

Nama : koden wisnu
Nim : 20200040147

Jawaban_UTS_PPM

1. Link github
https://github.com/kodenwisnu20200040147/projek_ppm/tree/07090dc4c8bb5c7c5daca94fcbca7a44342dcd2b/lib
2. Kode program di atas adalah contoh sederhana dari aplikasi Flutter yang menampilkan galeri gambar dengan kemampuan untuk berpindah antara gambar-gambar tersebut. Berikut adalah penjelasan dan analisis dari hasil kode tersebut :

Penjelasan kode :

1. Variabel 'imageUrls',:
Menyimpan URL gambar yang akan di tampilkan dalam galeri
2. Variable 'currentIndex',:
Menunjukkan index dari gambar yang sedang di tampilkan
3. Fungsi-fungsi Navigasi :
'goToFirst()', 'goToPrevious()', 'goToNext()', 'goToLast()':
Fungsi-fungsi ini memungkinkan navigasi antara gambar-gambar dengan memperbarui nilai 'currentIndex' sesuai aksi yang di ambil .
4. Fungsi 'changeImageUrl(String newUrl)':
Fungsi ini memungkinkan penggantian URL gambar pada index 'currentIndex' . saat tombol "ganti gambar" di tekan, fungsi ini di panggil dan mengganti URL gambar saat ini dengan URL baru yang di berikan sebagai argument.
5. Tampil aplikasi :
Membuat antar muka pengguna dengan widge 'Scaffold', 'AppBar', dan 'Image.network' untuk menampilan gambar URL yang di berikan.
6. Tombol navigasi :
Menggunakan tombol 'ElevatedButton' untuk navigasi antar gambar.
7. Tombol "ganti gambar":
Tombol ini memanggil fungsi 'changeImageUrl' untuk mengganti URL gambar saat ini dengan URL baru.

Analisa :

1. Pemisahan logika dan tampilan :
Kode terorganisasi dengan baik, memisahkan logika (pemerosesan data dan navigasi) dari tampilan (widget UI). Ini mendukung praktik pengembangan yang baik.
2. Penggunaan 'setState' :
Penggunaan 'setState' memastikan bahwa perubahan pada data (seperti 'currentIndex' atau 'imageUrls') menyebabkan perubahan tampilan yang sesuai.
3. Kemampuan dinamis :

Kemampuan fungsi ‘changeImageUrl’ memungkinkan penggantian URL gambar secara dinamis, memberikan fleksibilitas dan pengembangan aplikasi.

4. Penggunaan Widget Flutter :
Kode menggunakan Widget Flutter standar seperti ‘Scaffold’, ‘AppBar’, dan ‘Image.network’. ini adalah pendekatan yang baik untuk membangun antar muka pengguna flutter.
5. Pemahaman terhadap state management :
Kode ini menggunakan metode sederhana untuk mengelola state (dengan menggunakan ‘setState’). Untuk aplikasi yang lebih kompleks.
6. Kustomisasi tambahan :
Kode dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur tambahan seperti tata letak yang lebih kompleks, animasi transisi antar gambar, atau integrasi dengan layanan penyimpanan gambar.