

NAMA :

KELAS:

PENTAKSIRAN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI TAHUN 6

BAHAGIAN A: Bahagian ini terdiri daripada 20 soalan. Setiap soalan diikuti dengan empat pilihan jawapan iaitu A, B, C dan D. Pilih satu jawapan yang terbaik sahaja.

1. Apakah maksud atur cara komputer?
 - A Satu set arahan mengikut urutan yang mengarahkan komputer membuat sesuatu
 - B Satu set arahan mengikut arahan yang mengarahkan komputer membuat sesuatu
 - C Satu set urutan mengikut urutan yang mengarahkan komputer membuat sesuatu
 - D Satu set urutan mengikut arahan yang mengarahkan komputer membuat sesuatu
2. Apakah kegunaan atur cara komputer?
 - A untuk memastikan perkakasan tersebut dapat melaksanakan tugas mengikut bentuk
 - B untuk memastikan perkakasan tersebut tidak dapat melaksanakan tugas mengikut tetapan
 - C untuk memastikan perkakasan tersebut dapat melaksanakan tugas mengikut jenis
 - D untuk memastikan perkakasan tersebut dapat melaksanakan tugas mengikut tetapan
3. Atur cara dalam _____ membolehkan capaian internet dan melakukan pelbagai fungsi interkatif.
 - A Telefon pintar
 - B Pendingin hawa
 - C Jam penggera digital
 - D Ketuhar gelombang mikro
4. Rajah di bawah menunjukkan satu peralatan



Bagaimanakah atur cara komputer dalam peralatan di atas berfungsi?

- A Membolehkan masa ditunjukkan dan menghasilkan penggera
- B Membolehkan penentuan suhu yang sesuai untuk menyimpan makanan
- C Membolehkan capaian internet dan melakukakn fungsi interaktif
- D Membolehkan penetapan pelbagai cara untuk memasak

5. Bagaimanakah atur cara komputer dihasilkan ?

- A Menggunakan teks Boolean
- B Menggunakan aplikasi komputer
- C Menggunakan sistem komputer benam
- D Menggunakan bahasa pengaturcaraan

6. Susun atur cara komputer pada mesin minuman layan diri dengan betul.

- I Mesin menjatuhkan minuman ke ruang terima
- II Buat pilihan jenis minuman
- III Masukkan duit berdasarkan harga minuman
- IV Tekan butang minuman pilihan

A I, II, III, IV

C III, II, IV, I

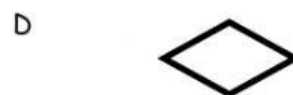
B II, III, I, IV

D IV, II, I, III

7. Apakah maksud algoritma?

- A Rajah yang menggunakan simbol geometri untuk menunjukkan langkah dalam algoritma
- B Satu set pernyataan yang menyamai bahasa atur cara komputer dengan menggunakan bahasa biasa
- C Satu set urutan langkah untuk menyelesaikan sesuatu masalah.
- D Satu set arahan mengikut urutan yang mengarahkan komputer untuk membuat sesuatu

8. Apakah simbol yang digunakan untuk menunjukkan pemprosesan dalam carta alir?



9. Bilakah aliran pilihan tunggal diperlukan semasa membina carta alir?

- A Situasi yang perlukan kita membuat pilihan
- B Situasi bila sesuatu masalah tidak dapat diselesaikan
- C Situasi penyelesaian masalah secara tertib
- D Situasi melibatkan urutan yang sama

10. Rajah menunjukkan satu simbol yang digunakan dalam carta alir.



- A Terminal
- B Pilihan
- C Proses
- D Penyambung

11. Yang manakah menunjukkan perbezaan antara pseudokod dan carta alir?

	Pseudokod	Carta Alir
A	Bahasa pengaturcaraan yang disusun secara berurutan	Gambar rajah yang disusun secara berurutan
B	Bahasa pengaturcaraan yang disusun secara rawak	Gambar rajah yang disusun secara rawak
C	Bahasa pengaturcaraan yang menggunakan bahasa biasa	Gambar rajah yang menggunakan simbol-simbol geometri
D	Bahasa pengaturcaraan secara pilihan tunggal	Gambar rajah yang disusun secara pilihan tunggal

12. _____ adalah gabungan beberapa pseudokod aliran secara urutan dan pseudokod secara pilihan tunggal.

- A Carta alir
- B Algoritma
- C Pseudokod kompleks
- D Bahasa pengaturcaraan

13. Perisian SCRATCH digunakan untuk melakukan proses _____ komputer.

- A mengekod atur cara
- B memasukkan audio
- C memasukkan dialog
- D menggerakkan objek

14. _____ adalah suatu perkara yang berkait rapat dengan latar masa, latar tempat, luahan perasaan, penggunaan bahasa dan bunyi.

- A Situasi
- B Pengkodan
- C Pseudokod
- D Pengaturcaraan

15. Blok arahan untuk menggerakkan sprite dari satu tempat ke tempat yang lain terletak dalam scripts
- | | |
|----------|-----------|
| A data | C events |
| B motion | D sensing |
16. Imej atau karakter dalam scratch dikenali sebagai_____
- | | |
|--------|-----------|
| A hero | B sprite |
| C blok | D Palette |
17. Yang berikut adalah langkah menghasilkan pengaturcaraan **kecuali**
- | | |
|----------------------|-------------------------|
| A memahami situasi | C menguji atur cara |
| B mengekod atur cara | D melupakan dokumentasi |
18. Scripts yang mesti digunakan untuk mengekod atur cara bagi carta alir pilihan tunggal ialah
- | | |
|--------|------------|
| A Pen | C Control |
| B Data | D Operator |
19. Selain sound, apakah aplikasi lain yang boleh digunakan untuk memasukkan bunyi pada objek?
- | | |
|----------|-----------|
| A Data | C Motion |
| B Events | D Sensing |
20. Apakah yang perlu dilakukan setelah proses uji atur cara selesai?
- | | |
|---------------------------------------|--------------|
| I Mengenal pasti situasi | |
| II Membaiki ralat yang berlaku | |
| III Menghasilkan dokumentasi | |
| IV Membentuk algoritma dan carta alir | |
| A I dan II | C II dan III |
| B I dan IV | D III dan IV |

1. Susun urutan bagi situasi di bawah dengan cara menomborkannya.

Situasi : Irfan ingin membeli air minuman di mesin layan diri.

