

**RBT TINGKATAN 2 – RB ELEKTRONIK****2.4.4 Membina Litar Simulasi yang Berfungsi dengan Perisian Khas**

Jawab soalan yang diberikan.

1. Nyatakan definisi litar simulasi dalam reka bentuk elektronik.

Litar simulasi ialah litar yang hampir ..... litar sebenar.

2. Simulasi yang digunakan adalah berdasarkan lakaran .....  
pengoperasian ..... berkelip yang digunakan sebagai contoh untuk  
melihat hasil akhir system tersebut.

3. Simulasi ini melibatkan pengaturcaraan dengan menggunakan blok .....  
dan peranti output.

4. Di bawah ini ialah contoh pengaturcaraan yang dirancang sebelum arahan atur cara  
disusun di dalam perisian bagi menghasilkan simulasi blok diod pemancar cahaya berkelip.

| Pengaturcaraan                               |
|----------------------------------------------|
| 1. ~Note memaparkan blok simulasi            |
| 2. Button A1_Show = On                       |
| 3. ButtonC1_Show = On                        |
| 4. ButtonA1_Show_Text = Suis tekan tutup     |
| 5. ButtonA1_Update                           |
| 6. ButtonC1_Show_Text = Diod pemancar cahaya |
| 7. ButtonC1_Update                           |
| 8. ~Note pengaturcaraan blok berkelip        |
| 9. If ButtonA1 = Pressed                     |
| 10. ButtonC1_Show = On                       |
| 11. Timer = 1 sec                            |
| 12. ButtonC1_Show = Off                      |
| 13. Timer = 1 sec                            |
| 14. Goto = 10                                |
| 15. End If                                   |
| 16. Goto = 1                                 |

Berikut adalah langkah-langkah untuk memaparkan simulasi blok diod pemancar cahaya berkelip. Paparan video diberikan di akhir pembelajaran. Sila 'drag' dan 'drop' paparan simulasi blok tersebut.

**LANGKAH 1**

Pada halaman *Home*, tekan symbol  untuk membuka halaman *Add*. Tekan mana-mana nama kumpulan arahan untuk menunjukkan semua arahan di bawahnya.



SIMBOL

- a) Tunjukkan semua arahan di bawah setiap kumpulan arahan
- b) Kembali ke halaman *Home*
- c) Sembunyikan semua arahan di bawah setiap kumpulan arahan
- d) Perintah *Add* digunakan untuk memasukkan arahan atur cara ke dalam *Home*

☐☐☐☐**LANGKAH 2**

Berpandukan pengaturcaraan yang telah dirancang, masukkan arahan atur cara tersebut ke dalam perisian pemprosesan pengaturcaraan secara teks. Pilih arahan atur cara yang hendak digunakan.

Kemudian tekan symbol  untuk memasukkan arahan pada halaman *Home* dan menyusun arahan atur cara menjadi pengaturcaraan yang berfungsi.

**LANGKAH 3**

Selepas pengaturcaraan dimasukkan, tekan symbol  dan tekan *Run* untuk menjalankan simulasi.

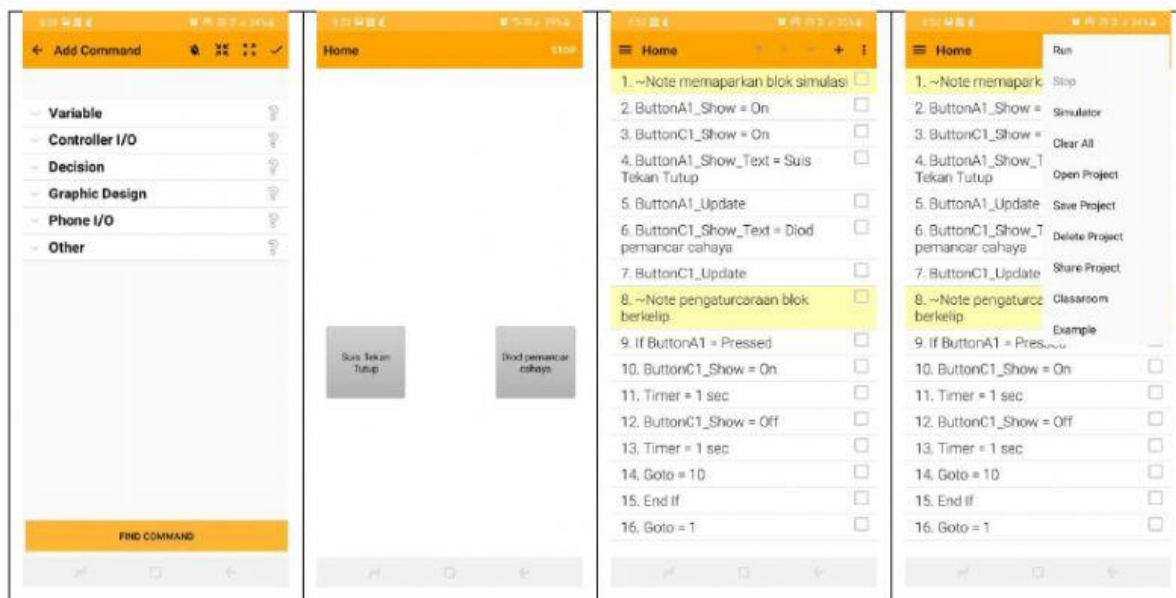
**LANGKAH 4**

Tekan blok suis tekan tutup dan blok diod pemancar cahaya akan berkelip.

Nama : ..... Tingkatan: .....

Tarikh : .....

| Langkah 1 | Langkah 2 | Langkah 3 | Langkah 4 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
|           |           |           |           |



Anda boleh menonton  
video simulasi di bawah.  
Selamat Mencuba!

**KLIK SINI**

