1. CODING PROGRAM UNTUK MENGHITUNG LUAS SEGITIGA DENGAN METODE BUFFEREDREADER

package luassegitiga;

import java.io.BufferedReader;

import java.io.InputStreamReader;

import java.io.IOException;

public class LuasSegitiga {

public static void main(String[] args) {

int a,t;

double luas;

BufferedReader segitiga = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

System.out.print("Masukkan Alas: ");

try{

String nilaiA = segitiga.readLine();

a = Integer.parseInt(nilaiA);

System.out.print("Masukkan Tinggi: ");

String nilaiT = segitiga.readLine();

t = Integer.parseInt(nilaiT);

//menghitung luas

luas = a\*t/2;

System.out.println("Luasnya Adalah: "+luas);

}catch (IOException e){

System.out.println("Error!!");} }

}

1. CODING PROGRAM UNTUK MENAMPILKAN BILANGAN GENAP DAN GANJIL DENGAN MENGGUNAKAN METODE SCANNER.

package ganjilgenap;

import java.util.Scanner;

public class GanjilGenap {

public static void main(String[] args) {

int a;

Scanner scan = new Scanner (System.in);

System.out.print("masukkan sebuah bilangan : ");

a = scan.nextInt();

if (a % 2 == 0){

System.out.print("bilangan" + a +" adalah genap.\n");

}else

System.out.print("bilangan" + a +" adalah ganjil.\n");