

Nama : Timothy Agalliasis
NIM : 191402084
Matkul: Enterprise Development System

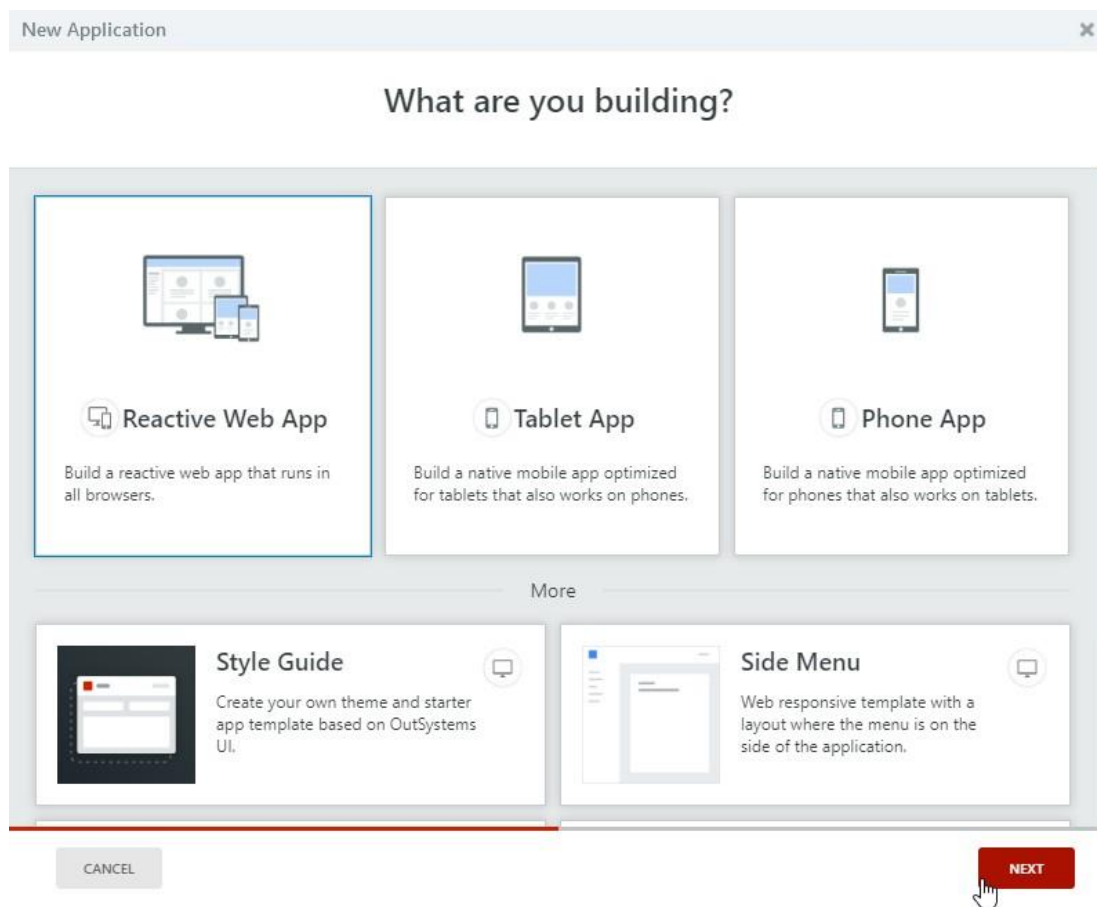
Modeling Data

I

1. Klik ikon Aplikasi Baru.

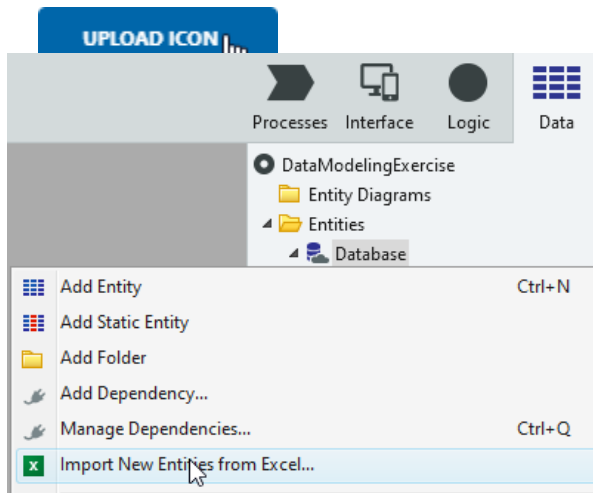


2. Pilih Aplikasi Web Reaktif sebagai jenis aplikasi.



3. Atur nama aplikasi menjadi Latihan Pemodelan Data

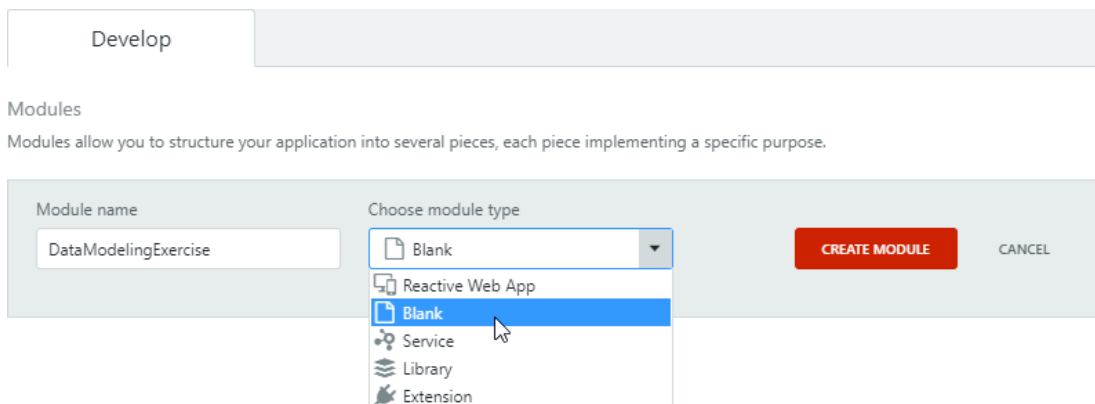
