|  |  |
| --- | --- |
| **Materi** | **Nilai** |
| Javascript Minggu-1 | 90 |

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

1. Mendownload JavaScript (ES6) code snippets, untuk memudahkan dalam membuat dan menuliskan syntax dengan javascript di codingan.

2. Mendownload Code Runner, digunakan untuk memudahkan menulis bahasa dengan javascript di coding (tidak hanya javascript tetapi juga ada yang lain).

3. Mendownload Live Server, untuk merunning codingan yang telah dibuat sebelumnya (merunning javascript dan html).

4. Script, memunculkan atau menampilkan sesuatu yang telah dibuat sebelumnya (seperti alert dan bisa juga digunakan dengan src (js/… (titik-titik berisikan nama file yang akan dipanggil)) untuk memanggil coding yang berada di file lain). Bisa dengan internal (jadi satu) maupun external (berbeda file).

5. Alert, memunculkan kotakan berisikan angka dan isi tulisan (akan otomatis muncul pada saat membuka halaman web saat pertama kali dan akan muncul juga pada saat merefresh web tersebut). Bisa memunculkan dua kotakan yang berbeda isi di dalamnya (pada video yang pertama bertuliskan belajar penulisan javascript dan yang kedua bertuliskan cara penulisan js, karena program membaca dari yang atas terlebih dahulu, baru yang dibawahnya, dan seterusnya).

6. Tanda seru (!), untuk digunakan dalam mengeluarkan tag html.

7. Bisa mengganti title web (dibagian title pada coding htmlnya).

8. Javascript hanya bisa tampil di halaman html.

9. Melihat javascript (hasilnya) yang dituliskan berada di inspect (klik kanan) dan kemudian pilih console.

10. Let, berfungsi seperi variabel (untuk menyimpan isian, bisa berupa angka dan huruf).

11. Console.log(), untuk menampilkan coding javascript agar berasa pada laman console di bagian inspect. Yang dipanggil adalah nama awal dari suatu isi (seperti variabel). Yang ditampilkan bisa berupa angka maupun huruf. Pada saat menampilkan const (konstanta), yang dipanggil ialah juga nama dari constnya.

12. Const (konstanta), … (harus diisi saat dideklarasikan, bila tidak maka akan terjadi error). Dan hanya bisa diisikan sekali saja (tidak bisa berulan kali seperti )

13. Typeof, untuk melihat tipe dari yang diisikan dalam sebuah variabel (misal berisi angka, maka yang muncul di console bertuliskan number).

14. Infinity, tak terbatas (jawaban dari 1 / 0).

15. Single quote (‘ ’), digunakan untuk membuat string, tetapi dengan petik satu.

16. Double quote (“ ”), digunakan untuk membuat string, tetapi dengan petik dua.

17. Backticks (` `), digunakan untuk menggabungkan beberapa isi dari variabel (hanya dengan menambahkan ${variabel} untuk menambahkan variabel lain (nanti tampilannya menjadi satu baris, tanpa menggunakan tanda plus (+))). Bila setelah bacticks ada single quote atau double quote, maka petiknya akan ikut ditampilkan.

18. Plus / tambah (+), digunakan untuk menjumlahkan angka, tetapi pada console.log berfungsi untuk menggabungkan isi (kongkret) dari variabel (bisa berupa string, number, maupun variabel) menjadi satu baris pada saat ditampilkan.

19. Undefined, akan muncul bila variabel belum terisi.

20. Boolean, akan menghasilkan jawaban true / false.

21. Null, variabek yang sudah terisi namun isinya null.

22. Bisa menyimpan angka di dalam variabel (misal x) dan menampilkannya lewat console.log(menyebutkan variabelnya, misal x). Maka angka yang terisi di x tadi yang akan dimunculkan.

23. Bisa menghitung dengan banyak angka yang pendeklarasiannya jadi satu.

24. Minus (-), digunakan untuk mengurangi.

25. Bintang (\*), digunakan untuk mengalikan (perkalian).

26. Garis miring (/), digunakan untuk membagi (pembagian).

27. Persen / modulo (%), digunakan untuk mencari sisa dari hasil bagi dua angka.

28. Pada saat penjumlahan, bila angka awalnya dijadikan string, maka ditampilkannya tidak dijumlahkan, namun hanya digabung saja angkanya. Bila angka akhirnya yang dijadikan menjadi string, maka angka-angka tersebut akan dijumlahkan.

