|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| ANdroid Studio vid 5 s/d 10 | 90 |

**Saya Sudah Belajar dan Mengerti dan Saya BISA**

1. Setiap komponen di dalam Android Studio memiliki atribut yaitu Declaired Attributes, Layout, Transforms, Common Attributes, dan All Atributes.
2. Setiap komponen dalam coding harus diberikan id agar lebih mudah mengenali dan mana yang dimaksud.
3. Untuk Mengatur idnya klik komponen yang ingin diganti idnya, kemudian pilih id yang di dalam Attributes kemudian ganti dengan nama yang diinginkan, lalu klik enter dan refactor.
4. Hint dalam All Attributes digunakan untuk menulis petunjuk kepada user aplikasi yang dibuat.
5. Untuk mengubah ukuran teks bisa melalui textSize yang ada di dalam All Atributes.
6. Untuk mengedit komponen yang dibuat bisa melalui Attributes atau melalui codenya.
7. Event adalah sebuah kejadian yang terjadi didalam program yang di jalankan, biasa disebut dengan activity.
8. Untuk menambahkan even ada dua cara. Cara yang pertama dengan cara mengeklik komponen yang ingin diberikan event melalui attributes lalu pilih onClick kemudian beri nama, lalu pada code pilih icon lampu dipinggir coding, lalu pilih create maka otomatis akan dibuatkan method atau void, lalu di isi menggunakan toast, lalu isikan text jadi bisa tau apakah eventnya berjalan atau tidak. Cara yang kedua bisa melalui codingnya langsung yaitu pada main acticitynya, lalu menggunakan setOnClickListener lalu menggunakan toast untuk menampilkan teks.
9. Untuk mengambil nilai yang berada di dalam komponen EditText menggunakan set dahulu. Caranya klik dulu event yang ada di variable yang terdapat eventnya, lalu pilih icon lampu kemudian create akan muncul void atau method untuk event hitung, lalu deklarasikan variabel untuk EditText, lalu mendeklarasikan juga variabel untuk TextView yaitu untuk menampilkan hasil yang dituliskan pada EditText. Lalu, pada method hitung isikan variabel yang pertama untuk EditText dengan findViewById(R(nama folder lokasi menyimpan id).id(id yang digunakan untuk EditText).etBil\_1(nama id EditText)). Lalu untuk variabel TextView isikan dengan findViewById(R(nama folder lokasi menyimpan id).id(id yang digunakan untuk TextView).tvHasil(nama id TextView)).
10. Untuk mengambil dan menampilkan nilai dengan menggunakan get dengan menggunakan variabel dari TextView. Seperti hitung(variabel TextView).setText(untuk men-set dari perintah diatas)(bil\_1(variabel dari EditText yang sudah di set).getText(Untuk menampilkan hasil dari variabel bil\_1)).
11. Str adalah string.
12. Int adalah integer.
13. parseInt digunakan untuk mengubah ke integer.
14. parseDouble digunakan untuk mengubah ke double atau angka decimal
15. Constraint atau batasan bisa digunakan untuk mengatur batas dari jumlah atau sistem dari aplikasi yang dijalankan agatu tidak munculnya error atau bug.
16. setError digunakan untuk mengatur apa yang harus dilakukan ketika terjadinya eror dalam program.
17. Equals digunakan untuk menunjukkan pada saat dimana saat terjadi error.
18. Class adalah sebuah wadah yang digunakan untuk mengelompokkan function yang digunakan dalam suatu program.
19. Setiap function yang di letakkan dalam class harus diawali dengan public, protected atau private.
20. Setiap penamaan function atau method selalu diawali dengan huruf kecil, sedangkan class harus diawali dangan huruf besar.
21. Untuk menaruh function yang berada di dalam class ke file lain adalah dengan membuat objek untuk class nya terlebih dahulu. Seperti, Kalkulator(nama class) calc(nama objek baru) = new Kalkulator(class yang ingin digunakan functionnya). Lalu, untuk penggunaannya adalah dengan menggunakan calc(nama objek dari class yang digunakan).penjumlahan(nama function yang digunakan).

**Saya Belum Mengerti**

1.

2.

3.