

Nama : Dhamar Putra Mahendra
NIM : 09018052

Resolving Soal UTS Pemrograman Visual 2012

1. Pemrograman Konvensional dan Pemrograman Visual

a. Pengertian Pemrograman konvensional dan Visual

Pemrograman Konvensional merupakan bahasa pemrograman terstruktur yang hanya berbasis teks dan belum ada penerapan konsep visualisasi.

Pemrograman Visual merupakan pemrograman berbasis komponen dan memiliki konsep visual dengan penerapan GUI, RAD, OOP, dan lain-lain.

b. Contoh Bahasa Pemrograman

Pemrograman konvensional : C++, Pascal, XBase

Pemrograman Visual : microsoft visual basic, borland delphi, visual foxpro

c. Perbedaan Pemrograman Konvensional dan Pemrograman Visual

No .	Topik Pembeda	PK	PV	Keterangan
1.	Lingkungan pengembangan	CLI (command line interpreter).	GUI (graphic user interface).	Dengan menggunakan GUI membuat user lebih nyaman dalam pembuatan program.
2.	Baris program	Beribu-ribu baris program.	Sedikit baris program.	PV bahasa pemrogramannya lebih simpel dari pada PK
3.	Penerapan pada konsep Event-Driven	Belum menerapkan konsep pemrograman Event-Driven	Menerapkan konsep pemrograman Event-Driven	Event driven programming adalah paradigma pemrograman yang jalannya program ini ditentukan oleh event yaitu sensor keluaran atau tindakan pengguna (mouse klik, tombol) atau pesan dari program lain.
4.	Konsep OOP	Belum mendukung konsep OOP	Mendukung konsep OOP	<i>OOP</i> atau <i>Object Oriented Programming</i> adalah teknik pemrograman berbasis object.
5.	Pengembangan perangkat lunak	Belum	Sudah	PV mendukung konsep RAD (Rapid Application Development)

Nama : Dhamar Putra Mahendra
NIM : 09018052

2. Maksud dan Kegunaan dari sebuah Procedure dalam delphi

- 1) Procedure: Suatu program yang terpisah dan berdiri sendiri dalam suatu blok program yang memiliki fungsi sebagai sebuah sub program (bagian program)
- 2) TForm1: Nama form yang digunakan sebagai layar utama program
- 3) . titik: digunakan untuk memanggil atau menunjukkan obj4 yang merupakan komponen yang ada di TForm1.
- 4) Obj4: Nama komponen yang digunakan untuk menjalankan sebuah fungsi
- 5) Click: event yang terjadi pada komponen
- 6) Sender: sebagai pengirim objek
- 7) Tobject: induk dari semua objek di dalam hirarki kelas yang ada
- 8) Begin: awal penulisan perintah procedure
- 9): isi dari sebuah procedure (implementasi)
- 10) End: penutup procedure

3. Komponen (objek) berbeda yang digunakan di pemrograman visual (Delphi)

a. Identifikasi

No	Komponen	Properties	Event	Method
1	Text	Fore colour	Dbl click	Move
2	Form	Back colour	Click	Hide

- b. Setiap komponen mempunyai perbedaan karena setiap komponen tersebut mempunyai fungsi tertentu untuk menjalankan suatu proses.

4. 5 Properties (selain name) yang paling banyak dipakai oleh koponen/objek pada Delphi

- a. Caption : Mengatur judul (yang tampil)
- b. Font : Mengatur font komponen
- c. Text : Memberi warna object
- d. Height : Mengatur tinggi komponen
- e. Width : Mengatur lebar komponen