

JAWABAN UTS PEMROGRAMAN VISUAL

Elok Fhaiqoh Multa Jamia'a/10018098

1. a. Pengertian pemrograman konvensional dan pemrograman visual

- Pemrograman konvensional : metode pembuatan program dimana programmer membuat koneksi dan mengklik pada diagram dan icon dan berinteraksi 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.

b. Contoh pemrograman konvensional

- Bahasa c
- Bahasa c++

Contoh pemrograman visual

- Visual basic
- Delphi

c. Perbedaan dari keduanya:

No	Topic pembeda	PK	PV	Ket
1	Pemrograman mendukung konsep oop	Belum	Sudah	PV sudah mendukung oop
2	Lingkup pengembangan	CLI	GUI	- PK berbasis CLI - PV berbasis GUI
3	Penerapan pada konsep event-	Belum	Sudah	PV sudah menerapkan

	drven			konseo event-driven
4	Bahasa pemrograman yang dipakai	Java, turbo prolog, data base, Borland c++	Visual neatbean, vsual prolog	PK merupakan akal bakal dari PV
5	Pengembangan perangkat lunak	Belum	Sudah	PV mendukung konsep RAD

2. Maksud dan kegunaan dari sebuah procedure (Delphi) dari sebuah event handler yang tersebut dibawah ini sesuai dengan nomor masing-masing .

- procedure : bagian pemrograman yang melaksanakan program tertentu pada saat dipanggil dan kemudian kembali kebagian pemanggilannya. Prosedur digunakan untuk pemrograman function dalam program tersebut tetapi tidak membalikkan nilai.

- 1) procedure : untuk memanggil program.
- 2) Tfrom1 : Nama/layar dokumen yang digunakan apabila dijalankan menjadi desktop tampilannya.
- 3) . (titik) : memanggil atau menunjuk obj4merupakan button yang ada.
- 4) Obj4 : nama button yang ada dilayar yang nantinya membantu untuk menterjemahkan bahas dalam programmer.
- 5) Click :event yang terjadi ketika pemakai melakukan klik pada control. Event ini terjadi dengan urutan (mouse down, mouse up, dan click).
- 6) Sender : sebagai pengiriman objek
- 7) Tobject : data yang digunakan untuk keperluan seperti menyimpan isi data ke dalam file.
- 8) Begin : awal penulisan untuk perintah program.
- 9) : isi/implementasu/pernyataan program
- 10) End : akhir perintah program.

3. a. Identifikasi dan perbedaan

No	Komponen	Properties	Event	method
1	Text	- Font - Back color	- Click - Double click	- Method move - Method set text
2	Label	- Caption - Enable	- Click - Change	- Method move - Method two order

b. Terjadi perbedaan karena biasanya object-object tersebut dalam satu garis keturunan sehingga ada object yang memiliki properties khusus yang tidak dimiliki oleh objek lain

4. Bahasa pemrograman PV

- Caption
- Font color dan back color
- Enable dan visible
- Tab index
- Tool index