|  |  |
| --- | --- |
| Materi | Nilai |
| Pembelajaran AndroidStudio Video ke  11 - 20 | 95 |

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

1. System.out.println adalah perintah yang dapat digunakan untuk mencetak output ke dalam layar, biasanya digunakan untuk memeriksa operasi apakah sudah benar atau tidak.
2. Membuat function cToR yang di dalamnya berisi rumus untuk mengubah celcius ke reamour dengan nilai yang sudah ditentukan pada variabel suhu.

Lalu, variabel hasil ditampilkan menggunakan System.out.println.

1. Di dalam penulisan rumus, apabila tipe data variabel adalah double, maka harus diberi tambahan .0 pada angka.
2. Mengatasi trouble angka textview hasil tidak bisa muncul semua tetapi hanya satu yang muncul, yaitu dengan mengubah layout pada komponen tvHasil, dan mengubah layout menjadi wrapcontent (isi sesuai konten), dari yang sebelumnya adalah fixed.
3. Membuat rumus dari Celcius ke Reamour :

public void cToR(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (4.0/5.0) \* suhu;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari celcius ke Fahrenheit :

public void cToF(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (9.0/5.0) \* suhu + 32;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari celcius ke kelvin :

public void cToK(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = suhu + 273;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari reamour to celcius :

public void rToC(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (5.0/4.0) \* suhu;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari reamour to Fahrenheit :

public void rToF(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (9.0/4.0) \* suhu + 32;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari reamour ke kelvin :

public void rToK(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (5.0/4.0) \*suhu + 273;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari kelvin to celcius :

public void kToC(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = suhu - 273;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari kelvin to reamour :

public void kToR(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (4.0/5.0) \* (suhu - 273);  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari kelvin to Fahrenheit :

public void kToF(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (9.0/5.0) \* (suhu - 273) +32;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari Fahrenheit to celcius :

public void fToC(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (5.0/9.0) \* (suhu - 32);  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari Fahrenheit to reamour :

public void fToR(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (4.0/9.0) \* (suhu - 32);  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Membuat rumus dari Fahrenheit to kelvin :

public void fToK(){  
 double suhu = Double.*parseDouble*(etnilai.getText().toString());  
 double hasil = (5.0/9.0) \* (suhu - 32) + 273;  
  
 tvhasil.setText(hasil+"");  
}

1. Pada tampilan UI, tentunya terdapat kepadatan piksel layar yang berbeda – beda untuk setiap perangkatnya.
2. Kepadatan piksel layar ini harus diatur karena kita harus menyediakan masing – masing bitmap aplikasi dengan resolusi yang sesuai, jika tidak sesuai, maka android harus menskalakan bitmap agar menempati ruang terlihat sama di setiap layar sehingga mengakibatkan penskalaan seperti blur.
3. Ldpi adalah resource untuk layar kepadatan rendah (ldpi ~ 120 dpi).
4. Mdpi adalah resource untuk layar kepadatan medium (mdpi ~ 160 dpi), kepadatan ini adalah dasar pengukuran.
5. Hdpi adalah resource untuk layar kepadatan tinggi (hdpi ~ 240 dpi).
6. Xhdpi adalah resource untuk layar kepadatan ekstratinggi (xhdpi ~ 320 dpi).
7. Xxhdpi adalah resource untuk layar kepadatan ekstra ekstra tinggi (xxhdpi ~ 480 dpi).
8. Xxxhdpi adalah resource untuk layar kepadatan ekstra ekstra ekstra tinggi (xxxhdpi ~ 640 dpi).
9. Tvdpi adalah resource untuk layar antara mdpi dan hdpi sekitar 213 dpi.
10. Mengubah icon pada android studio yaitu :
11. Copy gambar yang ingin dibuat sebagai icon.
12. Buka project > app > res > mipmap. Di dalam mipmap terdapat 2 folder, yaitu ic\_launcher dan ic\_launcher\_round.
13. Paste gambar ke dalam masing – masing dari 2 folder tersebut.
14. Klik file AndroidManfiest.xml, lalu panggil nama dari gambar yang akan dibuat icon pada perintah android:icon = … , dan android:roundIcon = …. .
15. Running adalah proses ketika activity terlihat dan dapat berinteraksi dengan pengguna.
16. Paused adalah proses ketika activity masih terlihat tapi tidak dapat berinteraksi dengan pengguna atau ketika aplikasi tidak dipakai dan dibutuhkan akan masuk ke dalam paused.
17. Stopped adalah proses ketika activity sudah tidak terlihat tetapi masih ada di memori.
18. Killed adalah proses ketika activity sudah tidak terlihat dan dihapus dari sistem karena kebutuhan memori atau ketika method finish() dipanggil.
19. onCreate() adalah method adalah activity yang digunakan untuk menginisiasi dan membuat suatu activity, dimana activity nya sudah dimulai, tetapi belum terlihat oleh pengguna.

