

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 diinginkan

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]