**WORKSHOP APLIKASI MOBILE FRAMEWORK**

**Acara 9 - 10**



Dosen Pengampu:

**Mochammad Rifki Ulil Albaab, ST., M.Tr.T.**

Disusun Oleh:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | : | Adhek Satrya Alfiansyah |
| NIM | : | E41231827 |

**MATA KULIAH**

**WORKSHOP APLIKASI MOBILE FRAMEWORK**

**POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

**2023/2024**

DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI 2](#_Toc189909924)

[BAB I PENDAHULUAN 3](#_Toc189909925)

[1.1 Pengertian GitHub 3](#_Toc189909926)

[1.2 Fitur Utama GitHub 3](#_Toc189909927)

[1.3 GitLab 3](#_Toc189909928)

[1.4 Instalasi Flutter 3](#_Toc189909929)

[1.5 Instalasi Flutter pada VSCode 4](#_Toc189909930)

[BAB II ALAT DAN BAHAN 5](#_Toc189909931)

[2.1 Alat dan Bahan 5](#_Toc189909932)

[BAB III PEMBAHASAN 6](#_Toc189909933)

[3.1 ACARA 2 6](#_Toc189909934)

[3.1.1 Instalasi Git 6](#_Toc189909935)

[3.1.2 Membuat new Repository 11](#_Toc189909936)

[3.2 ACARA 3 15](#_Toc189909937)

[3.2.1 Install Flutter 15](#_Toc189909938)

[3.2.2 Tambahkan flutter ke path di Environment 16](#_Toc189909939)

[3.2.3 Lakukan Instalasi JDK 1.8 dan Android Studio 18](#_Toc189909940)

[3.2.4 Instalasi Flutter dan Dart pada Android Studio 18](#_Toc189909941)

[3.2.5 Install Extension Flutter dan Dart pada VSCode 20](#_Toc189909942)

[3.3 ACARA 4 22](#_Toc189909943)

[3.3.1 Melakukan Instalasi Git menggunakan GITLAB 22](#_Toc189909944)

# PENDAHULUAN

## Pengertian GitHub

# ALAT DAN BAHAN

## Alat dan Bahan

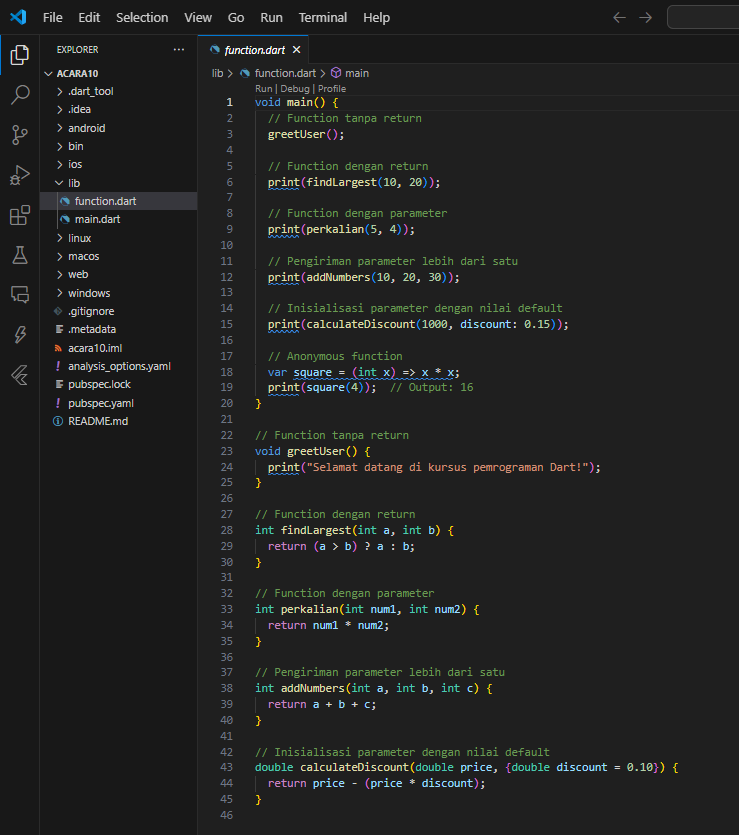
* Kertas HVS
* Spidol Besar
* Bolpoin
* Laptop

