

Pemrograman dengan C++ Builder

7.1. Meyisipkan Objek

Dalam membuat suatu aplikasi yang besar, mungkin anda pernah melihat suatu objek yang ditampilkan baik itu berupa logo suatu perusahaan, maupun Foto-Foto karyawan di perusahaan tersebut. Disamping untuk menunjukkan identitas perusahaan, penempelan objek juga agak membuat suatu form menjadi lebih menarik, seperti yang sering saya utarakan bahwa "yang cantik itu cenderung menarik". Nah bagaimana cara menempelkan Objek tersebut di bawah ini contoh programnya.

Contoh :

Sebuah Rental komputer yang berada di kawasan Cimahi dengan nama AllNet (Allisa NetWork). Dalam menghitung total pembayaran listrik untuk jangka waktu tertentu selalu menggunakan program komputer. Program tersebut dibuat se-Fleksibel mungkin agar program masih bisa digunakan di kemudian hari.

Ketentuan:

Lama Rata-Rata Komputer dinyalakan (Dalam Jam)= Dimasukan dari keyboard;

Tegangan = Dimasukan dari Keyboard;

Arus = Dimasukan dari Keyboard;

Harga Listrik = Dimasukan dari KeyBoard.

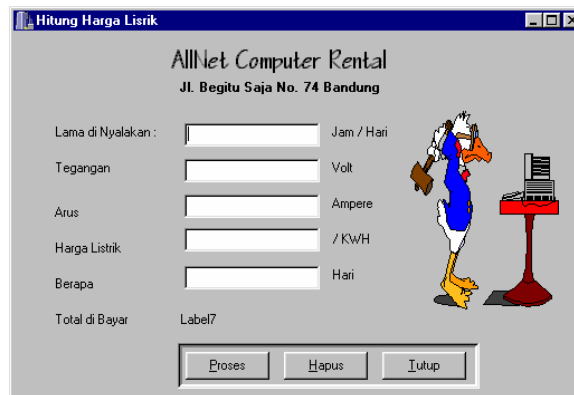
BerapaHari = Dimasukan dari KeyBoard.

Solusi :

Watt =(Jam*Volt*Ampere)/1000

Total Bayar =(Watt*Hari*Harga)

Adapun OutPut yang diinginkan adalah sebagai berikut :



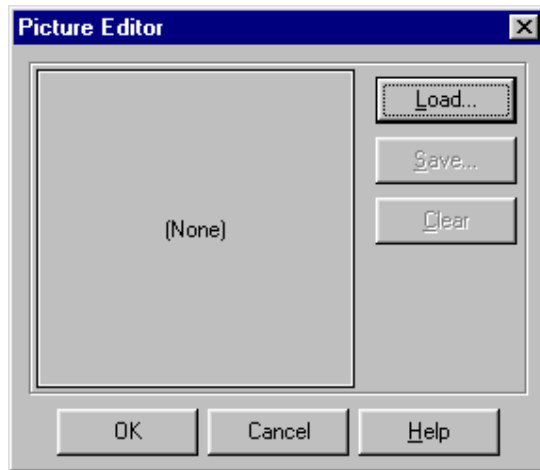
Gambar 7.1. Desain Form Yang Diinginkan

7.2. Cara memasukan Objek.

Pertama yang harus anda lakukan adalah buat sebuah Form yang tampak dalam gambar 7.1 kemudian anda ganti masing-masing propertynya lihat di Gambar melalui jendela Inspector. Untuk menyisipkan objek anda dapat mengikuti langkah berikut :

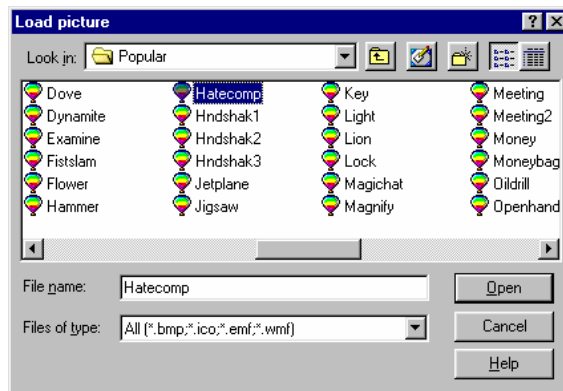
- Buat sebuah Form seperti di atas
- Untuk memasukan gambar, Anda harus ubah terlebih dahulu Palette Standard ke Palette Additional.
- Kemudian anda klik Kontrol Image
- Setelah itu Anda dapat langsung memasukan Gambar (Objek) dengan Cara Double Klik Pada Image. Atau anda dapat mengklik dari windows Object Inspector yaitu pada Property Picture. Harap diingat sebelum anda mengklik pastikan Objek yang dipilih adalah control Image. Maka akan muncul kotak dialog seperti gambar di bawah ini.

Pemrograman dengan C++ Builder



Gambar 7.2. Picture Editor

- Kemudian anda pilih gambar yang hendak anda tampilkan dengan cara memilih tombol Load, maka akan muncul kotak dialog seperti di bawah ini.



Gambar 7.3. Kotak dialog Load Picture

- Kemudian anda tekan tombol Open, maka di Form yang anda buat tadi akan muncul gambar seperti di bawah ini.



Gambar 7.4. Tampilkan Image

Pemrograman dengan C++ Builder

- Jika gambar anda tidak sesuai dengan yang diharapkan, anda pilih Property Stretch menjadi True.
- Setelah selesai semua, masukan kode berikut ke dalam tombol Proses.

```
void __fastcall THarga_Listrik::Button1Click(TObject *Sender)
{
    int Jam,Volt,Ampere,Hrg,Watt,Kwh,Kuya, BerapaHari;
    Jam=StrToInt(Edit1->Text);
    Volt=StrToInt(Edit2->Text);
    Ampere=StrToInt(Edit3->Text);
    Hrg=StrToInt(Edit4->Text);
    BerapaHari=StrToInt(Edit5->Text);
    Watt=(Jam*Volt*Ampere)/1000;
    Kwh=(Watt*BerapaHari*Hrg);
    Label7->Caption=Kwh;
}
```
- Kemudian anda masukan kode berikut pada tombol Hapus.

```
void __fastcall THarga_Listrik::Button2Click(TObject *Sender)
{
    Edit1->Clear();
    Edit2->Clear();
    Edit3->Clear();
    Edit4->Clear();
    Edit5->Clear();
    Edit1->SetFocus();
}
```
- Kemudian anda masukan kode berikut ke tombol Close.

```
void __fastcall THarga_Listrik::Button3Click(TObject *Sender)
{
    Close();
}
```
- Kemudian anda coba jalankan program tersebut, jika program anda tidak ada kesalahan maka akan anda dapatkan hasil sebagai berikut.



Gambar 7.5. Output yang dihasilkan

- Untuk membatalkan anda dapat memilih tombol Hapus yang berfungsi untuk menghapus isi dari semua kontrol Edit1 serta menjadikan Edit1 sebagai kontrol yang menjadi focus.
- Tekan tombol Close untuk mengakhiri program.