4. Klik Ikon Unggah lalu pilih ikon Data-Modeling-Exercise-Icon.png dari folder Resources.



5. Klik tombol Buat Aplikasi



6. Pilih Kosong sebagai jenis modul, lalu klik tombol Buat Modul

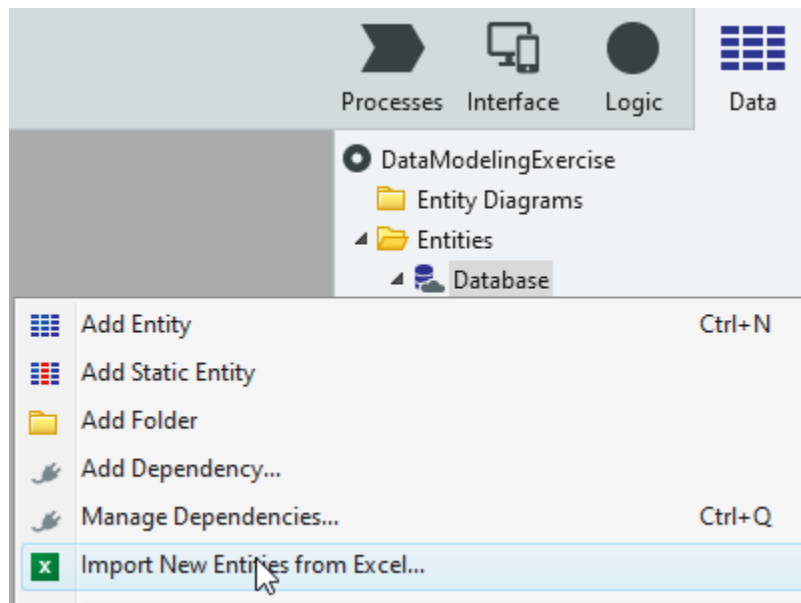


II

1. Bootstrap Entitas dan Datanya dari Excel

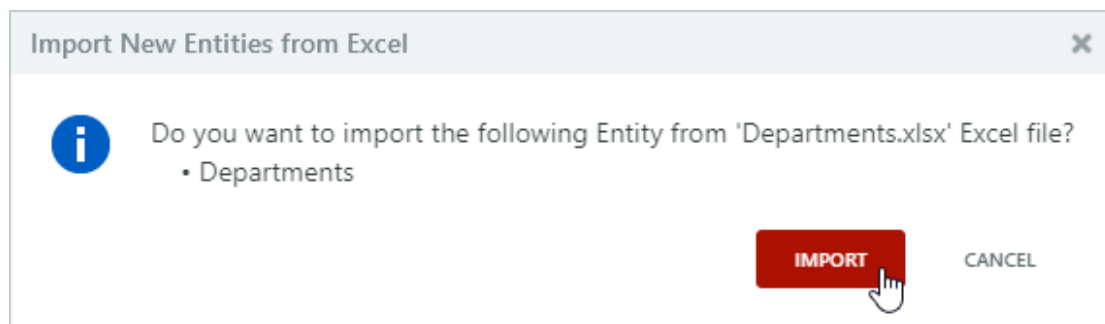
Di bagian ini, Anda akan membuat Entitas pertama kami secara otomatis dari file Excel Departments.xlsx.

