageState extends State<StreamHomePage> {  
  Color bgColor = const Color(0xffE63946);  
  late ColorStream colorStream;  
  
  @override  
  Widget build(BuildContext context) {  
    return Container();  
  }  
}
```

```
}  
}
```

Langkah 9: Tambah method changeColor()

Tetap di file main, Ketik kode seperti berikut

```
void changeColor() async {  
    await for (var eventColor in colorStream.getColors()) {  
        setState(() {  
            bgColor = eventColor;  
        });  
    }  
}
```

Langkah 10: Lakukan override initState()

Ketika kode seperti berikut

```
@override  
void initState() {  
    super.initState();  
    colorStream = ColorStream();  
    changeColor();  
}
```

Langkah 11: Ubah isi Scaffold()

Sesuaikan kode seperti berikut.

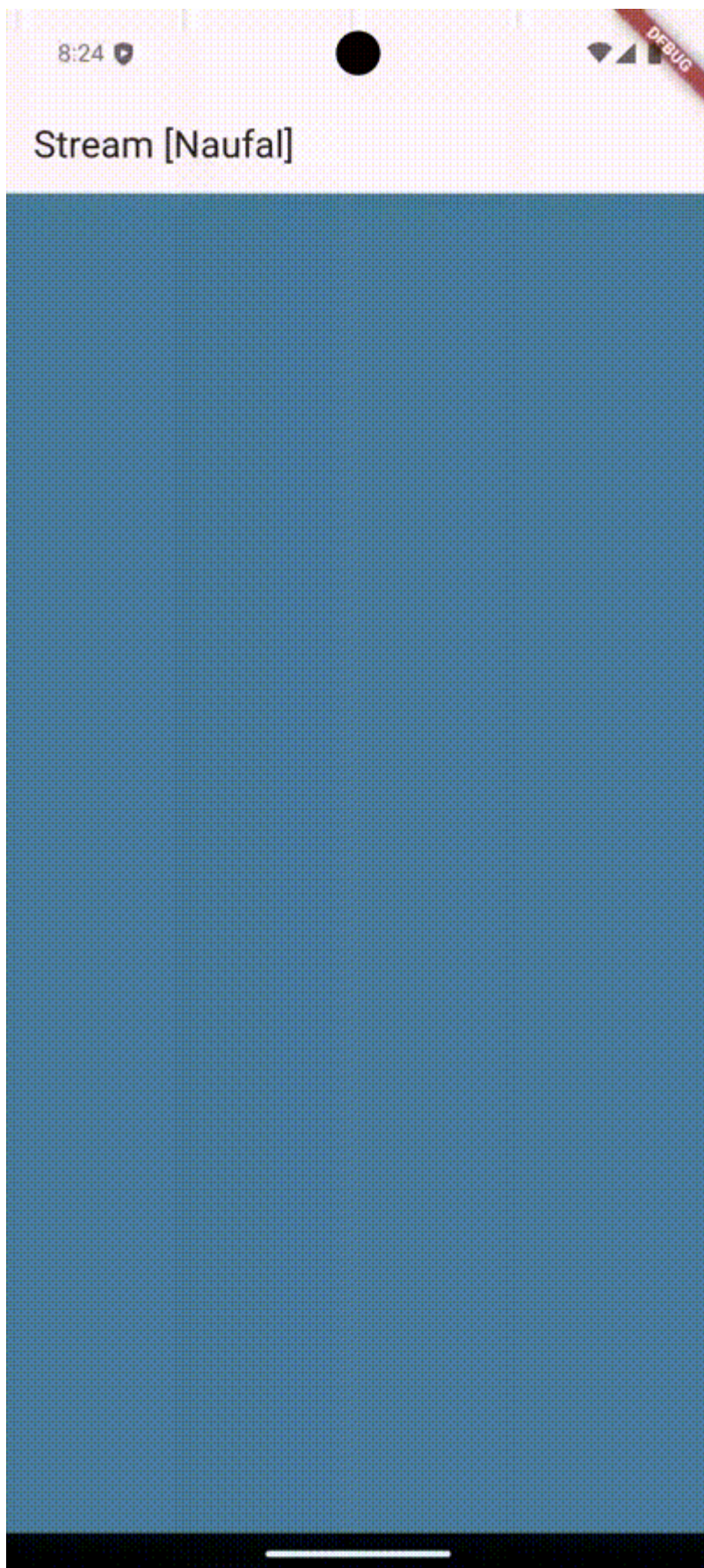
```
@override  
Widget build(BuildContext context) {  
    return Scaffold(  
        appBar: AppBar(  
            title: const Text("Stream [Naufal]"),  
        ),  
        body: Container(  
            decoration: BoxDecoration(  
                color: bgColor  
            ),  
        ),  
    );  
}
```

Langkah 12: Run

Lakukan running pada aplikasi Flutter Anda, maka akan terlihat berubah warna background setiap detik.

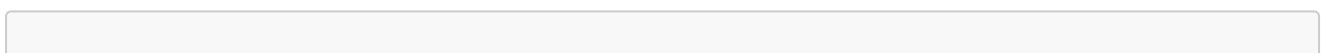
Soal 4

- Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README.
- Lakukan commit hasil jawaban Soal 4 dengan pesan "W13: Jawaban Soal 4"



Langkah 13: Ganti isi method `changeColor()`

Anda boleh comment atau hapus kode sebelumnya, lalu ketika kode seperti berikut.



