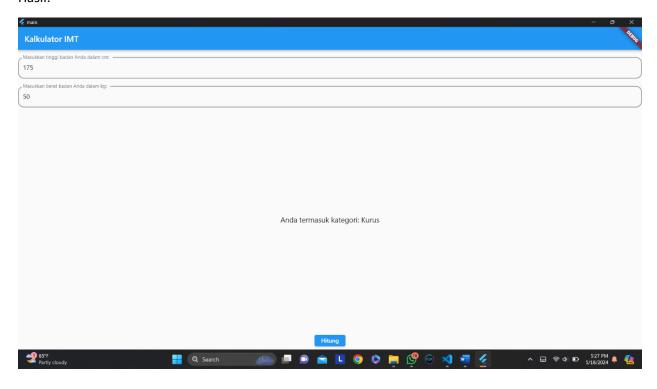
Nama: Muhammad Zidan Fadillah

Kelas: XI RPL 4

Screenshoot

Hasil:



Penjelasan:

```
final TextEditingController _heightController = TextEditingController();
final TextEditingController weightController = TextEditingController();
String _result = "";
void calculateBMI() {
  double weight = double.parse( weightController.text);
  double height = double.parse( heightController.text) / 100;
  double bmi = weight / (height * height);
  String result;
 if (bmi < 18.5) {
   result = "Kurus";
  } else if (bmi < 25) {</pre>
    result = "Normal";
  } else {
    result = "Obesitas";
  setState(() {
   _result = "Anda termasuk kategori: $result";
  });
```

Text Editing Cntroller memiliki fungsi untuk menangkap inputan dari user dan akan di konversi menjadi nilai double dari text dan akan di hitung dan akan menghasilkan hasil kurus normal atau obesitas dan akan di kirim kembali malalui setstate

```
. .
    class _MyAppState extends State<MyApp> {
      final TextEditingController _heightController = TextEditingController();
final TextEditingController _weightController = TextEditingController();
       void _calculateBMI() {
        double weight = double.parse(_weightController.text);
double height = double.parse(_heightController.text) / 100;
         double bmi = weight / (height * height);
         String result;
          result = "Kurus";
           result = "Normal";
         } else {
          result = "Obesitas";
        setState(() {
   _result = "Anda termasuk kategori: $result";
      Widget build(BuildContext context) {
         return Scaffold(
             title: Text('Kalkulator IMT').
             children: <Widget>[
               Padding(
                 padding: const EdgeInsets.only(top: 18),
               child: TextField(
                controller: _heightController,
                 decoration: InputDecoration(labelText: "Masukkan tinggi badan Anda dalam cm: ",
                                                                                                                                 enabledBorder: OutlineInputBorder(
                               borderSide: BorderSide(color: Colors.grey, width: 2),
                               borderRadius: BorderRadius.circular(15)),
                          focusedBorder: OutlineInputBorder(
                              borderSide: BorderSide(color: Colors.grey, width: 1),
borderRadius: BorderRadius.circular(15)),),
               ),
Padding(
                 padding: const EdgeInsets.only(top: 18),
                  child: TextField(
                   controller: _weightController,
                   decoration: InputDecoration(labelText: "Masukkan berat badan Anda dalam kg: ",
                                                                                                                                  enabledBorder: OutlineInputBorder(
                       borderSide: BorderSide(color: Colors.grey, width: 2),
                                 borderRadius: BorderRadius.circular(15)),
                            focusedBorder: OutlineInputBorder(
                               borderSide: BorderSide(color: Colors.grey, width: 1),
                                borderRadius: BorderRadius.circular(15)),),
               Container(child: Spacer()),
Text(_result,style: TextStyle(fontSize: 18)),
               Padding(
                 padding: const EdgeInsets.all(8.0),
                   alignment: Alignment.bottomCenter,
                   child: ElevatedButton( //
                     child: Text("Hitung"),
onPressed: _calculateBMI,
```

Diatas adalah codingan Ui dari bmi dan perhitungannya akan memanggil function calculate Ketika menekan tombol di bawah layar. UI tersebut akan menampilkan inputan bagi user dan hal tersebut akan dihitung dengan memanggil function calculate dan hasilnya akan dikirim Kembali dan akan ditampikan Kembali di textyang berada di tengah layar.