2. Klik kanan elemen Database, lalu pilih Impor Entitas dari Excel...



3. Temukan file Department.xlsx dari latihan Resources, dan buka.

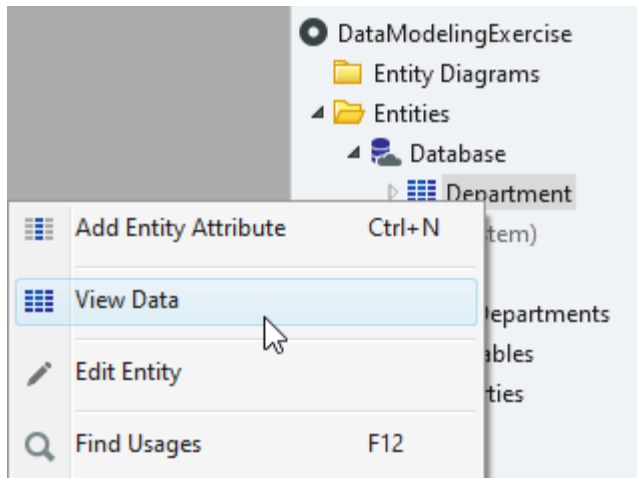
4. Klik Impor untuk membuat Entitas dan logika bootstrap (Timer)



5. Publikasikan modul untuk menyimpan perubahan ke server



6. Klik kanan entitas Departemen dan pilih Lihat Data



7. Data yang dimuat harus ditampilkan:



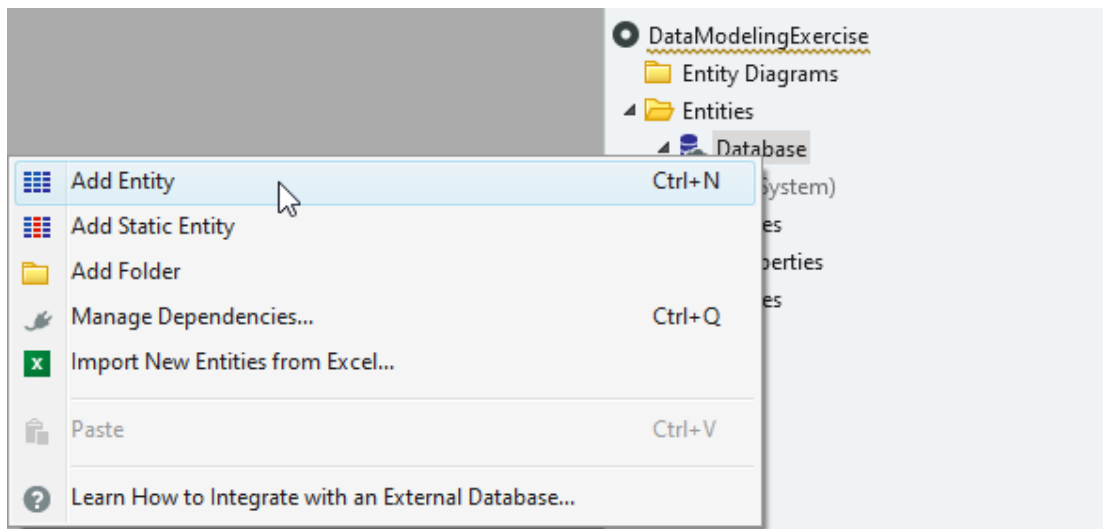
Department Id	Department Name
1	Accounting
2	Business Development
3	Engineering
4	Human Resources
5	Legal
6	Marketing
7	Product Management
8	Research and Development
9	Sales
10	Services
11	Support
12	Training

III

Buat Entity

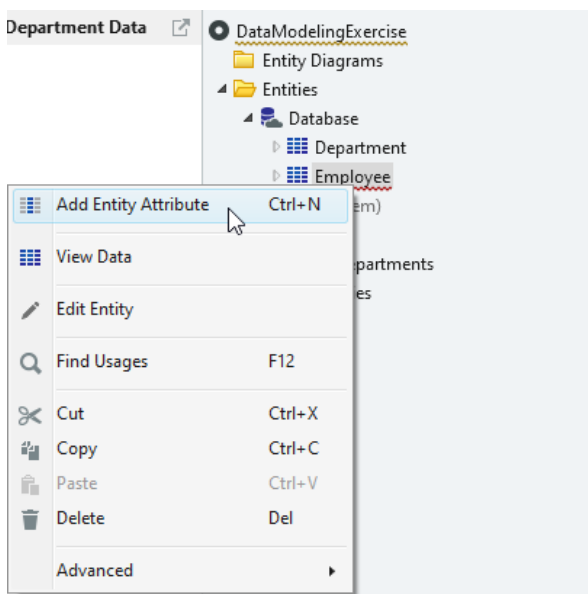
Di bagian ini, Anda akan membuat Entitas Karyawan, dan semua atributnya, secara manual.

1. Di tab Data, klik kanan elemen Database, lalu pilih Tambahkan Entitas.




2. Atur Nama Entitas menjadi Karyawan.


3. Klik kanan entitas Karyawan, dan pilih Tambahkan Atribut Entitas.




4. Setel Nama atribut baru ke Nama, dan atur sebagai wajib.

 Name Entity Attribute	
Name	Name
Description	...
Label	Name
Data Type	Text ▼
Length	50
Is Mandatory	Yes ▼
Default Value	...

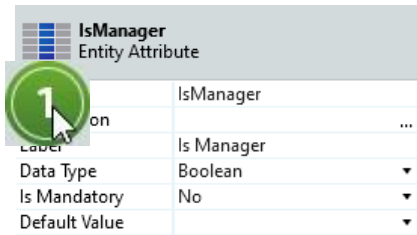
5. Tambahkan atribut lain bernama Email, dan atur sebagai wajib

 Email Entity Attribute	
Name	Email
Description	...
Label	Email
Data Type	Email ▼
Length	250
Is Mandatory	Yes ▼
Default Value	...

