**RINGKASAN PAM**

lawan nya deklaratif itu interatifdeklaratif : jumlah 5 tadi di bagi limaimperative : dibagi 5komponen dalam sebuah aplikasi : tata letak, ukuran layarbutton itu materialnyaclay out adalah untuk meletakkan material.sebuah aplikasi dibagi menjadi 3 yaitu: data, ui (tempat untuk berkomunikasi), fungsi fungsi yang mengolah data

1. DATABASE ada di cloud, remote database, local, dan memori. Membuat aplikasi ada di local.

Aplikasi open source kendalanya atau kerumitan nya ada di compabilitas.

PERTEMUAN2

Entitas Adalah object

Contoh sum (3,5)

Sum nya ini object

(3,5) ini Adalah argument nya

1. Kotlin (cose sensitive)

Nama =/ Nama=/ Nama =/ Nama (initu slise nya di samadengan)

Variable

1. Semua program dapat menyimpan data dalam variable. Di Kotlin, variable dapat mendeklarasikan dalam 2 bentuk:

* Variable read-only dengan val
* Variable yang dapat di ubah dengan var (untuk memberi nilai menggunakan operasi penugasan

Mt Panjang => var Panjang int

1. Jenis collection

* List : Kumpulan data yang terurut (kalo dalam lis bisa menyimpan data berulang kali
* Set : di bisa memasukkan data tapis ama dia tidak di catat
* Map : seperti kamu punya kotak di dalam ruangan itu punya setiap kotak masing masing punya kunci. (‘’datanya boleh sama tapi kuncinya yang harus beda, kunci itu mengacu dengan data”)

1. Read only : gabisa diubah ubah menjadi mutable list sedangkan kalo data yang sudah di
2. mutable list : dia masih bisa diubah menjadi mutable read only (data yang sama bisa di simpan di dalam satu list)
3. set (set of) : kitab isa membuat view dari set. Set masih bisa di ubah menjadi read only (data yang sama itu akan dianggap cuman satu, jadi ga ada gunanya kalo kamu memasukkan sata yang sama ga akan di hitung) set di gunakan saat kamu memasukkan data yang tidak ada yang sama
4. map : kuncinya berupa string,
5. string template :
6. conditional expression :
7. if :
8. when : when ini setara dengan suich (digunakan ketika memiliki ekspressi bersyarat dengan beberapa cabang. Dapat digunakam
9. loops : dua struktur pengulangan yang paling
10. range : berlaku untuk bilangan bulat dan juga huruf
11. function :

function dibagi menjadi dua yaitu mengembalikan nilai dan di kembalikan nilai

1. argument diberi nama bertujuan untuk : agar bisa di bolak balik datanya saat di masukkan
2. ekspresi lambda : fungsi untuk meringkas perintah
3. class : sebuah class bisa memiliki property
4. create instance : membuat onject dari sebuah class

mau buat kelas atau mau buat apapun harus punya object dlu

1. data kelas digunakan untuk menyimpan data.
2. Null sefty : potensi kesalahan yang sering terjadi saat membuat aplikasi

(null tu ga ada berapa Panjang datanya atau kosong.jadi kalo sebelum print masukkin null itu hasilnya akan error)

1. Safe calls : untuk mengakses property objek denga naman yang mungkin berisi nilai null
2. Use elvis operator : dapat memberikan nilai default untuk dikembalikan jika nilai nol terdeteksi dengan menggunakan operator elvis

PERTEMUAN3

DASAR DASAR TATA LETAK COMPOSE

Komponen tataletak :

* colum (menyusun dari atas kebawah)

Contoh column : @composable

Lay out adalah komponen dasar (tata letak, tampilan agar enak di lihat)

* row (Menyusun dari kiri ke kanan)
* box (gambar tang menumpuk)

PWNGUBAH COMPOSE (MODIFIER)

* Mengubah, ukuran, tata letak, perilaku dan tampilan composable
* Menambahkan informasi, seperti label aksesibilitas
* Memproses input pengguna
* Menambahkan interaksi Tingkat tinggi

Spaceivenly : jarak semuanya sama

* Space between : antar komponen nya di beri jarak tapi pinggirnya ga atau mepet

Kalua mau mengubah tata letak kamu harus menentukan ukuran nya dulu

POSISI TATA LETAK

1. Start (tata letaknya di paling kiri)
2. Center (tata letaknya di tengah tengah)
3. End (tata letaknya di kanan)