

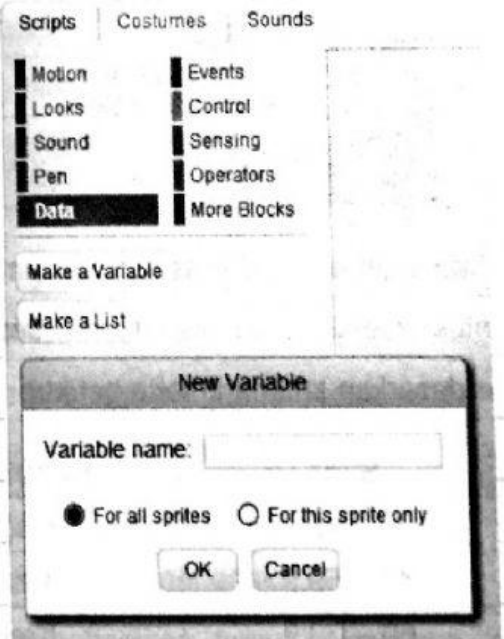
Bahagian A

1. Jadual 1 menunjukkan langkah-langkah mewujudkan pemboleh ubah dalam SCRATCH.

	Langkah-langkah
1	Klik Data
2	Klik tab Scripts
3	Masukkan nama pemboleh ubah
4	Klik Make a Variable
5	Klik OK

Jadual 1

Rajah 1 menunjukkan paparan skrin SCRATCH.



Rajah 1

Berdasarkan Jadual 1 dan Rajah 1, senaraikan langkah-langkah ini mengikut urutan yang betul.

- A 1, 2, 3, 4, 5 C 2, 1, 3, 4, 5
B 1, 4, 3, 2, 5 D 2, 1, 4, 3, 5

2. Antara segmen-segmen skrip SCRATCH berikut, yang manakah akan memberikan nilai 15 sebagai output?

A

```
set nom1 to 21
set nom2 to 6
set nom3 to 9
say nom1 * nom2 / nom3
```

B

```
set nom1 to 18
set nom2 to 6
set nom3 to nom1 - nom2
say nom1 * nom2 / nom3
```

C

```
set nom1 to 18
set nom2 to nom1
set nom3 to 3
change nom2 by nom3
say nom2
```

D

```
set nom1 to 5
set nom2 to nom1
set nom1 to nom1 * nom2
set nom3 to nom1
say nom3
```

3. Anda ingin menyediakan skrip dalam SCRATCH untuk menentukan keputusan sesuatu ujian berdasarkan kriteria-kriteria berikut:

Skor	Keputusan
0 – 39.9	Gagal
40 – 59.9	Lulus
60 – 79.9	Kredit
80 – 100	Cemerlang

Yang manakah antara segmen skrip berikut dapat menyelesaikan masalah ini dengan cara yang paling tepat dan cekap.

A

```
if skor < 40 then
  set gred to GAGAL
if skor < 60 then
  set gred to LULUS
if gred < 80 then
  set gred to KREDIT
else
  set gred to CEMERLANG
```

B

```
if skor < 40 then
  set gred to GAGAL
if skor < 60 then
  set gred to LULUS
if skor < 80 then
  set gred to KREDIT
else
  set gred to CEMERLANG
```

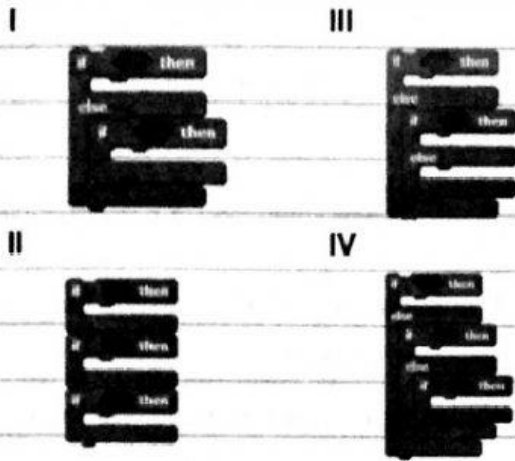
C

```
if skor < 40 then
  set gred to GAGAL
else
  if skor < 60 then
    set gred to LULUS
  else
    if skor < 80 then
      set gred to KREDIT
    else
      set gred to CEMERLANG
```

D

```
if skor < 40 then
  set gred to GAGAL
else
  if skor < 60 then
    set gred to LULUS
  else
    if skor < 80 then
      set gred to KREDIT
    else
      if skor < 100 then
        set gred to CEMERLANG
```

4. Berikut ialah susunan blok arahan SCRATCH.



Antara berikut, yang manakah menunjukkan struktur kawalan pelbagai pilihan?

