

## UTS Pemrograman Mobile

Nama : Aries Sukma Haq

NIM : 20240801374

Mata Kuliah : Pemrograman Mobile

Jawaban

Pembuatan code untuk No 1 dan 4 sudah di publish di Github.

2. Berikut alur logic atau flow dari kode snippet yang telah saya buat :

IMPORT LIBRARY

flutter/material.dart

Memasukkan

fungsi 'main'

Memasukkan

Kelas 'AriesUTSApp'

Memasukkan MaterialApp

Build – home

Memasukkan AppBar

scaffold

List Generate

Children - Gridview

|           |
|-----------|
| Container |
|-----------|

3. Penjelasan kode snippet yang telah saya buat :

- Main dan runApp berfungsi sebagai sistem untuk menjalankan aplikasi dan menginisialisasi kelas dengan variable AriesUTSApp
- StatelessWidget adalah kode untuk menggunakan widget yang tampilannya statis dan tidak berubah saat aplikasi berjalan
- MaterialApp merupakan kode widget dasar untuk aplikasi berbasis desain material
- Kode Home adalah kode yang dijadikan tampilan utama aplikasi flutter ini
- appBar dan body berfungsi untuk menampilkan toolbar atas dan area tampilan utama yang dilapisi dengan padding
- Kode padding const EdgeInsets.all(16.0) berfungsi untuk memberi jarak dan batas sejauh 16 piksel di semua arah (kanan, kiri, atas, bawah) antara sesama konten.
- Gridview crossAxisAlignment sampai children merupakan kode untuk menentukan jumlah, jarak, dan daftar widget yang akan di tampilkan dalam layout utama
- List Generate dan Container berfungsi untuk mengeksekusi dan menampilkan hasil akhir kotak grid yang telah dibuat.

5. Dikarenakan tampilan layout tersebut termasuk kategori layout yang sederhana dan tidak terlalu kompleks tidak seperti pengembangan website, maka layout ini tidak perlu membutuhkan slicing technique. Slicing technique bisa digunakan ketika layout flutter yang diberikan mengandung banyak elemen bahkan gambar atau image besar yang perlu di potong menjadi bagian – bagian kecil.