

## Unguided Pemrograman Berbasis Platform

### Modul – Data Binding dan Persistent Data Part 1 & 2.

#### Soal UGD

1. Buatlah sebuah splash screen untuk aplikasi kalian masing-masing, dengan ketentuan splash screen hanya berjalan 1x saja ketika aplikasi baru saja diinstall di device/ emulator. **(10 Point)**
2. Terapkanlah view binding pada activity register kalian. **(10 Point)**
3. Buatlah database **user** yang digunakan untuk menyimpan data register user menggunakan Room. **(20 Point)**
4. Membuat fragment/ layout profil di aplikasi masing-masing yang membaca database user yang login sesuai dengan data yang diinputkan saat register. **(20 Point)**
5. Membuat fungsi Update profil. **(20 Point)**
6. Membuat fungsi CRUD item sesuai dengan topik tugas besar masing-masing. **(20 Point)**

#### Bonus UGD

1. Buatlah agar text field pada login sudah memiliki username/email dan password dari akun sebelumnya yang pernah login **(5 Point)**.
2. Ubahlah logic login aplikasi kalian sehingga login dapat berhasil jika username/ email dan password yang diinputkan berada di database aplikasi kalian/ sudah pernah register. **(10 Point)**

#### Ketentuan Bonus UGD

1. Nilai maksimal 110.

#### Format Pengumpulan

1. Semua wajib upload ke Github dan menginvite asisten dan dosen.
  - a. Username github FVBrian (Pak Brian).
  - b. Username github jodhy-pangrib (Jodhy).
  - c. Username github blackpaper13 (Cris).
2. Mengupload link Github ke situs kuliah. Formatnya UGD5\_Kelompok.txt.
3. Buatlah/ ubahlah visibility project github untuk UGD/ Tubes kalian menjadi public.
4. Membuat video penjelasan UGD maksimal 5-8 menit jika tidak selesai di kelas.
5. Mengumpulkan link video dengan format UGD5\_Kelompok.txt.
6. Pengumpulan link perwakilan maksimal H-3 setelah praktikum.