

NAMA : YUNI SUKANA

NIM : 20.01.013.031

Kecerdasan buatan

1. Python adalah menekankan keterbacaan kode dengan penggunaan yang signifikan.
2. Pemrograman Language adalah Bahasa komputer yang paling dekat dengan bahasa alami manusia karena menggunakan instruksi dengan bahasa inggris seperti "print" "if" atau "case".

Contoh: HTML

3. Perbedaan dari Bahasa Markup dan Bahasa Pemrograman:

< Markup Language adalah cara menuliskan website yang bisa dijangkau komputer. komputer hanya hadir sebagai seorang penerjemah, bukan alat untuk memproses logika. contoh KML(Keyhole Markup Language) SGML (Standar Generalized Markup Language) dll

< Pemrograman language is about a computer how to how to have any a kind of command. Ini melibatkan suatu logika. Contohnya Visual Basic, turbo Pascal dan JavaScript.

4. Perbedaan Pemrograman konvensional dan visual. Berserata Contohnya:

Pemrograman konvensional adalah metode mendesain suatu aplikasi, pemrogram game bisa mengimplementasikan baris demi baris program kode agar dapat menghasilkan bentuk tampilan aplikasi yang diinginkan, dan cukup memakan waktu lama.contohnya: C dan Pascal

Pemrograman visual adalah metode pembuatan program dimana programmer membuat koneksi antara objek-objek dengan cara menggambar, menunjuk, dan mengklik diagram dan ikon serta berintraksi dengan diagram alur. contoh: Visual Basic dan Visual C++

5. • Perbedaan hardcode dan softcode. Berserta contohnya:

< Hard code merupakan coding yang tidak bisa diubah, contohnya : kode yang terdapat pada suatu program.

< soft code merupakan kodingan yang mudah diubah, contohnya : kode yang dibuat sendiri

6. perbedaan Interpreter dan compiler berserta contohnya:

< Interpreter, Menerjemahkan kode sumber untuk 1 pernyataan dalam satu waktu, membutuhkan waktu yang sedikit untuk menganalisis kode sumber tetapi secara keseluruhan waktu eksekusinya menjadi lebih lambat, Tidak ada Intermediate Object Code yang dihasilkan, sehingga membuat memori efisien contoh bahasa pemrograman seperti PHP, Python, Ruby menggunakan Interpreter.

< compiler, membaca keseluruhan kode sumber dan kemudian menerjemahkannya secara keseluruhan menjadi bahasa mesin, membutuhkan waktu yang lebih banyak menganalisis program kode tapi eksekusinya menjadi lebih cepat, menghasilkan Intermediate Object Code yang kemudian dengan yang lain, sehingga lebih banyak memerlukan memori bahasa pemrograman seperti C, C++ menggunakan Compiler.

7. Perbedaan Python dan PL

Python adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang menarik untuk pemrograman tujuan umum. Python dukungan untuk metodologi pemrograman umum seperti desain struktur data dan pemrograman berorientasi objek, Dalam Python, tidak perlu mengembangkan pernyataan dengan titik koma.

Perl adalah bahasa pemrograman dinamis tingkat tinggi, bertujuan umum, membantu. Perlu dukungan untuk tugas-tugas pembuatan aplikasi umum seperti laporan dan pemindaian file. Dalam Perl, semua pernyataan harus diakhiri dengan

koma.

8. Perbedaan IDE dan Text Editor, Beserta contohnya.

IDE memiliki fitur yang lebih banyak dibandingkan Text Editor, seperti: editor, yaitu fasilitas untuk menuliskan kode sumber dari perangkat lunak. Kompilator, yaitu fasilitas untuk memeriksa sintaks kode sumber kemudian mengubah bentuk biner yang sesuai dengan bahasa mesin. Linker, yaitu fasilitas untuk objek data biner yang beberapa kode sumber yang dihasilkan compiler data-data biner tersebut menjadi satu kesatuan dan menjadi suatu program komputer yang siap dieksekusi. contohnya Arduino IDE, Android Studio, dan XCode.

Editor Teks cenderung lebih enteng dan tidak berat seperti IDE, karena pernikahan sebagai sebuah Teks Biasa, namun Editor Teks memiliki banyak Ekstensi yang dapat digunakan sehingga dapat mendorong pekerjaan, contohnya Notepad++, Sublime Text, dan Visual Studio Code.

9. IDE khusus untuk python dan Text editor untuk python.

IDE python: Pycharm, spyder, dll

Editor teks Python: notpad, sublimetext dll

10. Perbedaan bahasa natural, yahoo, flowchart, dan pseudocode.

< Bahasa Natural merupakan cara penyajian suatu yahoo yang paling sederhana dan paling mudah untuk Sulit. Algoritma ditulis dengan bahasa yang kita gunakan sehari-hari (bahasa indonesia), atau bahasa apapun yang dapat dijangkau.

< Algoritma adalah proses atau aturan utama yang harus diikuti dalam perhitungan atau operasi pemecahan masalah lainnya, oleh. Dengan kata lain, semua susunan logistik yang diurutkan berdasarkan sistematik tertentu dan digunakan untuk memecahkan suatu masalah.

< Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan suatu proses dengan proses lainnya dalam suatu program.

< Pseudocode adalah salah satu cara memastikan program sesuai dengan ketentuan desain yang sudah dibuat.