NAMA:

KELAS:

ARAHAN: Sila jawab semua soalan dibawah dengan klik jawapan yang betul.

PT3 Bahagian A & B

Bahagian A

1 Antara berikut, manakah pernyataan yang betul mengenai kod arahan?
   I Boleh disimpan dalam ingatan dan digunakan semula
   II Data dalam bentuk teks yang disimpan dalam pemboleh ubah
   III Storan ingatan yang menyimpan data dan perlu diolah kemudian
   IV Arahan yang diberikan kepada komputer untuk melakukan tugas
   A I dan II
   B I dan IV
   C II dan III
   D III dan IV

2 Antara berikut, jenis data manakah yang dikenali sebagai *Boolean*?
   A Teks
   B Nilai logik
   C Nilai berangka
   D Operator matematik

3 Rajah berikut merupakan blok yang digunakan dalam atur cara Scratch 2.0.

Antara berikut, apakah tujuan blok tersebut digunakan?
   A Berulang tanpa henti
   B Berulang sehingga syarat dipenuhi
   C Berulang berdasarkan had minima lelaran
   D Berulang mengikut lelaran yang ditentukan

4 Apakah yang perlu dilakukan oleh pengatur cara dalam fasa reka bentuk atur cara?
   A Menguji atur cara yang telah ditulis
   B Menukarkan pseudokod kepada kod
   C Mereka bentuk Antara Muka Pengguna Grafik
   D Memikirkan kaedah penyelesaian bagi masalah

Bahagian B

1 A, B dan C adalah jenis-jenis ralat yang wujud dalam atur cara.

A	Ralat logik	B	Ralat sintaks	C	Ralat masa larian

Berdasarkan maklumat di atas, padankan jenis ralat tersebut dengan menulis **A**, **B** dan **C** pada petak yang disediakan.

Disebabkan oleh perisian hasad atau kepincangan atur cara ☐

Menghasilkan output yang bukan diingini ☐

Maklumat yang dimasukkan ke dalam kod arahan tidak dapat dibaca oleh komputer ☐

[3 *markah*]

2 Maklumat di bawah adalah berkaitan pengekodan dalam pengaturcaraan. Tandakan (√) bagi pengekodan yang **betul** pada petak yang disediakan.

IF...IF...ELSE...ELSE ☐

IF...ELSE ☐

IF
ELSE IF...
ELSE... ☐

[2 *markah*]

LIVEWORKSHEETS