6 September 2022 – Pendidikan Komputer, FKIP, ULM

PERTEMUAN KE-1 PRAKTIKUM – PEMROGRAMAN VISUAL

IDENTITAS.

NAMA: Maria Manurung NAMA: 1910131120004

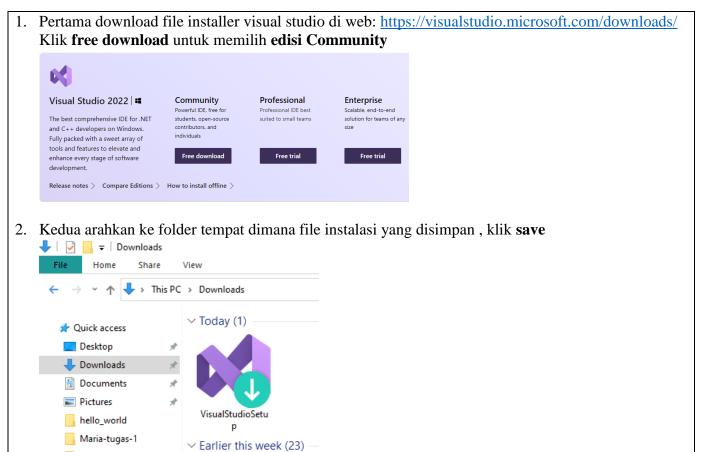
TUJUAN PRAKTIKUM

Tujuan dari praktikum ini adalah:

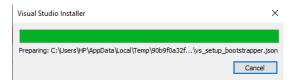
1. Mahasiswa mampu melakukan instalasi Visual Studio sebagai IDE.

TUGAS

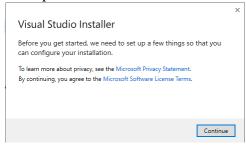
1. Dokumentasikan instalasi Visual Studio 2015 dan jelaskan tiap langkah-langkahnya!



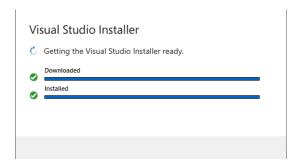
3. Ketiga pada jendela user account controlik, klik



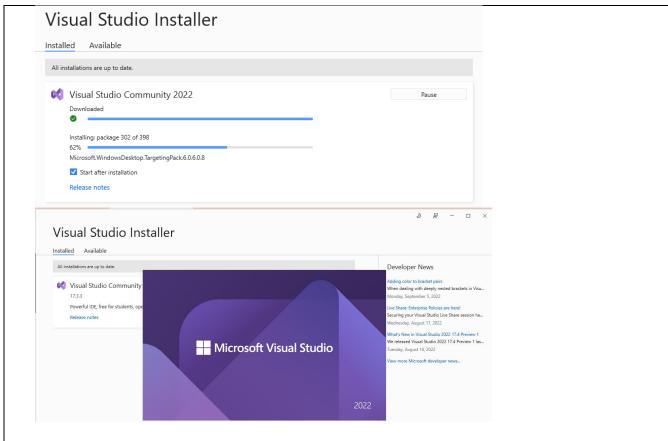
4. Keempat Visual Studio Installer menampilkan pesan berikut



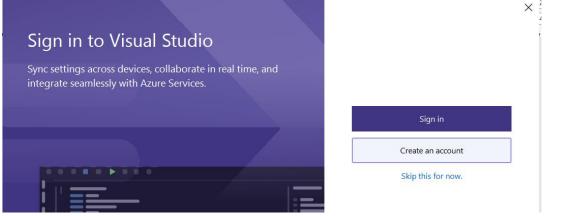
5. Kelima setelah itu tunggu beberapa saat, jendela berikut muncul seperti ini



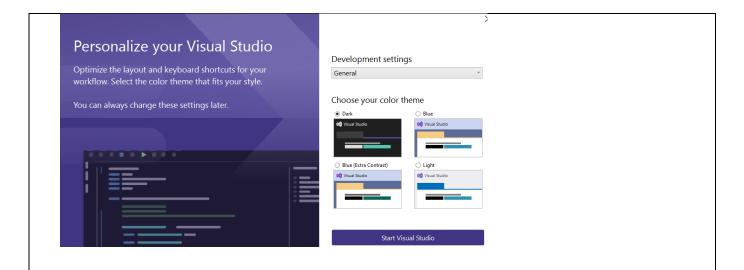
6. Pada dalam tahapan ke 5 itu menunjukkan bahwa Visual Studio Installer sudah terpasang, setelah itu tampilan jendela berikut menunjukkan bahwa VS installer telah menginstal core editor VS, setelah itu proses pengunduhan dan penginstalan sedang berlangsung.



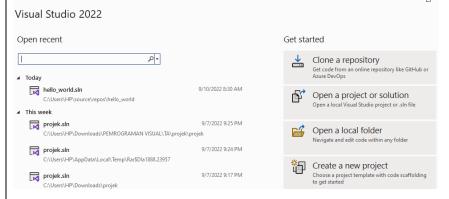
7. Yang ketujuh dan yang terakhir masuk ke aplikasi sebelum nya kita klik skip this for now



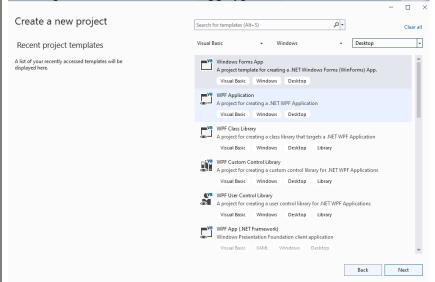
dan memilih tema diinginkan karena saya suka warna gelap maka saya memilih warna dark dan klik star visual studio