- A I dan II sahaja
- B III dan IV sahaja
- C II dan III sahaja
- D I dan IV sahaja

5. Rajah 2 menunjukkan blok arahan SCRATCH.



Rajah 2

Apabila atur cara dilaksanakan, skrip ini akan mengira nombor-nombor

- A 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- B 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
- C 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
- D 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

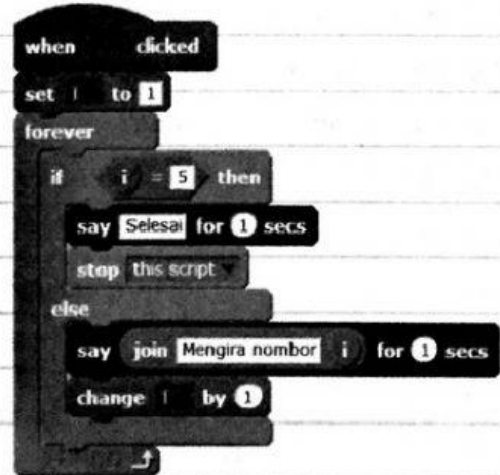
6. Apakah singkatan bagi *Hyper Text Markup Language*?

- A HML
- B HTML
- C HPTML
- D HTML

7. Jadual 2 membandingkan output yang ingini dengan output yang diperoleh apabila skrip SCRATCH dalam Rajah 3 dilaksanakan.

Output diingini	1, 2, 3, 4, 5
Output diperoleh	1, 2, 3, 4

Jadual 2



Rajah 3

Ralat output yang terjadi adalah disebabkan oleh penggunaan syarat yang salah untuk mengawal ulangan. Antara berikut, yang manakah syarat yang betul?

- A $i > 5$
- B $i < 5$
- C $i > 4$
- D $i < 4$

8. Berikut menunjukkan satu tag HTML.

<frameset rows = "60%, 30%">

Apakah yang dimaksudkan dengan tag HTML tersebut?

- A Membahagikan laman sesawang kepada dua bingkai melintang.
- B Membahagikan laman sesawang kepada dua bingkai menegak.
- C Membahagikan laman sesawang kepada tiga bingkai melintang.
- D Membahagikan laman sesawang kepada peratus.

9. Tag HTML boleh ditaip dengan menggunakan perisian Notepad dan menyimpan fail tersebut sebagai fail HTML. Apakah format fail yang digunakan bagi sesebuah fail HTML?

- A .htl C .http
B .html D .https

10. Antara berikut, yang manakah merupakan unsur-unsur yang digunakan sebagai tarikan kepada pelawat laman sesawang?

- I *Banner*
II *Cursor*
III *Frame*
IV *Menu*

- A I, II dan III C I, III dan IV
B I, II dan IV D II, III dan IV

11. Berikut menunjukkan langkah-langkah untuk mengesan ralat dalam atur cara HTML.

- I Teliti semula kod-kod HTML.
II Bandingkan laman sesawang yang dipaparkan oleh pelayar web dengan apa yang dijangkakan. Kenal pasti ralat.
III Baiki ralat pada atur cara HTML.
IV Uji atur cara yang dibina dengan membuka fail HTML menggunakan satu pelayar web.
Susun langkah-langkah mengikut urutan yang betul.

- A I, II, IV, III C III, IV, I, II
B II, I, IV, III D IV, II, I, III

12. Apakah ciri-ciri bagi laman sesawang yang interaktif?

- I Mempunyai imej.
II Tiada ruangan komen.
III Melakukan navigasi dengan mengklik pada pautan untuk ke laman sesawang yang lain.
IV Dapat mendengar radio, menonton video dan sebagainya.

- A I dan II C II dan IV
B II dan III D III dan IV

13. Apakah yang dimaksudkan dengan "*,*,*" pada rajah di bawah?

```
<frameset cols = "*,*,*">
```

- A Pembahagian laman sesawang kepada tiga bingkai menegak.
B Ketiga-tiga bingkai mempunyai lebar yang sama.
C Tidak memberi sebarang maksud.
D Bahagikan laman sesawang kepada tiga bingkai melintang.

14. Berikut adalah tag-tag bagi menu kecuali

- A
B <nu></nu>
C <nav></nav>
D <menu></menu>

15. Adam diminta untuk membina satu laman sesawang yang interaktif. Terdapat beberapa perkara yang perlu dititik beratkan seperti ciri-ciri yang perlu ada dalam laman sesawang tersebut. Antara berikut, yang manakah bukan ciri-ciri yang perlu ada dalam laman sesawang yang interakti?

- A *Banner*
B Notepad
C Ruangan komen
D *Pull-down menu*

16. Apakah yang dimaksudkan dengan tag HTML <nav></nav>?

- A Mentakrifkan pautan pengemudian.
B Mentakrifkan senarai tak tertib.
C Mentakrifkan senarai item.
D Mentakrifkan bahagian kepala laman sesawang.

Bahagian B

1. Padankan tag-tag HTML yang berikut dengan betul.

- | | | |
|-----|--|---|
| (a) | <code><html></html></code> | ◆ |
| (b) | <code><head></head></code> | ◆ |
| (c) | <code><title></title></code> | ◆ |
| (d) | <code><body></body></code> | ◆ |

- | | |
|---|--|
| ◆ | Bahagian utama laman sesawang yang mengandungi teks, imej, pautan, rajah dan maklumat lain. |
| ◆ | Menandakan permulaan dan tamat kod arahan bagi mengarahkan pelayar web untuk memaparkan teks di antaranya pada tab laman sesawang. |
| ◆ | Menandakan permulaan dan tamat atur cara HTML. |
| ◆ | Menandakan permulaan dan tamat bahagian kepala laman sesawang. |