

ULANGAN HARIAN I

1. Sebelum menuliskan script ke dalam bentuk tampilan console, harus disertai dengan struktur kerangka yang sesuai dan benar, salah satunya adalah **{\$APPTYPE CONSOLE}**, Jelaskan apa yang anda ketahui dari **{\$APPTYPE CONSOLE}** ?
2. Di dalam kehidupan sehari-hari kita tidak lepas dengan yang namanya GADGET, yang rata-rata digunakan untuk chatting, media sosial, bahkan transfer data, Jelaskan apa yang anda ketahui dari DATA ?
3. Untuk mengolah suatu data dibutuhkan identitas yang lengkap, contohnya nama barang, harga barang, diskon, dsb. Tapi dalam suatu program, selain identitas/variabel perlu dilengkapi dengan adanya tipe data yang dibutuhkan. Sebutkan 5 macam tipe data pada delphi ? Jelaskan !
4. Jelaskan langkah-langkah, tools yang digunakan sebelum menuliskan Script Delphi yang nanti programnya menjadi sebuah tampilan *Console* atau Layar Hitam ?
5. Pada penulisan kerangka script Delphi ada pembuka dan penutup diantaranya ada *Begin* dengan *End*. Apakah perbedaan *end;* dengan *end.* ?
6. Diketahui, Nilai Anda Adalah **85**

Dengan Ketentuan Sebagai Berikut :

JIKA NILAI ≥ 90 , MAKA NILAI ANDA SANGAT MEMUASKAN

JIKA NILAI ≥ 85 , MAKA NILAI ANDA BAIK SEKALI

JIKA NILAI ≥ 77 , MAKA NILAI ANDA CUKUP

JIKA NILAI DIBAWAH 77 , MAKA NILAI ANDA SANGAT KURANG

Silahkan anda buat Script Delphi dengan Lengkap dengan menggunakan fungsi *if* ? (Dari Mulai Uses >> Forms; >> **{\$APPTYPE CONSOLE}** >> Var.. >> Begin.. dan seterusnya..)

7. Pada awal penggunaan Borland Delphi, kita harus mengetahui dan memahami terlebih dahulu tools yang digunakan untuk membuat suatu program pada delphi, diantaranya ada menu bar, toolbar, dll. Sebutkan 3 cara menjalankan Program Console atau Layar Hitam pada Delphi ?

NO	JAWABAN
1.	Sebagai fungsi untuk menjalankan program dalam bentuk layar hitam atau console
2.	Data merupakan kumpulan dari suatu informasi
3.	INTEGER : Tipe data bilangan bulat REAL : Tipe data bilangan pecahan STRING : Tipe data menyatakan kumpulan kalimat, angka, dan simbol CHAR : Tipe data yang memiliki 1 karakter BOOLEAN : Tipe data yang merupakan TRUE or FALSE
4.	Pilih menu project → Options → Pilih Tab Linker → CheckBox Generate Console Application → Klik OK Pilih menu Project → View Source → Hapus Unit1 in 'Unit1.pas' {Form1}; sehingga tinggal uses Forms ; Ubahlah { \$R *.res } menjadi { \$APPTYPE CONSOLE }
5.	End. Merupakan instruksi bahwa script telah selesai, atau akhir dari suatu perintah. End; Merupakan pemisah antar instruksi satu dengan lainnya.
6.	<pre> program pNilaiIf; uses Forms; { \$APPTYPE CONSOLE } var Nilai : byte; Ket : ShortString; begin Write('Masukkan Nilai Anda: '); Readln(Nilai); If Nilai >= 90 Then KET := 'NILAI ANDA SANGAT MEMUASKAN' Else If Nilai >= 85 Then KET := 'NILAI ANDA BAIK SEKALI' Else If Nilai >= 77 Then KET := 'NILAI ANDA CUKUP' Else KET := 'NILAI ANDA SANGAT KURANG'; Write('Nilai Anda ', Nilai, ' ---> ', KET); Readln; end. program pNilaiCase; uses Forms; { \$APPTYPE CONSOLE } var Nilai : byte; </pre>

	<pre> Ket : ShortString; begin Write('Masukkan Nilai Anda: '); Readln(Nilai); Case Nilai Of 100..90 : KET := 'NILAI ANDA SANGAT MEMUASKAN'; 89..85 : KET := 'NILAI ANDA BAIK SEKALI'; 84..77 : KET := 'NILAI ANDA CUKUP'; Else KET := 'NILAI ANDA SANGAT KURANG'; end; Writeln('Nilai Anda ', Nilai, ' ---> ', KET); Readln; end. </pre>
7.	<ol style="list-style-type: none"> a. Klik tombol F9 b. Pilih Menu RUN → Pilih RUN c. Klik Tombol Play/RUN di toolbar