# PEMBAHASAN

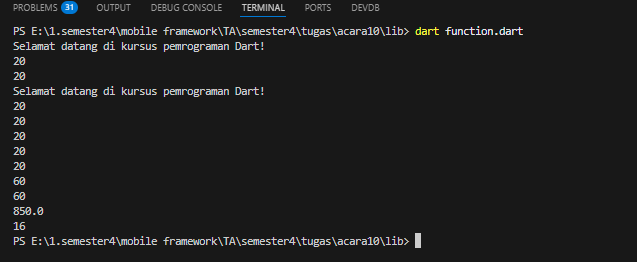
## ACARA 9

### Membuat Fucntion

1. Code



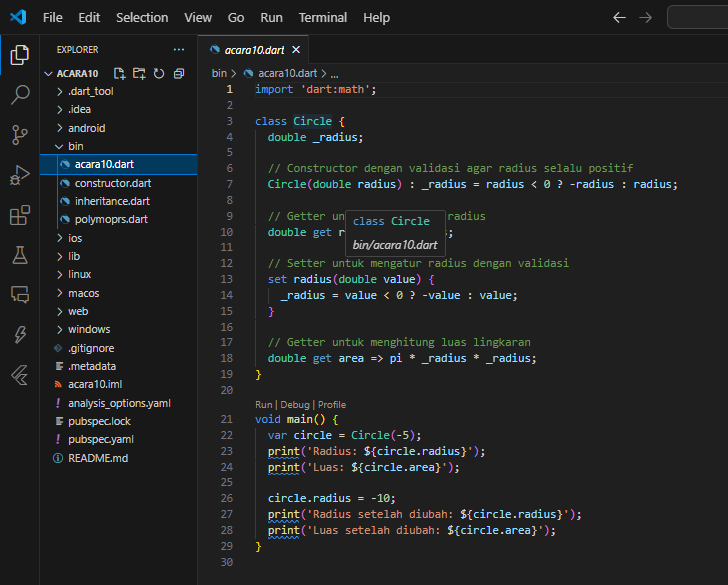
1. Hasil Print



## ACARA 10

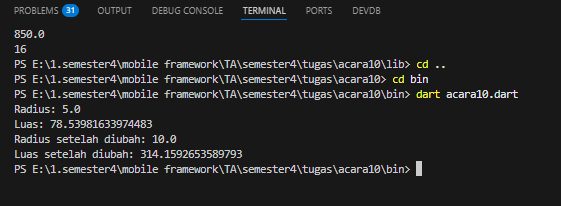
### Enkapsulasi

1. Code



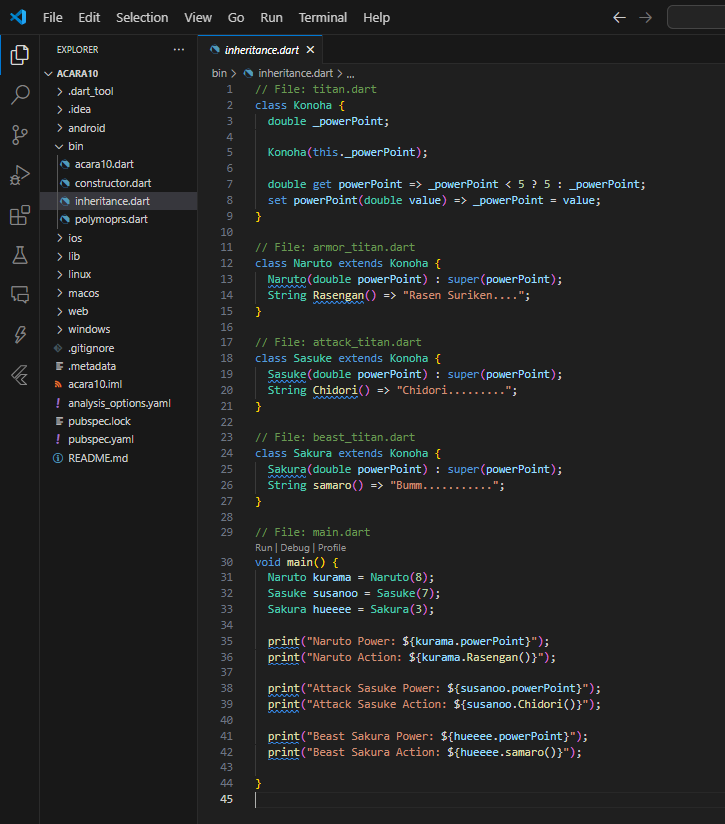
Penggunaan \_radius yang dimana tanda ( \_ ) bersifat private didalam dart sehingga tidak dapat diakses dari luar class

