



Lab 10 *Graphical User Interface*

Dasar-Dasar Pemrograman 1 IKI10200 Semester Gasal 2017/2018

Batas waktu pengumpulan kode sumber:
Ekstensi Sabtu: 24 November 2017 pukul 15.00 Waktu Scele

Tujuan dari Lab ini adalah melatih Anda agar menguasai bahan kuliah yang diajarkan di kelas. Mahasiswa diperbolehkan untuk berdiskusi, tetapi Anda tetap harus **menuliskan sendiri** solusi program tanpa bantuan orang lain. Belajarlah menjadi mahasiswa yang mematuhi integritas akademik. **Sikap Jujur merupakan sebuah sikap yang dimiliki mahasiswa Fasilkom UI.**

Kode sumber yang dinilai hanya yang dikumpulkan melalui Scele. Kode sumber yang dikumpulkan melalui mekanisme selain itu akan **diabaikan** dan **dianggap tidak mengumpulkan**.

Peringatan: Jangan mengumpulkan pekerjaan beberapa menit menjelang batas waktu pengumpulan karena ada kemungkinan pengumpulan gagal dilakukan atau koneksi internet terputus!

Lab 10

Graphical User Interface

Latihan:

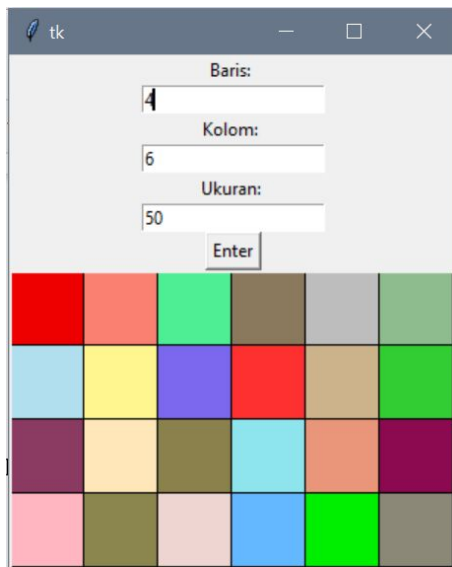
Pada lab kali ini, kita akan menggunakan *package* GUI *TKinter* untuk membuat sebuah papan permainan yang menampilkan kotak-kotak kecil sebanyak **n x m** yang warna-warni (warna-warna kotak ditentukan secara *random*). Kotak-kotak kecil tersebut dapat *diclick* sehingga warnanya berubah dengan ketentuan seperti berikut; Ketika salah satu kotak *diclick*, maka kotak tersebut akan berubah warna menjadi **merah** (*red*), lalu ketika kotak tersebut *diclick* lagi maka kotak tersebut akan berubah warna menjadi **warna sebelumnya**.

Program menerima masukan 3 buah bilangan bulat dan akan menampilkan papan permainan setelah tombol *Enter* *diclick*.

Format Masukan:

Masukan adalah 3 buah bilangan bulat. Bilangan pertama adalah banyaknya baris (lebih dari 0), bilangan kedua adalah banyaknya kolom (lebih dari 0), dan bilangan ketiga adalah besar ukuran kotak (lebih dari 10).

Contoh:



Pada contoh diatas pengguna memasukkan input 4 baris, 6 kolom dengan ukuran kotaknya 50.

Petunjuk pengerjaan :

1. Berdoa sebelum mengerjakan
2. Download template yang sudah disediakan
3. Gunakan warna-warna yang sudah disediakan di scele
4. Buatlah *class* untuk papan permainan dan *class* lain jika diperlukan agar *reusable*.
5. Kerjakan latihan dengan sabar
6. Kumpulkan Trainer.py dengan format penamaan **Lab10_[NPM].py**