```
void changeColor() async {
  colorStream.getColors().listen((eventColor) {
    setState(() {
      bgColor = eventColor;
    });
  },);
}
```

Soal 5

- Jelaskan perbedaan menggunakan listen dan await for (langkah 9) !
 - **await for** digunakan untuk mengiterasi setiap nilai *stream* secara berurutan, sambil menunggu nilai berikutnya diproses satu per satu secara sinkron.
 - **listen** menggunakan *callback* untuk menangani data secara asinkron, memungkinkan UI atau variabel diperbarui segera saat data diterima, tanpa perlu menunggu setiap nilai selesai diproses.
- Lakukan commit hasil jawaban Soal 5 dengan pesan "W13: Jawaban Soal 5"

Praktikum 2: Stream controllers dan sinks

Langkah 1: Buka file stream.dart

Lakukan impor dengan mengetik kode ini.

```
import 'dart:async';
```

Langkah 2: Tambah class NumberStream

Tetap di file **stream.dart** tambah class baru seperti berikut.

```
class NumberStream {
}
```

Langkah 3: Tambah StreamController

Di dalam **class NumberStream** buatlah variabel seperti berikut.

```
final StreamController<int> controller = StreamController<int>();
```

Langkah 4: Tambah method addNumberToSink

Tetap di **class NumberStream** buatlah method ini

```
void addNumberToSink(int newNumber) {  
    controller.sink.add(newNumber);  
}
```

Langkah 5: Tambah method close()

```
void close() {  
    controller.close();  
}
```

Langkah 6: Buka main.dart

Ketik kode import seperti berikut

```
import 'dart:async';  
import 'dart:math';
```

Langkah 7: Tambah variabel

Di dalam `class _StreamHomePageState` ketik variabel berikut

```
int lastNumber = 0;  
late StreamController numberStreamController;  
late NumberStream numberStream;
```

Langkah 8: Edit initState()

```
@override  
void initState() {  
    numberStream = NumberStream();  
    numberStreamController = numberStream.controller;  
    Stream stream = numberStreamController.stream;  
    stream.listen((event) {  
        setState(() {  
            lastNumber = event;  
        });  
    },);  
    super.initState();  
}
```

Langkah 9: Edit dispose()


```

@Override
void dispose() {
    numberStreamController.close();
    super.dispose();
}

```

Langkah 10: Tambah method addRandomNumber()

```

void addRandomNumber() {
    Random random = Random();
    int myNum = random.nextInt(10);
    numberStream.addNumberToSink(myNum);
}

```

Langkah 11: Edit method build()

```

@Override
Widget build(BuildContext context) {
    return Scaffold(
        appBar: AppBar(
            title: const Text("Stream [Naufal]"),
        ),
        body: SizedBox(
            width: double.infinity,
            child: Column(
                mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceEvenly,
                crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.center,
                children: [
                    Text(lastNumber.toString()),
                    ElevatedButton(
                        onPressed: () => addRandomNumber(),
                        child: const Text('New Random Number')
                    )
                ],
            ),
        ),
    );
}

```

Langkah 12: Run

Lakukan running pada aplikasi Flutter Anda, maka akan terlihat seperti gambar berikut.

Soal 6

- Jelaskan maksud kode langkah 8 dan 10 tersebut!

Jawab:

- Langkah 8: initState mendengarkan stream untuk memperbarui UI setiap kali angka baru ditambahkan, memastikan nilai lastNumber selalu tampak terkini.
- Langkah 10: addRandomNumber menghasilkan angka acak dan menambahkannya ke stream, memungkinkan angka baru ditampilkan di UI setiap kali tombol ditekan.
- Capture hasil praktikum Anda berupa GIF dan lampirkan di README.
- Lalu lakukan commit dengan pesan "W13: Jawaban Soal 6".