6. Tambahkan atribut lain bernama JobTitle dengan Panjang 100.

 JobTitle Entity Attribute	
Name	JobTitle
Description	...
Label	Job Title
Data Type	Text ▼
Length	100
Is Mandatory	No ▼
Default Value	...

7. Tambahkan atribut lain bernama IsManager dengan Boolean Data Type.



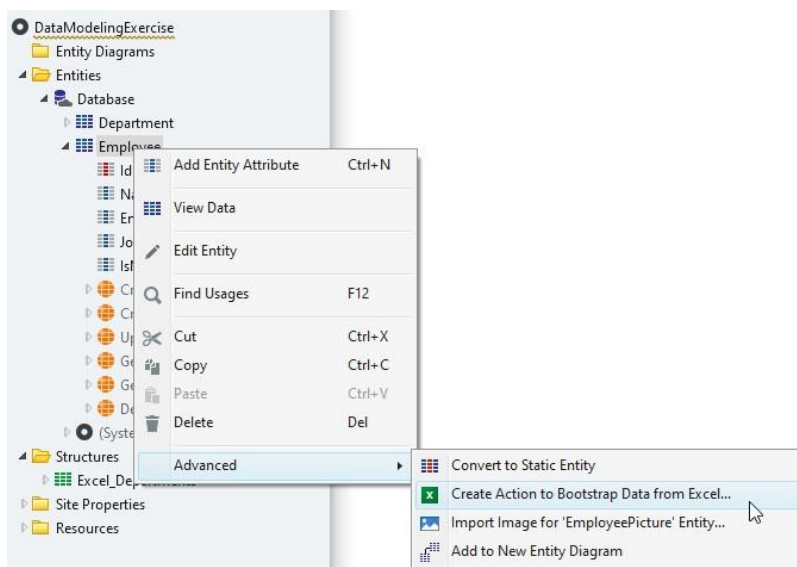
8. Publikasikan modul.

IV

Bootstrap Data menjadi Entitas DARI Excel

Akhirnya, Anda telah membuat Entitas, tetapi tanpa data. Mari kita gunakan file Employee.xlsx untuk bootstrap beberapa data ke Entitas Karyawan.

1. Klik kanan Entitas Karyawan, lalu pilih Lanjutan > Buat Tindakan untuk Bootstrap Data dari



Excel...

2. Temukan file Employee.xlsx dan buka.

3. Validasi bahwa empat atribut entitas dipetakan ke empat kolom dalam file Excel

Create Action to Bootstrap Data from Excel

The 'BootstrapEmployees' Action will be created to bootstrap data from Excel Sheet 'Employees'.

Excel Columns	'Employee' Attributes
Name	Name
Email	Email
JobTitle	JobTitle
IsManager	IsManager

More Information

PROCEEDCANCEL

4. klik proses

5. Publikasikan modul.



6. Klik kanan entitas Karyawan lalu pilih Lihat Data.

7. Data dari file Excel akan muncul di pratinjau data.

Employee Data

Filters

Sorting

Employee Id	Employee Name	Employee Email	Employee JobTitle	Employee IsManager
1	Deloria McInility	dmcinility0@skype.com	Staff Accountant I	false
2	Elka Scopes	escopes1@nifty.com	Internal Auditor	true
3	Anny Ledington	aledington2@chron.com	Senior Sales Associate	true
4	Anatol Lago	alago3@archive.org	Teacher	false
5	Cletus Harget	charget4@techcrunch.com	Structural Analysis Engineer	false
6	Zacharias Pre	zpre5@about.com	Occupational Therapist	false
7	Fidelia Garahan	fgarahan6@stanford.edu	Graphic Designer	false
8	Irvine Hasser	ihasser7@wufoo.com	Actuary	false
9	Caddric Saiz	csaiz8@wiley.com	Design Engineer	true
10	Cathleen Martt	cmartt9@yellowpages.com	Internal Auditor	true

