

Latihan Pengukuhan

4.1 Kod Arahkan

Arahan: Pilih jawapan yang betul berdasarkan jawapan yang diberi.

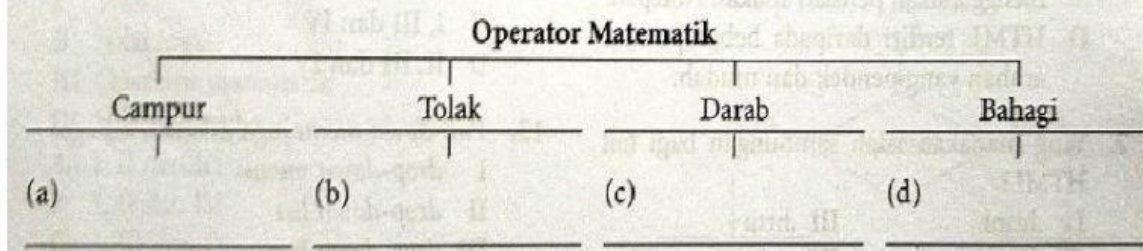
1. Huraikan maksud pemboleh ubah dalam konteks pengatucaraan.

2. Apakah jenis-jenis data yang disimpan dalam pemboleh ubah?

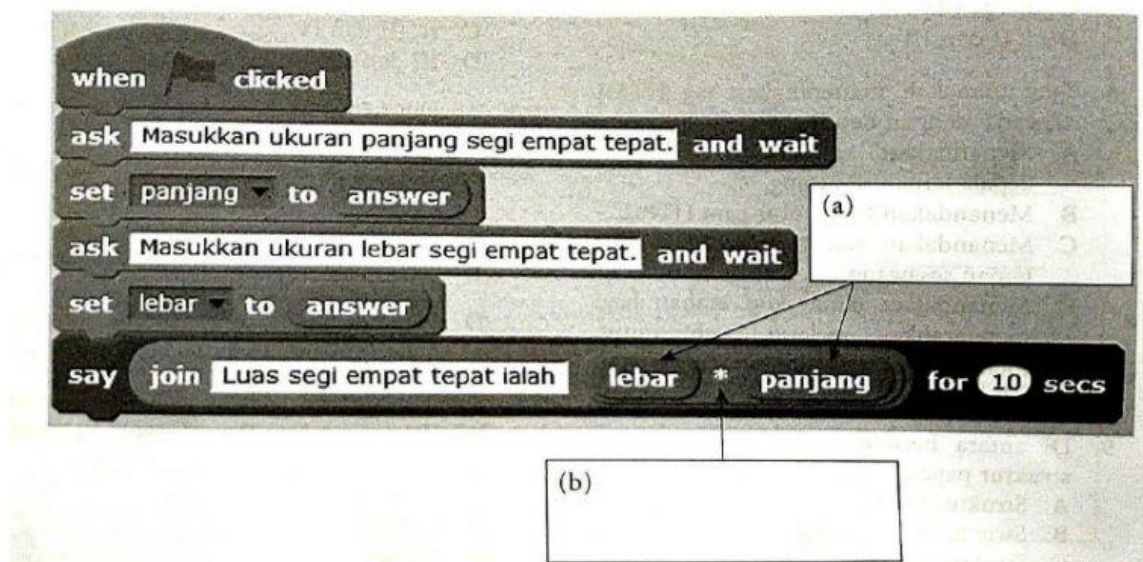
Pemboleh ubah boleh menyimpan data dalam bentuk nilai berangka seperti integer dan perpuluhan.

Pemboleh ubah dalam konteks pengatucaraan digunakan untuk mewakili data yang hendak dimasukkan ke dalam program.

3. Rajah di bawah menunjukkan operator-operator matematik yang digunakan dalam atur cara komputer. Lengkapkan rajah tersebut dengan memasukkan simbol-simbol yang tepat. **(TP)**



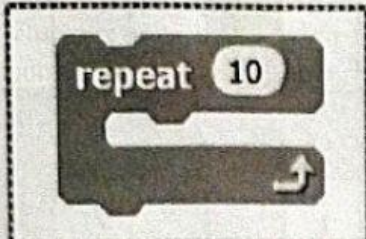
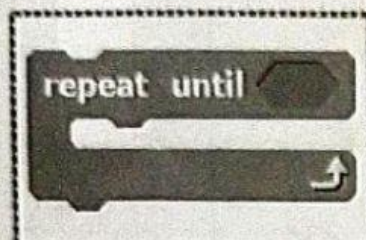
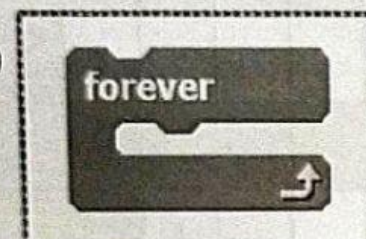
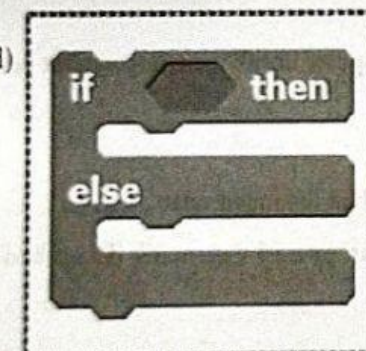
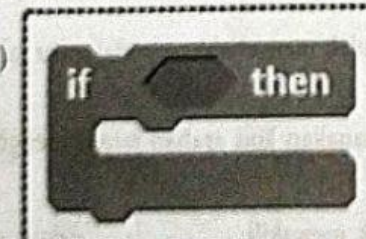
4. Rajah di bawah menunjukkan satu atur cara dari Scratch 2.0. Labelkan bahagian atur cara yang ditunjukkan oleh garisan panah.



Operator matematik

Pemboleh ubah

5. Padankan gambar-gambar blok kod Scratch 2.0 dengan pernyataan yang betul.

- | | |
|---|---|
| (a)  | (i) Struktur kawalan yang mengawal supaya suatu pernyataan berulang sehingga syarat dipenuhi. |
| (b)  | (ii) Struktur kawalan yang menyebabkan suatu pernyataan berulang tanpa berhenti. |
| (c)  | (iii) Struktur kawalan yang akan melaksanakan satu pernyataan berdasarkan syarat yang diberi. |
| (d)  | (iv) Struktur kawalan yang menyebabkan suatu pernyataan berulang mengikut bilangan lelaran yang ditentukan. |
| (e)  | (v) Struktur kawalan yang mempunyai dua pilihan pernyataan berdasarkan syarat yang diberi. |