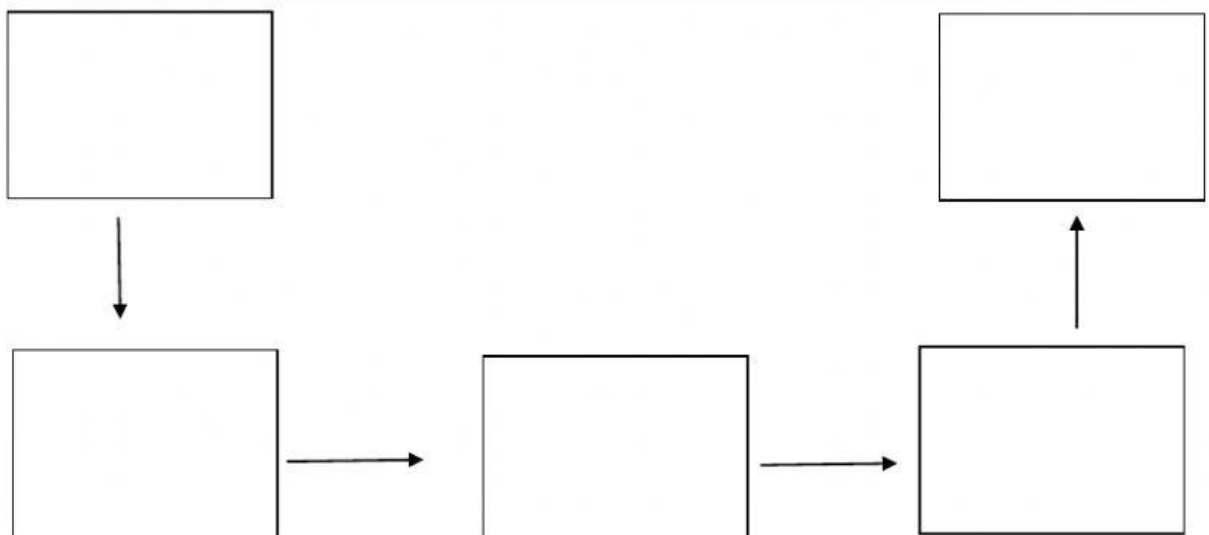
Aktiviti/proses	Urutan
Tekan butang pilih minuman.	
Ambil duit baki, jika ada.	
Sedia untuk diminum.	
Tentukan pilihan air dan harga.	
Ambil minuman.	
Masukkan duit secukupnya	

(6 markah)

2. Lengkapkan langkah-langkah untuk membangunkan projek pengaturcaraan berdasarkan maklumat yang diberi di bawah.

★ Memahami situasi
★ Mengekod atur cara
★ Menghasilkan dokumentasi

★ Mereka bentuk atur cara
★ Menguji atur cara



(5 markah)

3. Padankan dengan pasangan yang betul.

Kegunaan
Menyenarai blok pergerakan yang boleh dipadankan dengan sprite
Menyenarai blok bunyi yang boleh dipadankan dengan sprite
Menyenaraikan blok yang boleh mengubah visual objek dalam scratch
Menyenaraikan blok corak yang boleh dipadankan pada laluan yang dilakukan oleh sprite.
Menyediakan kemudahan untuk membina pemboleh ubah.
Menyenaraikan blok peristiwa yang boleh dipadankan dengan objek dalam stage
Menyenaraikan blok kawalan bagi sesuatu peristiwa.
Menyenaraikan blok pengesanan dan pemicuan peristiwa.
Menyenaraikan blok operator Matematik, operator Boolean, operator hubungan dan operator logik.

Blok
Looks
Sounds
Motion
Control
Operators
Sensing
Pen
Events
Data

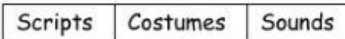
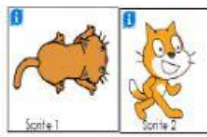
(9 markah)

4. Tandakan (✓) pada penerangan yang benar dan (x) pada penerangan yang salah mengenai bentuk bagi carta alir.

Bentuk	Penerangan	Tandakan (✓) atau (x)
(a) 	Terminal digunakan untuk menunjukkan permulaan sesuatu carta alir sahaja	
(b) 	Proses digunakan untuk menunjukkan aktiviti pemprosesan yang dilaksanakan dalam carta alir.	
(c) 	Input/output digunakan untuk menunjukkan aktiviti proses yang dilaksanakan.	
(d) 	Pilihan digunakan untuk menunjukkan pilihan "Ya" atau "Tidak" yang perlu dibuat dalam carta alir	
(e) 	Garis alir digunakan untuk menghubungkan simbol-simbol dalam carta alir bagi menunjukkan aliran penyelesaian masalah atau aktiviti.	
(f) 	Terminal digunakan untuk menunjukkan mengakhiri sesuatu carta alir sahaja.	

(6 markah)

5. Padankan antara muka Scratch dengan padanan yang betul.

Tool bar	Tabs	Block Palette	Sprite list
			
(a)	(b)	(c)	(d)

(4 markah)

- KERTAS SOALAN TAMAT -