Reactive UI Development

Buat Aplikasi Web Reaktif

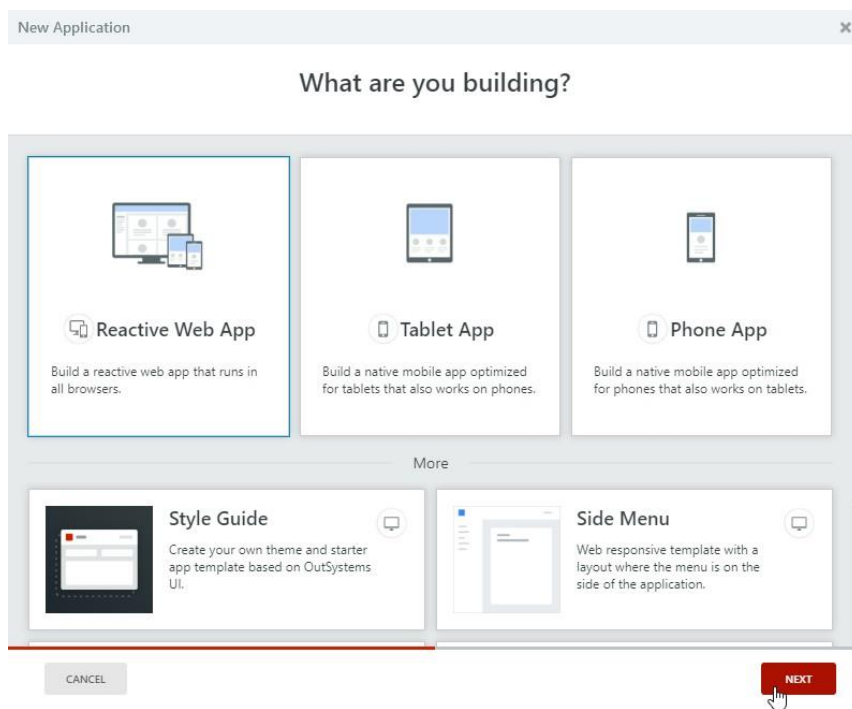
Untuk memulai latihan ini, Anda harus membuka Service Studio dan sudah terhubung ke lingkungan.

I

1. Di tab daftar aplikasi, klik Aplikasi Baru

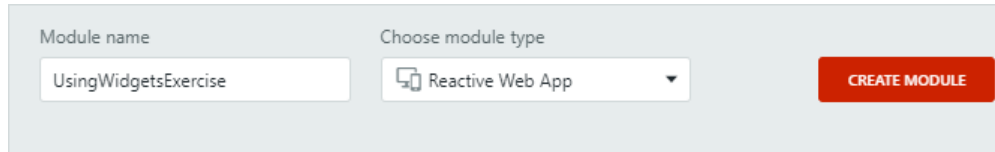


2. Pilih Aplikasi Web Reaktif dan klik Berikutnya



3. Setel nama aplikasi ke Using Widgets Exercise , dan secara opsional gunakan ikon dari folder resources. Kemudian klik Buat Aplikasi.

4. Klik Buat Modul.

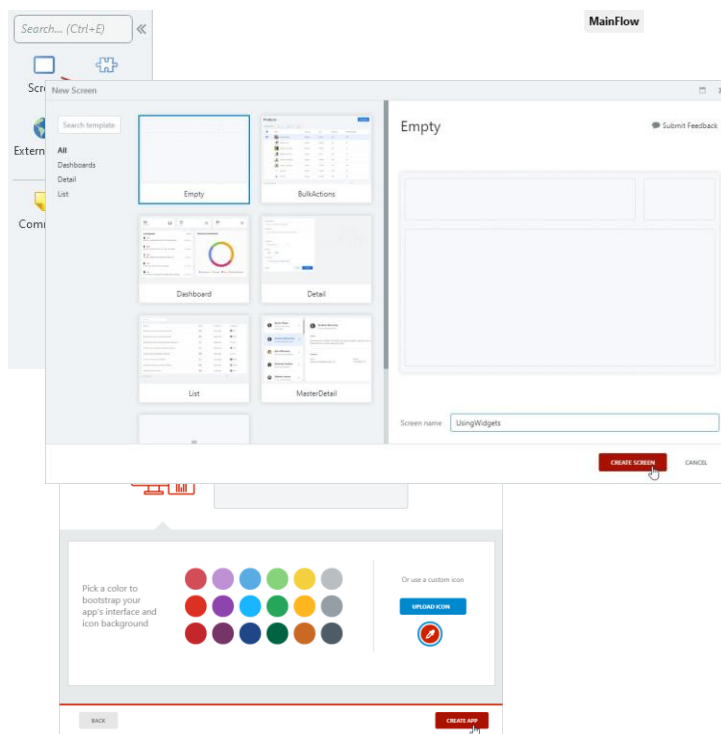


Module name: UsingWidgetsExercise

Choose module type: Reactive Web App

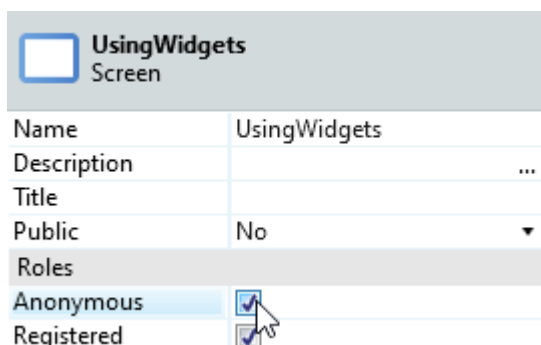
CREATE MODULE

5. Seret Layar dari kotak alat ke MainFlow.



6. Pilih template layar Kosong, dan atur nama Layar ke UsingWidgets , lalu klik Buat Layar

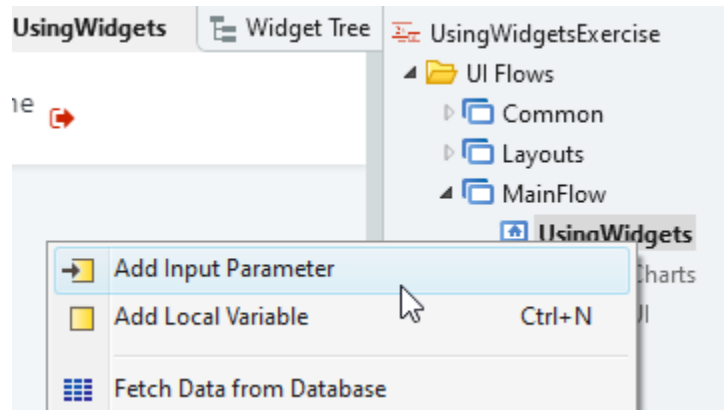
7. di panel Properti Layar, centang kotak di sebelah Anonim.



