1. **MENGHITUNG LUAS SEGITIGA**

/\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

/\*\*

\*

\* @author CodeVector-PC

\*/

public class MenghitungLuasSegitiga\_BufferedReader {

public static void main(String[] args) throws IOException{

// Inialisasi variable alas, tinggi dan luas

double alas, tinggi, luas;

// Inialisasi BufferedReader dengan menggunakan alias Input

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

// Memberitahukan user untuk memasukkan inputan Alas

System.out.println("Masukkan nilai Alas :");

// Mengambil inputan alas dari user dan disimpan divariable alas

// lalu di parsing/convert ke tipe data double

alas = Double.parseDouble(input.readLine());

// Memberitahukan user untuk memasukkan inputan Tinggi

System.out.println("Masukkan nilai Tinggi :");

// Mengambil inputan alas dari user dan disimpan divariable tinggi

// lalu di parsing/convert ke tipe data double

tinggi = Double.parseDouble(input.readLine());

// Melakukan operasi aritmatika menghitung luas segitiga

// disimpan di variable luas

luas = (alas \* tinggi) / 2;

// Menampilkan hasil output dari luas segitiga

System.out.println("Luas Segitiga adalah : " + luas);

}

}

1. **Menampilkan bilangan genap dan ganjil**

**/\***

**\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.**

**\* To change this template file, choose Tools | Templates**

**\* and open the template in the editor.**

**\*/**

**package mengecekbilanganganjilgenap\_scanner;**

**import java.util.Scanner;**

**/\*\***

**\***

**\* @author CodeVector-PC**

**\*/**

**public class MengecekBilanganGanjilGenap\_Scanner {**

**/\*\***

**\* @param args the command line arguments**

**\*/**

**public static void main(String[] args) {**

**// Inisialisasi Scanner menggunakan alias input**

**Scanner input = new Scanner(System.in);**

**// Deklarasi variable bilangan**

**int bilangan;**

**// Memberitahukan user untuk memasukkan sebuah bilangan**

**System.out.println("Masukkan sebuah bilangan : ");**

**// Mengambil inputan dari user**

**bilangan = input.nextInt();**

**// Melakukan pengecekan bilagan genap apa bilangan ganjil**

**// lalu menampilkannya**

**if(bilangan % 2 == 0)**

**{**

**System.out.println("Bilangan " + bilangan + " adalah genap");**

**}else{**

**System.out.println("Bilangan " + bilangan + " adalah ganjil");**

**}**

**}**

**}**