29. Pada saat pengurangan dan pembagian, bila angka awal maupun akhirnya dijadikan string, maka angka-angka tersebut otomatis akan diruabh (dikonversi) menjadi number dan hasilnya adalah pengurangan maupun pembagian dari angka-angka tersbut.

30. Pangkat (\*\*), hasil angka yang diberi \*\* akan dipangkatkan (misal 2\*\* 2, hasilnya akan menjadi 4).

31. Bisa membuat tiga wadah yang hasilnya sama semua bila di tampilkan (pada video a=b=c = 3+3).

32. Increment (++), akan naik 1 ke atas dari angka awal yang dituliskan.

33. Decrement (--), akan turun 1 ke bawah dari angka awal yang dituliskan.

34. Koma (,), digunakan untuk mengambil nilai terakhir suatu isi dari variabel, misalkan 1-2, 2+2, maka yang muncul nantinya adalah 4 (karena 2+2 ada dibagian paling akhir).

35. OR (||), hasilnya akan menjadi true bila salah satu saja ada yang bernilai true.

36. AND (&&), hasilnya akan menjadi false bila salah satu saja ada yang bernilai false.

37. Bisa menggunakan < (lebih kecil dari), > (lebih besar dari), == (sama dengan), <= (lebih kecil sama dengan), >= (lebih besar sama dengan).

38. Pada saat penggunaan ==, bila ada perbedaan tipe data maka masih dianggap benar (bila angkanya sama). Namun bila sudah menggunakan ===, harus sama semua mulai dari tipe data maupun isinya, bila tidak maka hasilnya akan menjaid false.

39. If, untuk menyatakan dua kondisi, terdiri dari kondisi pertama dan kondisi kedua. Bila pada saat dijalankan dan hasil dari kondisi pertama salah, maka akan langsung dilarikan dan menghasilkan kondisi kedua (else). Bila pertamanya sudah benar, maka tidak akan dilarikan ke kondisi kedua.

40. Else, merupakan tempat pengujian kondisi kedua dari if.

41. Switch, digunakan untuk banyak kondisi dan nanti tinggal dipanggil sesuai dengan yang sudah dibuat sebelumnya (diisikan di case).

42. Case, isi dari switch (sudah diberi kode tertentu agar nanti bila dipanggil apa yang keluar sesuai dengan yang diinginkan).

43. Default, merupakan pilihan yang tidak ada dari case di switch yang telah dibuat, misalkan maksimal pada case berisikan nomer 1-7, maka bila dipanggil 8 akan langsung ditujukan pada default karena tidak termasuk ke dalam case yang sudah dibuat sebelumnya.

44. While, merupakan kondisi awal dari apa yang akan diujikan, bila sudah diisikan, baru akan dijalankan harus bagaimana lewat do.

45. Do, merupakan tempat dijalankannya kondisi yang telah dibuat sebelumnya di while.

46. For, untuk pengulangan (bila dimulai dari 0 dan diakhiri sampai 10, maka yang ditampilkan adalah 0-9, 10 nya tidak termasuk karena tidak lebih kecil sama dengan) dan akan terus bertambah 1 karena diberikan increment (++). Pertambahannya bisa juga dituliskan manual sesuai keinginan misalkan 1+2, maka hasilnya akan ditambahkan 2 terlebih dahulu.

47. Function, untuk menyimpan variabel, dan baru akan muncul bila dipanggil, bila tidak ya tidak akan muncul. Bercirikan selalu ada tanda buka kurung tutup di setiap nama functionnya, baik nama maupun saat pemanggilannya (misalkan function tersebut bernama coba, maka saat memanggilnya coba()). Bisa dipanggil untuk berulang kali juga.

48. Buka kurung dan tutup kurung pada function dinamakan parameter (params).

49. Return, untuk mengeluarkan hasil dari apa yang sudah dibuat sebelumnya, namun tidak akan bisa langsung muncul di console, tetap harus menggunakan console.log.

50. Arrow function, untuk membuat variabel langsung dijadikan satu dengan parameternya (jadi sedikit lebih simple dalam penulisannya).

**Saya Belum Mengerti**

1. Sedikit bingung tentang while dan do.

2. Sedikit bingung dengan arrow function.

3.