onCreate() adalah function yang otomatis terbuat saat baru membuat aplikasi.

1. onStart() adalah method yang digunakan saat activity dimulai.
2. onResume() adalah method yang digunakan saat activity dibuka kembali, biasanya akan dijalankan setelah eksekusi dari onPause().
3. onPause() adalah method yang digunakan ketika ada activity lain yang terbuka dan untuk menyatakan ketika user meninggalkan suatu activity.
4. onStop() adalah method yang menyatakan kondisi saat activity tidak ditampilkan di layar (biasanya saat pengguna menekan tombol home).
5. onRestart() adalah method yang menyatakan kondisi saat activity kembali dibuka oleh pengguna.
6. onDestroy() adalah method yang menyatakan kondisi saat activity dihilangkan / dihancurkan dari memori.
7. Membuat file message dialog dan mengamati apa saja method yang dilakukan / dijalankan pada aplikasi, yaitu ketika aplikasi pertama kali diplay maka dia akan menjalankan onCreate(), lalu menjalankan onStart() ketika masih menyala, dan onResume() ketika aplikasi berjalan kembali setela berhenti, onPause() ketika aplikasi dihentikan, dan onStop() ketika kita keluar dari aplikasi.
8. Toast adalah pesan teks yang ditampilkan pada android yang muncul secafa pop-up dan berfungsi untuk memberikan informasi dalam bentuk teks terkait aktivitas yang sedang dilakukan yang hilang dalam batas waktu tertentu.
9. Toast.makeText() adalah method yang terdapat dalam Toast dan digunakan untuk membuat / menambahkan text pada Toast yang akan ditampilkan.
10. show() pada Toast adalah method yang digunakan untuk menampilkan Toast yang sudah dibuat.
11. LENGTH\_LONG adalah perintah yang berfungsi untuk menampilkan pesan toast dalam waktu yang panjang yaitu sekitar 3 – 5 detik.
12. LENGTH\_SHORT adalah perintah yang berfungsi untuk menampilkan pesan toast dalam waktu yang singkat yaitu sekitar 2 detik.
13. Pada pembuatan toast, dibutuhkan 3 parameter, yaitu context application, text (berisi pesan teks untuk toast), dan durasi (LENGTH\_LONG atau LENGTH\_SHORT).
14. Alert Dialog adalah sebuah pop up yang muncul pada saat-saat tertentu dan berfungsi untuk memberi info pada pengguna, berbentuk kotak.
15. AlertDialog.builder digunakan untuk membuat interface dari kotak dialog, seperti title, pesan yang ingin ditampilkan, tombol, dan icon. Setelah menambahkan alertbuilder, kita dapat membuat beberapa konfigurasi atau atribut, yaitu, setTitle(), setMessage(), setPositiveButton() dan setNegativeButton(), setCancelable(), dan show().
16. setTitle() adalah perintah yang digunakan untuk membuat title / judul pada pesan dialog yang muncul.
17. setMessage() adalah perintah yang digunakan untuk menampilkan pesan.
18. setPositiveButton() dan setNegativeButton() adalah perintah yang digunakan untuk menampilkan opsi pilihan ya / tidak.
19. setCancelable() adalah perintah yang digunakan untuk menentukan apakah dialog yang muncul bisa dibatalkan atau tidak.
20. Show() adalah perintah yang digunakan untuk menampilkan alert dialog.

**Saya Belum Mengerti**