

1. Secara garis besar pemrograman dibedakan menjadi dua, yaitu pemrograman konvensional dan pemrograman visual:
 - a. Pengertian dari **Pemrograman konvensional** adalah perancangan program dimulai dari perencanaan dan mendefinisikan tujuan program, menuliskan kode, dan langkah terakhir merancang keluaran dari program beserta hubungan dengan pemakai **Pemrograman visual** adalah perencanaan dan mendefinisikan tujuan program, langkah berikutnya adalah merancang keluaran, dan media hubungan dengan pemakai, dan langkah terakhir adalah menuliskan kode program tersebut.
 - b. Contoh pemrograman konvensional adalah java dan turbo pascal.
Contoh pemrograman visual adalah netbean dan visual C++.
 - c. Perbedaan dari keduanya adalah

| No. | Topik Pembeda | PK | PV | keterangan |
|-----|-----------------------------------|---------------------------|-----------------------|---|
| 1 | Pemrograman mendukung konsep OOP | Belum | Sudah | PV sudah mendukung OOP, PK belum. |
| 2 | Lingkup Pengembangan | CLI | GUI | Pk berbasis CLI pk berbasis GUI pembentukan user interface. |
| 3 | Penerapan pada konsep even driven | belum | sudah | PV sudah menerapkan konsep even driven. |
| 4 | Pengembangan Perangkat Lunak | belum | sudah | PV mendukung konsep RAD. |
| 5 | Baris program | Beribu-ribu baris program | Sedikit baris program | PV bahasa pemrogramannya lebih simple daripada PK. |

2. 1. Procedure: bagian program yang melaksanakan program tertentu pada saat dipanggil dan kemudian kembali ke bagian pemanggilannya.
2. TForm1 : nama layar yang digunakan yang nantinya apabila dijalankan menjadi desktop.
3. .(Titik) : memanggil atau menunjukkan obj4 yang merupakan button yang ada pada TForm1.
4. Obj4 : nama button yang ada di layar yang nantinya membantu untuk menerjemahkan bahasa dalam program.
5. Click : event yang terjadi ketika pemakai melakukan klik pada control event ini terjadi dengan urutan (mouse down, mouse up, click).
6. Sender : sebagai pengirim objek.
7. Tobjek : data yang digunakan.
8. Begin : awal penulisan untuk isi perintah program.

- 9. : isi program atau implementasi.
- 10. end : akhir perintah dari program.

3. a. Komponen di VB

| No. | Komponen | Properties | Event | Method |
|-----|----------|------------|---------|--------|
| 1. | Text | Forecolor | Dbclick | Move |
| 2. | Form | Backcolor | Click | Hide |

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

- 4. Lima properties yang paling banyak dipakai oleh komponen atau objek di VB adalah
 - a. Properties left.
 - b. Properties caption.
 - c. Properties top.
 - d. Properties back color.
 - e. Properties font.