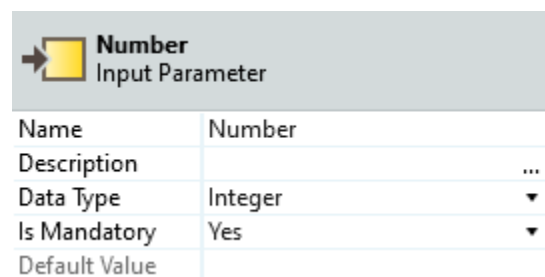
UsingWidgets Screen	
Name	UsingWidgets
Description	...
Title	
Public	No
Roles	
Anonymous	<input checked="" type="checkbox"/>
Registered	<input type="checkbox"/>

Dengan mencentang kotak centang anonim, layar akan dapat diakses oleh siapa saja yang mengetahui URL layar. Nanti Anda akan mempelajari cara melakukan kontrol akses berbasis peran di layar, tetapi untuk latihan ini, mari kita buat agar tetap sederhana.

8. Klik kanan layar baru dan pilih Add Input Parameter .



9. Atur Nama parameter input ke Number .

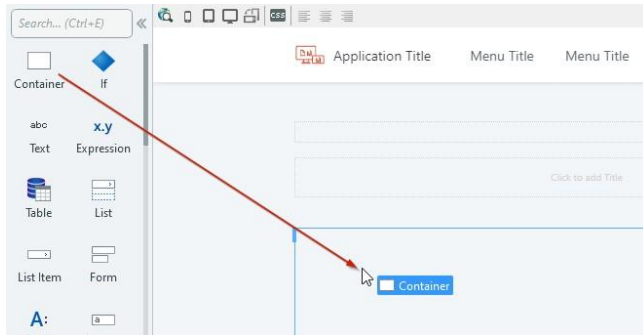


10. Publikasikan modul untuk menyimpan perubahan terbaru.

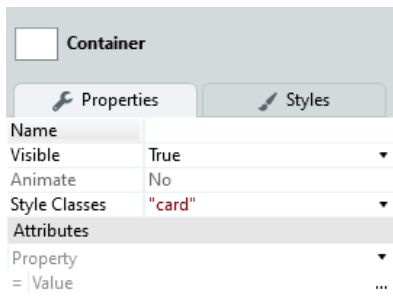


II

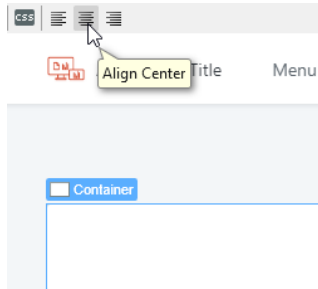
1. Seret container dan letakkan di area Konten Utama di layer



2. Di properti wadah, atur Kelas Gaya ke kartu .



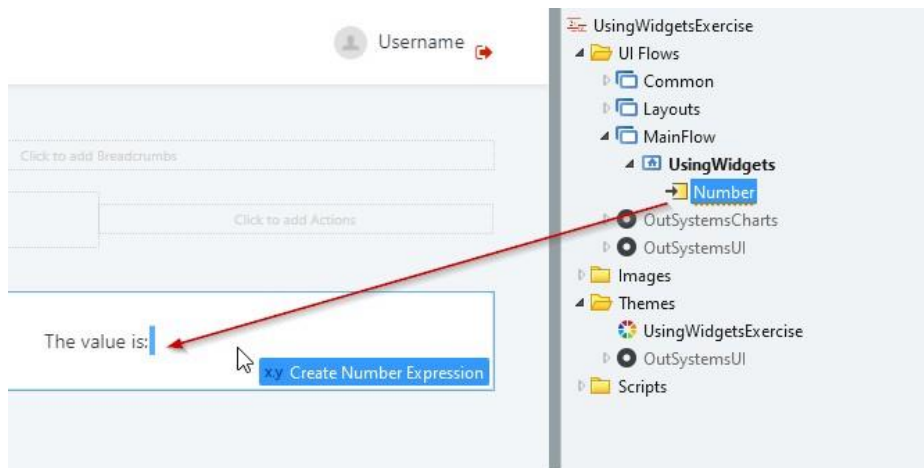
3. Klik Align Center di bilah alat.