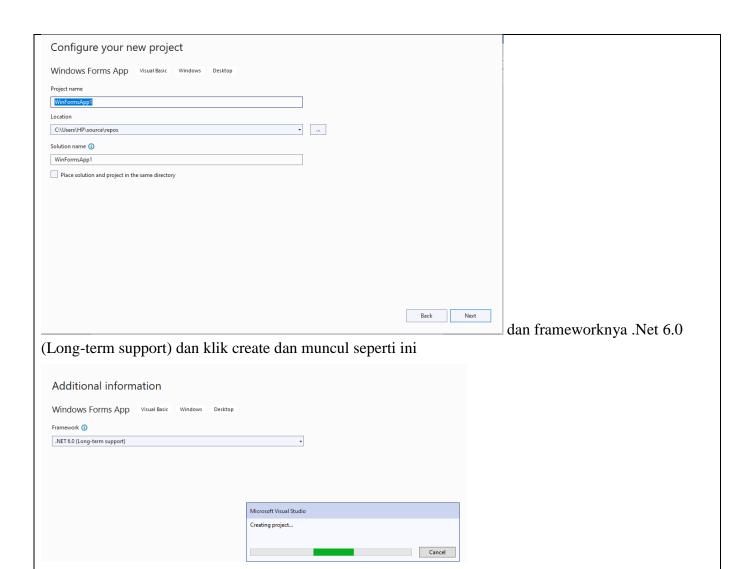
Ingin membuat projek pertama-tama kita memulai klik Create a new project



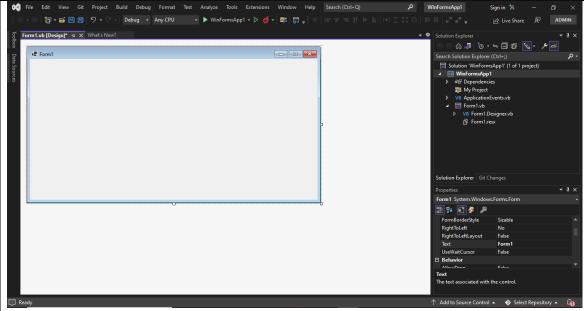
Kedua pilih Windows Forms App type visual basic flatfroms windows dan deskstop klik next



Ketiga buat project name nya saya membuat projek yang namanya WinFormsApp1 yang disimpan C:\Users\Maria Manurung\source\repos klik next

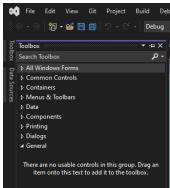


Dan akan muncul seperti ini pada titik ini, kita dapat melihat bahwa berbagai jendela di IDE mulai menunjukkan tujuannya, dan Anda harus melihatnya sebentar sebelum kembali ke Try It Out. latihan.



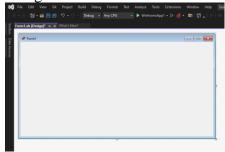
Daftar berikut memperkenalkan jendela yang paling umum

1. Toolbox



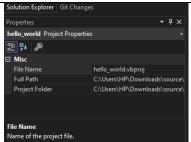
Ini berisi kontrol dan komponen yang dapat digunakan kembali yang dapat ditambahkan ke aplikasi Anda. Mulai dari tombol hingga konektor data hingga kontrol khusus yang Anda miliki baik dibeli atau dikembangkan.

2. Design Windows



Jendela ini adalah tempat banyak aksi terjadi. Di sinilah Anda menggambar antarmuka pengguna pada formulir Anda. Jendela ini kadang-kadang disebut sebagai Designer.

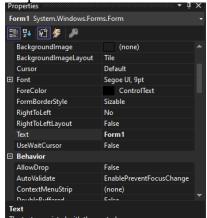
3. Solution Explorer



Jendela ini berisi tampilan hierarki solusi Anda. Solusi dapat berisi

banyak proyek, sedangkan proyek berisi formulir, kelas, modul, dan komponen yang memecahkan masalah tertentu

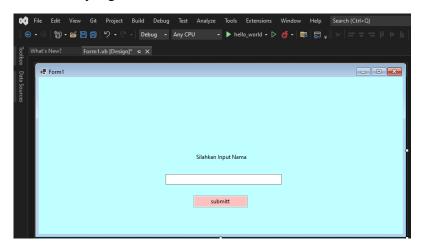
4. Properties

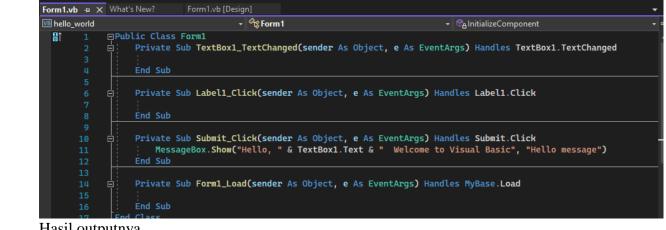


Jendela ini menunjukkan properti apa yang disediakan objek yang

dipilih. Meskipun Anda dapat mengatur properti ini dalam kode Anda, terkadang lebih mudah untuk mengaturnya saat Anda mendesain aplikasi Anda (misalnya, menggambar kontrol pada formulir Anda). Anda akan melihat bahwa properti File Name memiliki nilai Form1.vb. Ini adalah nama file fisik untuk kode formulir dan informasi tata letak.

Contoh desain yang sudah dibuat





Hasil outputnya

