# Praktikum7/11S3211-PAM

Mini Project



| NIM               | : | 11S20018                     |
|-------------------|---|------------------------------|
| Nama              | : | Ruth Aulya Silalahi          |
| Kelas             | : | 13IF1                        |
| Video Source Code | : | https://youtu.be/B1WG4W-2KT8 |

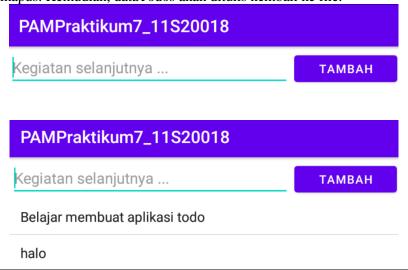
#### 1. Praktikum

#### To Do List

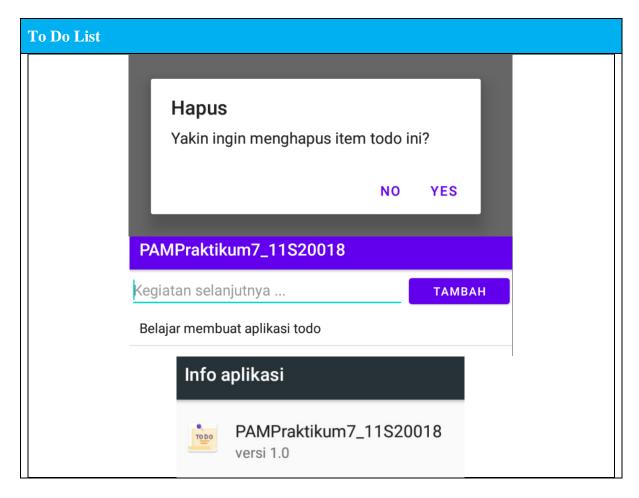
Buatkan ringkasan terkait alur dari aplikasi berdasarkan kode yang telah dibuat di atas. Laporkan hasilnya.

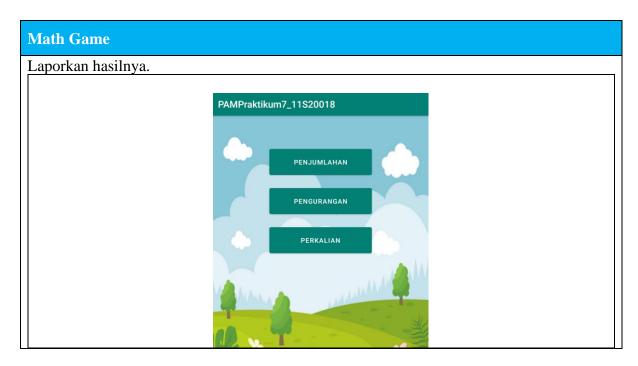
Berikut adalah alur kerja program tersebut:

- 1. Pada saat aplikasi dibuka, objek akan dibuat dari kelas MainActivity yang akan menampilkan tampilan aplikasi pada layar.
- 2. Komponen tampilan seperti EditText, Button, dan ListView akan dihubungkan dengan kode program menggunakan metode findViewById().
- 3. Objek dari kelas FileHelper akan dibuat untuk membantu dalam membaca dan menulis data ke file.
- 4. Data daftar kegiatan akan dibaca dari file dengan memanggil metode readData() pada objek FileHelper. Jika file tidak ditemukan, maka akan dibuat ArrayList kosong.
- 5. Data daftar kegiatan yang telah dibaca akan ditampilkan pada ListView menggunakan adapter.
- 6. Ketika tombol Add ditekan, maka data input dari EditText akan diambil dan ditambahkan ke dalam ArrayList dataTodos. Kemudian, dataTodos akan ditulis kembali ke file dan adapter akan diperbarui untuk menampilkan data yang baru saja ditambahkan.
- 7. Jika salah satu item pada ListView di-klik, maka akan muncul dialog konfirmasi untuk menghapus item tersebut. Jika pengguna meng-klik Yes, maka item tersebut akan dihapus dari ArrayList dataTodos dan adapter akan diperbarui untuk menampilkan data yang baru saja dihapus. Kemudian, dataTodos akan ditulis kembali ke file.





