

## BAB 3

# FUN APP - PAINTPOT

Mulai bab ini, secara bertahap komponen-komponen yang tersedia dalam Inventor akan dipelajari. Fokus Bab 3 adalah komponen *Canvas* yang dapat digunakan untuk membuat grafik dua dimensi sederhana. Dengan aplikasi yang disebut **PaintPot** ini, Anda dapat menggambar dengan berbagai warna pada layar ponsel/tablet (lihat Gambar 3.1).

### DESKRIPSI APLIKASI

Kita akan membuat tiga versi aplikasi **PaintPot**, masing-masing disebut sebagai **PaintPot1**, **PaintPot2**, dan **PaintPot3**. **PaintPot1** merupakan aplikasi yang terdiri dari 6 komponen dan 6 blok program.

Ketika aplikasi dijalankan, pengguna dapat membuat noktah (lingkaran) dengan menyentuh *kanvas* dan membuat garis dengan operasi *drag*. Warna yang bisa dipilih adalah merah, hijau, dan biru. Noktah maupun garis dapat dihapus. Antarmuka terdiri dari tiga buah tombol di bagian atas untuk mengatur warna. *Canvas* ditempatkan di tengah-tengah, sedangkan sebuah tombol untuk menghapus terletak di bagian bawah.



Gambar 3.1 Aplikasi **PaintPot3** pada perangkat