**Tugas 4**

Latihan 4\_1.py

A screen shot of a computer

Description automatically generated

A screen shot of a graph

Description automatically generated

Latihan 4\_2.py

A screen shot of a computer screen

Description automatically generated

A screen shot of a graph

Description automatically generated

A screen shot of a computer

Description automatically generated

A screen shot of a computer screen

Description automatically generated

A screen shot of a computer screen

Description automatically generated

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

A screen shot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

Kesimpulan : Kita dapat membuat kurva pada bidang kartesian dengan menyambungkan titik kordinat x dan y sehingga membentuk garis sebagai penentuan bidang yang diarsir berdasarkan grafik yang dibuat.

**Tugas 5**

1. Sebuah lingkaran

A screen shot of a computer screen

Description automatically generated

A screen shot of a computer

Description automatically generated

1. y=x (memotong pusat lingkaran)



A screen shot of a computer screen

Description automatically generated

1. Lingkaran dengan batas tertentu

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Persamaan garis yang baru, dengan menggeser pada sumbu y yang menghasilkan output sbb

A screen shot of a computer screen

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1. Kesimpulan dari latihan pada Modul 5

Kita dapat membuat kurva lingkaran dari fungsi parametrik pada kordinat kartesian