1. Hasil



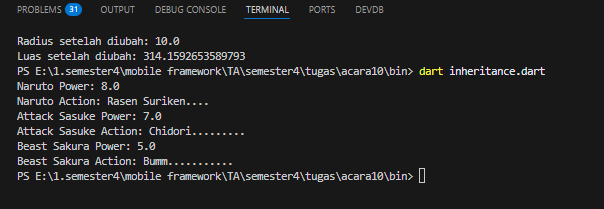
### Inheritance

1. Code



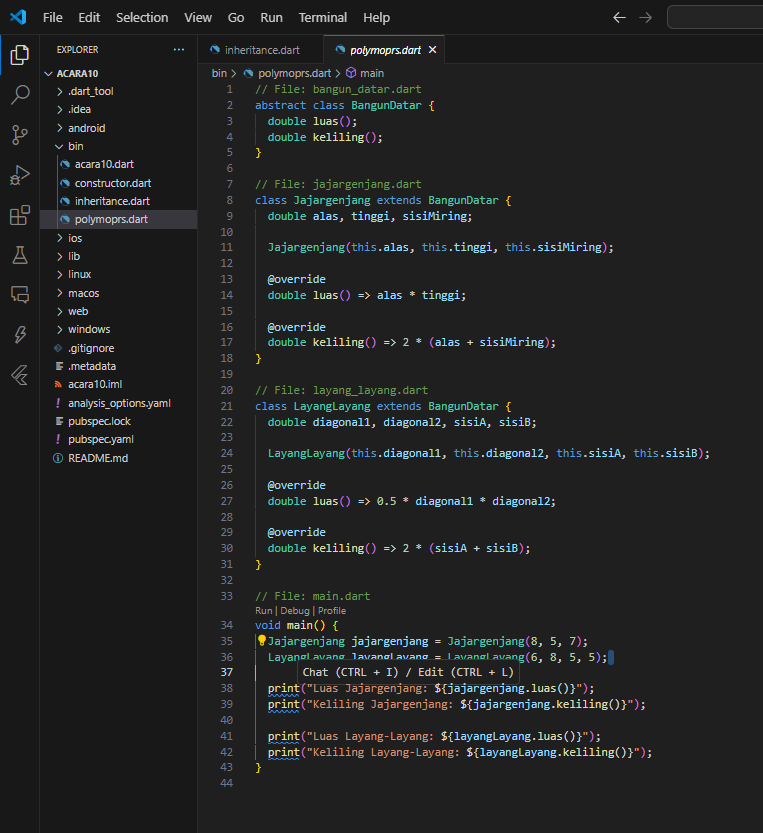
Penggunaan Extends sendiri disini sudah merupakan implementasi dari inheritance dimana satu class bisa digunakan di class lainnya

1. Hasil



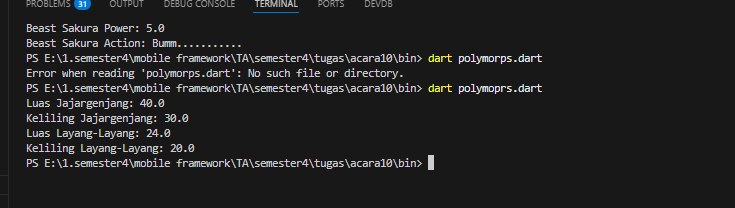
### Polymorps

1. Code



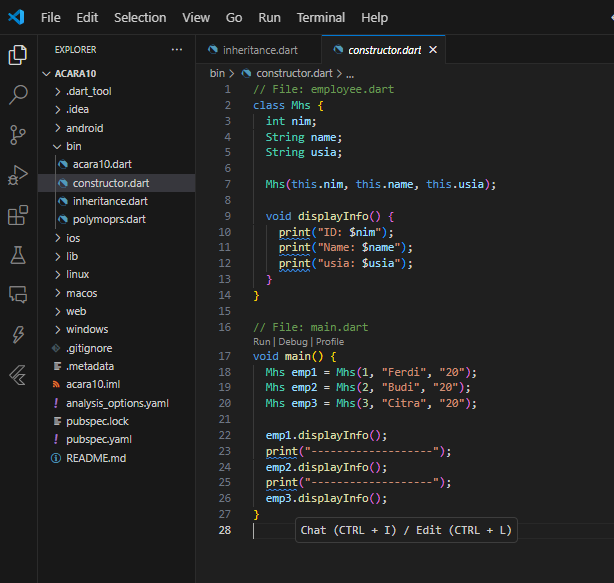
Jadi Bagian yang menggunakan polymorps adalah di bagian variable luas dan keliling dimana dua variable ini bisa digunakan untuk menghitung jajargenjang dan layang layang

1. Hasil



### Constructors

1. Code



Bagian yang mengandung constructors ada dibagian Mhs(this.nim,this.name,this.usia) dimana pada bagian ini langsung dilakukan inisialiasasi atribut class dengan nilai yang diberikan

1. Hasil

