TUGAS INDIVIDU III

Nama: sedri sella jumeni

Nim: 211001073

Kelas: Informatika d

1. cari ttg PYTHON.

Python adalah Bahasa pemprograman yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi, dan analisis data. Digunakan sebagai general propose language atau bisa digunakan untuk membuat program apa saja dan menyelesaikan berbagai permasalahan. Merupakan salah satu bahasa populer yang berkaitan dengan Data Science, Machine Learning, dan Internet of Things (IoT).

2. apa itu Pemrograman Language, dan sebutkan contoh.?

Program language digunakan untuk kode website, fungsi, atau tampilan web dan organisir data.

Contohnya:

- PHP
- C Language (C, C#, C++)
- Python
- 3. perbedaan dari Markup Language apa? dan sebutkan contoh.?

Bahasa markup(Bahasa script) adalah sistem untuk memberi anotasi pada dokumen dengan cara yang secara sintaksis dapat dibedakan dari teks. Sebaliknya, bahasa pemrograman adalah bahasa formal yang berisi sekumpulan instruksi yang digunakan untuk menghasilkan berbagai macam keluaran.

Contoh:

- HTML
- XML
- XHTML
- 4. perbedaan pemrograman konvensional dan visual. dan sebutkan contoh.?

Pemrograman konvensional : metode pembuatan program dimana programmer membuat koneksi dan mengklik pada diagram dan icon dan berinterkasi dengan diagram alur.

Pemrograman visual: metode pembuatan program dimana programmer membuat koneksi antar objek dengan cara menggambar menunjuk dan mengklik pada diagram dan icon serta berinteraksi dengan diagram alir.

| No. | Pembeda | Pemrograman konvensional | Pemrograman visual |
|-----|---------------|--------------------------|------------------------------|
| 1. | Bahasa | Konvensional | Visual |
| 2. | Baris Program | Dibutuhkan beribu-ribu | Dibutuhkan sedikit baris |
| 3. | Baris Program | CLI(Command line | GUI(Grapical User Interface) |

| | | Interface)baris | |
|----|----------------|------------------------------|------------------------------|
| 4. | Proses | Sulit, lambat dan hasil yang | Mudah, cepat, dan hasil yang |
| | | didapat kurang berkualitas | didapat berkualitas |
| 5. | Sisi Interface | Aplikasi yang menggunakan | Aplikasi semakin interaktif |
| | | input satu persatu | |

Contoh pemrograman konvensional

1. Bahasa c++

Contoh pemrograman visual

- 1. Visual basic
- 2. Delphi

5. perbedaan dari hard code dan soft code. dan sebutkan contoh.?

Hard code adalah praktek code yang menuliskan kode dengan menaruh langsung di kode sumber/source code contoh python,c++

Soft code adalah praktek code yang menuliskan kode secara paket di dalam suatu aplikasi sehingga menjadi suatu aplikasi contoh Appmakr, Appery.io, MIT App inventor

6. perbedaan interpreter dan compailer. dan sebutkan contoh.?

Interpreter mengkonversi source code menjadi machine code(.exe) saat program dijalankan, contohnya Bahasa pemprograman C, java.Sedangkan,

Compiler mengkonversi source code menjadi machine code (.exe) sebelum program di jalankan contohnya JavaScript dan Python.

7. perbedaan python dengan PL lainnya.?

Interface Python lebih sederhana dibandingkan Bahasa lainnya

8. Perbedaan IDE dan Text Editor? contoh.?

Text Editor adalah perangkat lunak yang di desain untuk menulis text contohnya Notepad++, Sublime Text.

Sedangkan IDE adalah perangkat lunak lengkap yang mengkonsolidasikan alat pengembang dasar yang diperlukan untuk membangun dan menguji perangkat lunak sehingga pastinya akan lebih kompleks dari segi program contohnya Android Studio, dan App Builder.

9. sebutkan IDE khusus untuk python dan text editor untuk python?

IDE khusus untuk python:

- Jupyter Notebook
- Spyder

Text Editor khusus python

- Notepad++
- Visual Studio Code
- 10. perbedaan bahasa natural, algoritma, flowchart, dan pseudocode.?
- 1. Bahasa natural adalah Bahasa yang biasa digunakan sehari harl
- 2. Algoritma adalah Alur pemikiran untuk pemecahan masalah yang terdiri atas sejumlah langkah matematis, misalnya program perhitungan komputer .
- 3.flowchart adalah skema dengan symbol symbol yang digunakan untuk menggambarkan urutan proses secara mendetail dan korelasi antara suatu proses dengan proses lainnya dalam suatu program
- 4. pseudocode adalah penulisan Langkah-langkah penyelesaian persoalan menggunakan pendekatan arahan Bahasa pemprograman, dengan tujuan semoga lebih mudah dipahami saat arahan tersebut ditulis atau dikonversi kedalam Bahasa pemprograman sebenarnya.