4. Di dalam wadah tambahkan teks berikut:

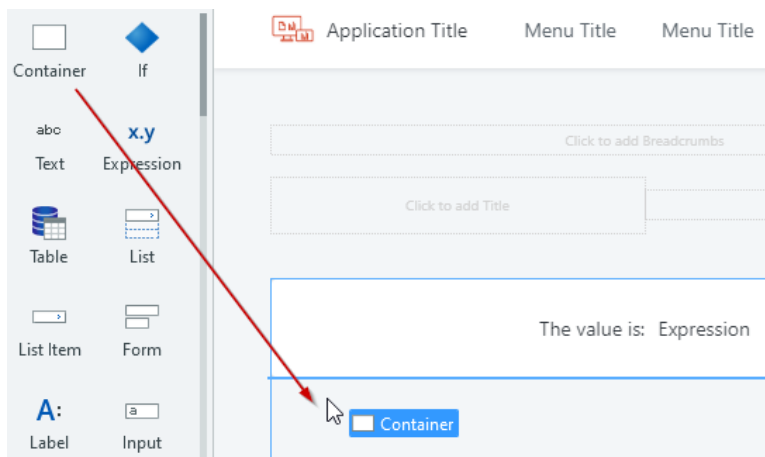
The value is:

5. Seret parameter input Angka dan letakkan di sebelah kanan teks yang ditambahkan pada langkah sebelumnya.

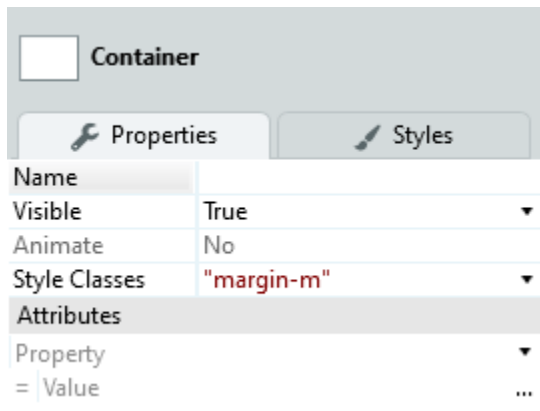


III. Buttons

1. Seret Wadah dan letakkan di bawah wadah yang sudah ada

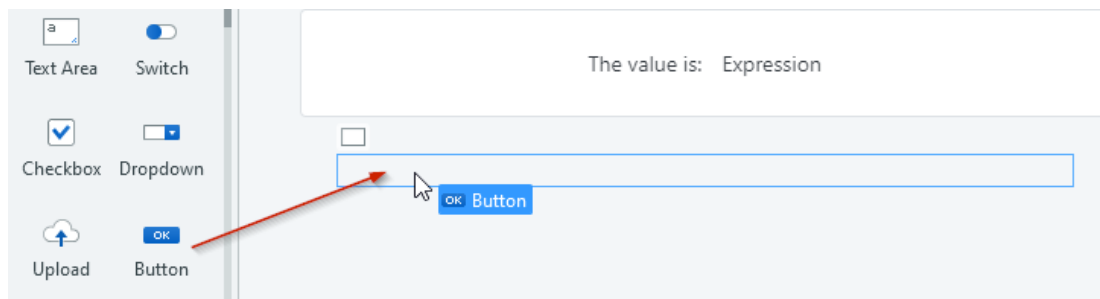


2. Terapkan kelas gaya margin-m ke wadah.

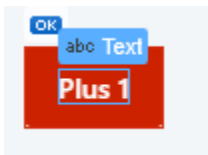


3. Klik tombol Align Center di toolbar

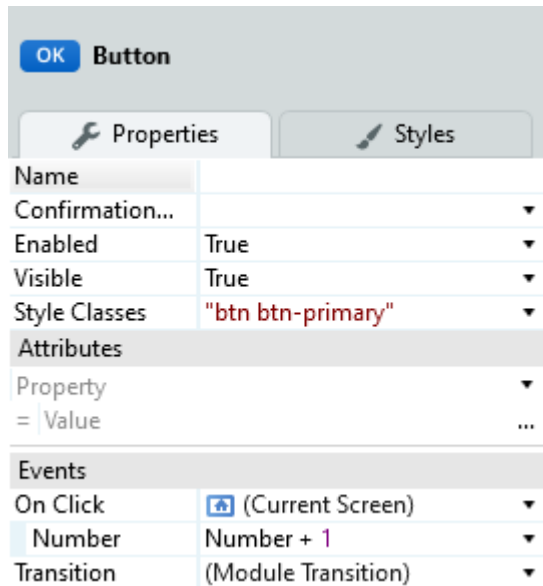
4. Drag a **Button** and drop it inside the container created above.



5. Atur teks tombol ke Plus 1 .



6. Pilih tombol, dan kemudian di propertinya atur On Click ke layar saat ini. Atur parameter input Number ke Number + 1 .