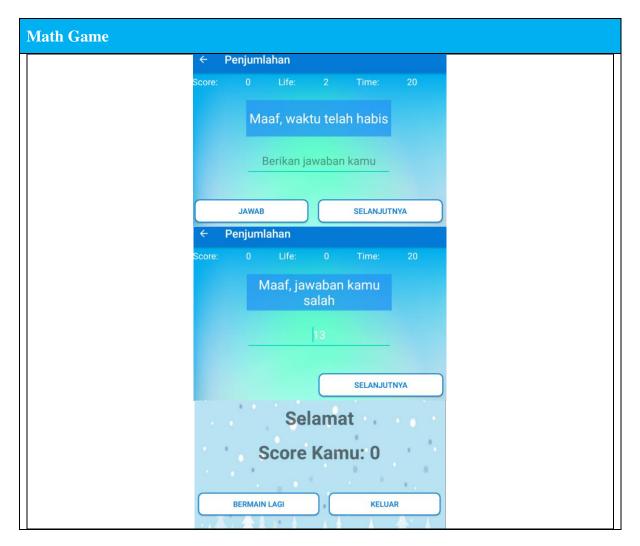




# Praktikum7/11S3211-PAM

Mini Project





### 2. Tantangan Praktikum

### To Do List

Tambahkanlah tombol untuk menghapus semua data todos. Apabila tombol dipilih maka akan muncul Alert Dialog dan pengguna perlu memilih opsi Ya untuk menghapus semua pesan. Laporkan hasilnya pada laporan praktikum.

Pada kode tersebut, kita menambahkan variabel btnDeleteAll dan menginisialisasinya di dalam onCreate. Kemudian kita menambahkan onClickListener untuk tombol tersebut. Ketika tombol di klik, akan muncul AlertDialog dengan pertanyaan apakah pengguna yakin ingin menghapus semua item todo atau tidak. Jika pengguna memilih Ya, maka dataTodos akan dihapus semua, arrayAdapter akan diberitahu bahwa data telah berubah, dan dataTodos akan disimpan ke file menggunakan fileHelper.



```
To Do List
                      var alert = AlertDialog.Builder( context: this)
                      alert.setTitle("Hapus Semua")
                      <u>alert</u>.setNegativeButton(
                         <Button
                              android:layout_width="wrap_content"
                              android:layout_height="wrap_content"
                              android:layout_marginTop="10dp" />
                         PAMPraktikum7_11S20018
                        Kegiatan selanjutnya ...
                                                  TAMBAH
                                                             HAPUS SEMUA
                         Balonku ada 5
                         rupa-rupa warnanya
                         Hijau Kuning kelabu
                         merah muda dan biru
                                Hapus Semua
                                Yakin ingin menghapus semua data
                                todos?
                                                       TIDAK
                                                              YA
                       PAMPraktikum7_11S20018
                      Kegiatan selanjutnya ...
                                                  TAMBAH
                                                             HAPUS SEMUA
```

Mini Project



### **Math Game**

Perbaiki bug dengan menyembunyikan tombol Jawab pada activity\_game.xml melalui GameActivity.kt, dimana saat waktu permainan telah berakhir pemain tetap dapat mengisi tempat jawaban dan mengirimkan jawaban yang menyebabkan terjadinya pengurangan life apabila salah mengirimkan jawaban.



Tambahkan top score pada halaman awal (activity\_main.xml). Top score ini akan berubah, setiap kali terdapat score yang lebih tinggi dari top score sebelumya. Top score tetap tersimpan sekalipun aplikasi tidak ditutup.

Mini Project



#### **Math Game**

```
fun retreiveData() {
    val sharedPreferences = this.getSharedPreferences( name: "saveData", Context.MODE_PRIVATE)
    val dataScore = sharedPreferences.getInt( key: "score", defValue: 0)
    val highScore = sharedPreferences.getInt( key: "highScore", defValue: 0)
    tvScore.setText("$highScore")
}
```

ResultActivity.kt

```
fun highScore(): Int {
    val sharedPreferences = this.getSharedPreferences( name: "saveData", Context.MODE_PRIVATE)
    return sharedPreferences.getInt( key: "highScore", defValue: 0)
}

fun saveData(score: Int) {
    val sharedPreferences = getSharedPreferences( name: "saveData", Context.MODE_PRIVATE)
    val previousHighScore = sharedPreferences.getInt( key: "highScore", defValue: 0)

if (score > previousHighScore) {
    with(sharedPreferences.edit()) {
        putInt("highScore", score)
            apply()
        }
    }

val editor = sharedPreferences.edit()
    editor.putInt("score", score)
    editor.apply()
}
```

## Activity\_main.xml

```
android:id="@+id/lblScore"
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="45dp"
android:layout_marginTop="75dp"
android:textSize="24sp"
android:textStyle="bold"
android:text="Top Score:"/>

TextView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_centerVertical="true"
    android:layout_centerHorizontal="true"
android:textSize="24sp"/>
```



