**LAPORAN ACTIVITY**

Mata Praktikum : Kecerdasan Buatan

Kelas : 3IA24

Praktikum ke- : 1

Tanggal : 24 November 2023

Materi : Pengenalan Kecerdasan Buatan dan Strawberry Prolog

NPM : 50421704

Nama : Juan Samuel Christopher

Ketua Asisten : Brigitta Pricilia S

Nama Asisten :

Paraf Asisten :

Jumlah Lembar : 4

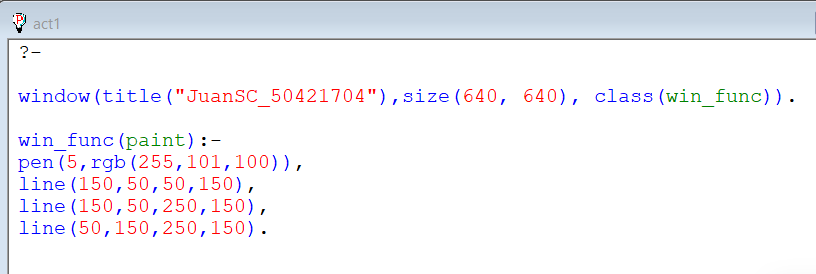


**LABORATORIUM TEKNIK INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS GUNADARMA**

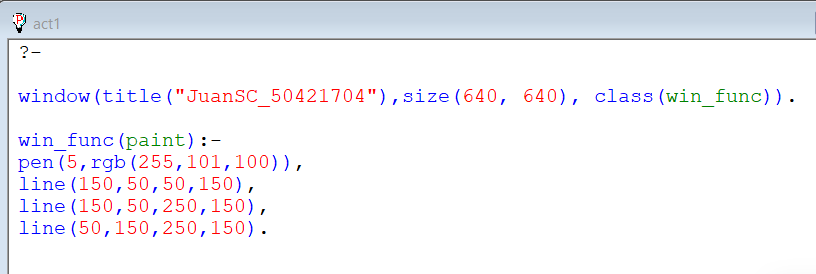
**2023**

**LISTING**

****

**LOGIKA**

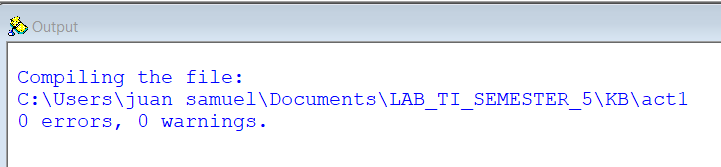
Pada pertemuan-1 praktium Kecerdasan Buatan ini kita belajar membuat garis yang membentuk segitiga. Dan disini saya melakukan sedikit modifikasi pada kode dikarenakan kode yang diberikan tidak dapat menampilkan output Ketika program dijalankan.

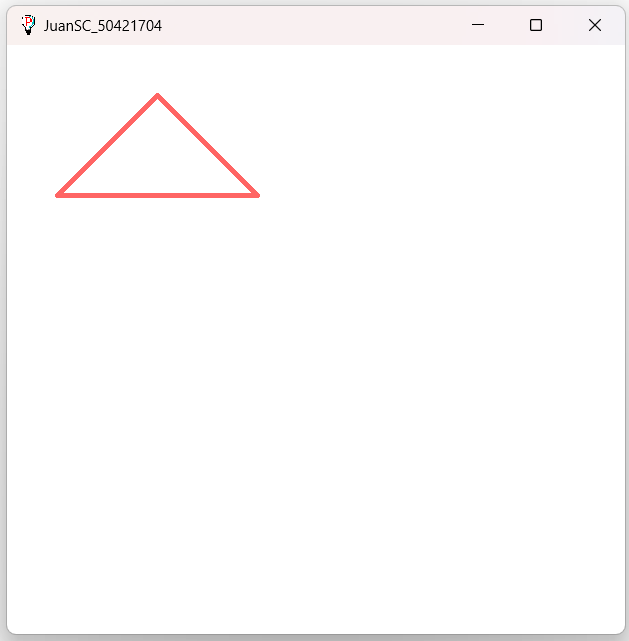
****

Pada awal line **?-** umumnya digunakan sebagai prompt atau prompt mode interaktif. **Window(title()** disini saya membuat window yang akan muncul Ketika di run yang Bernama nama dan npm saya , dengan **size** 640 x 640 pixel, **class(win\_func)** maka kelas win\_func akan di eksekusi. **Win\_func** (**paint)** adalah kelas yang akan melakukan penggambaran pada windows baru yang akan mucul nanti Ketika program di jalankan.

Lalu **pen(5,rgb(255,101,100)),** berfungsi untuk mengatur pena dengan ketebalan 5 dan warna merah (R=255, G=101, B=100). Selanjutnya **line(150,50,50,150),** berfungsi untuk menggambar garis dari titik (150, 50) ke titik (50, 150). Kemudian **line(150,50,250,150),** berfungsi untuk menggambar garis dari titik (150, 50) ke titik (250, 150). Dan terakhir **line(50,150,250,150).** berfungsi untuk menggambar garis dari titik (50, 150) ke titik (250, 150)

**OUTPUT**

****

****