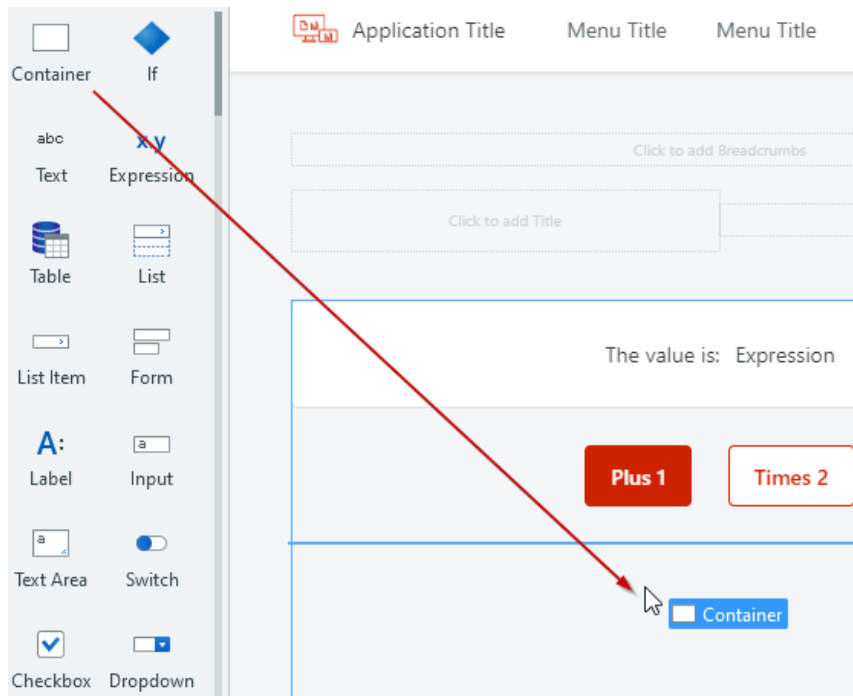
7. Seret tombol lain dan letakkan di sebelah kanan tombol yang sudah ada.

8. Atur teks di dalam tombol ke Times 2 , lalu atur properti On Click dari tombol sebagai berikut.

Events		
On Click	(Current Screen)	
Number	Number * 2	
Transition	(Module Transition)	

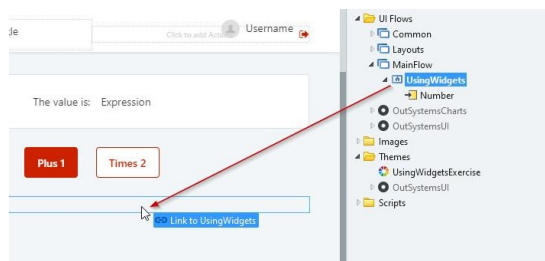
9. Publikasikan modul dan uji aplikasi di browser.

1. Seret Wadah lain dan letakkan di bawah wadah yang mengelilingi tombol



2. Sejajarkan konten container ke kanan menggunakan tombol bilah alat.

3. Seret Layar UsingWidgets dari elemen di area tersebut, dan letakkan di dalam container yang dibuat di atas



4. Pada panel properti, atur parameter input Number dari Tautan ke 0

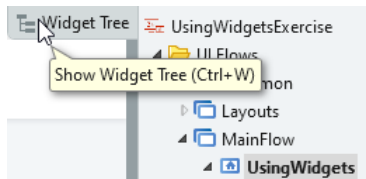
Events	
On Click	(Current Screen)
Number	0
Transition	(Module Transition)

5. Ubah teks di dalam Link to Reset .

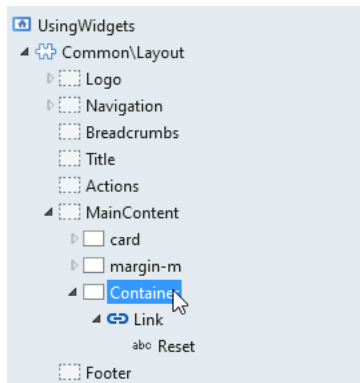
6. Publikasikan modul dan uji perilaku tombol yang ditambahkan sebelumnya, dan tautan yang ditambahkan.

V

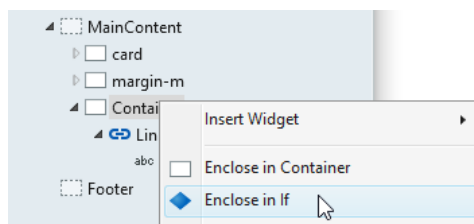
1. Buka pohon widget.



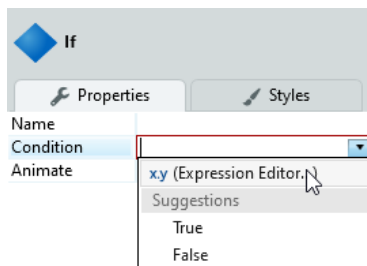
2. Pilih Container yang ada di sekitar Reset Link.



3. Klik kanan wadah dan pilih Enclose in If .



4. Klik dua kali properti Kondisi untuk membuka Editor Ekspresi, atau pilih Editor Ekspresi dari dropdown saran.



5. Setel kondisi ke:

Number \neq 0

6. Publikasikan modul dan uji di browser. Tautan Reset hanya akan terlihat ketika nilai parameter input Number berbeda dari nol.

