Ulangan Harian-2

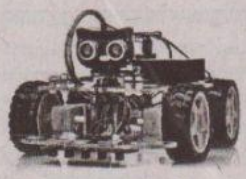
A. *Pilihlah jawaban yang tepat dengan memberi tanda silang (×) huruf a, b, c, atau d!*

1. Guna menghubungkan setiap langkah dalam *flowchart* dan menunjukkan arah aliran diagram, dapat menggunakan simbol ....
   a. anotasi
   b. garis alir
   c. percabangan
   d. proses
2. Jika pemeriksaan flowchart menghasilkan keadaan benar, maka jalur yang harus dipilih adalah jalur yang berlabel ....
   a. False
   b. No
   c. Remish
   d. Yes
3. Langkah awal setelah membentuk algoritma selesai dilakukan adalah ....
   a. pengkodean
   b. testing
   c. translasi
   d. uji coba
4. Dalam penerapan aplikasi, kita sering dihadapkan pada berbagai permasalahan yang erat kaitannya dalam ....
   a. strategi
   b. desain
   c. bahasa
   d. algoritma
5. Sebuah *flowchart* pada umumnya menetapkan konsep solusi dalam bahasa bentuk ....
   a. garis dan kotak
   b. lingkaran dan titik
   c. notasi matematis
   d. permasalahan
6. Scripts Area berfungsi membuat ....
   a. objek
   b. sprite
   c. kedalaman
   d. skala
7. Faktor utama yang membedakan struktur kode program struktur algoritma yaitu ....
   a. aturan penulisan
   b. deklarasi
   c. deskripsi
   d. judul
8. Bagian dari pemrograman yang tidak memiliki standar baku adalah ....
   a. *executable*
   b. *interpreter*
   c. *konverter*
   d. *pseudocode*
9. Perhatikan data berikut!
   (1) Bahasa natural.
   (2) *Executable.*
   (3) *Flowchart.*
   (4) *Pseudocode.*
   (5) *Source code.*

   Berdasarkan data di atas, untuk membuat suatu program dilakukan dengan menerjemahkan algoritma baik dalam bentuk yang ditunjukkan oleh nomor ....
   a. (1), (2), (3), dan (5)
   b. (1), (2), (4), dan (5)
   c. (2), (3), (4), dan (5)
   d. (1), (3), (4), dan (5)
10. Setiap langkah dalam suatu algoritma ditandai dengan pemberian ....
    a. nomor
    b. point
    c. prosedur
    d. source
11. Sebuah paradigma pemrograman, yang pemberian namanya diambil dari pemrograman imperatif berdasarkan konsep pemanggilan prosedur disebut ....
    a. *assembly language*
    b. *fourth-generation language*
    c. *procedural programming*
    d. *machine language*
12. Pada aplikasi Scratch melakukan drag perintah gerak 10 langkah ke dalam kode area, bagian kode yang dipilih adalah ....
    a. motion
    b. script area
    c. events
    d. control
13. Bentuk implementasi teknologi dalam bidang robotika yang memiliki kemampuan menirukan beberapa kegiatan manusia untuk berjalan dan menggerakan beberapa organ tubuh layaknya manusia disebut ....
    a. *arm robotic*
    b. *drone*
    c. avatar
    d. *humanoid*

LIVEWORKSHEETS

14. Jenis robot menurut gambar berikut adalah ....



a. *robot manipulator*
b. *robot animaloid*
c. *robot underwater*
d. *robot mobile*

15. Error yang terjadi ketika program menginstruksikan komputer untuk melakukan perintah yang tidak dapat diselesaikan disebut sebagai ....
a. *compile time error*
b. *file corrupt*
c. *runtime error*
d. *bad command or file name*

16. Program Visual Studio 2019 yang dikembangkan oleh ....
a. Solaris Corp
b. MIT Labs
c. Microsoft Corp
d. Adobe Inc

17. Nama bahasa pemrograman (nama produk) pada generasi ke-2 adalah ....
a. WYSIWYG
b. Quattro Pro (QPRO)
c. Bahasa C
d. Assembler

18. Konsep robot sendiri sudah dikenal sejak akhir abad ke- ....
a. 13
b. 14
c. 15
d. 16

19. Sebuah mesin buatan manusia yang mampu melakukan suatu pekerjaan, baik secara otomatis maupun melalui *remote control* dikenal dengan istilah ....
a. android
b. komputer
c. ragum
d. robot

20. Bahasa komputer asli yang hanya terdiri dari karakter 0 (nol) dan 1 (satu) dikenal dengan sebutan....
a. *comportable language*
b. *editorial language*
c. *machine language*
d. *tesktual language*

LIVEWORKSHEETS