PENILAIAN TENGAH SEMESTER II
KELAS 8 TA. 2020 -2021

Nama Lengkap :

Kelas / No. Absen :

A. Pilihlah Jawaban Yang Paling Tepat

1. Pada editor pemrograman Scratch, tempat untuk menuliskan script instruksi algoritma disebut.....
   A. Menu
   B. Canvas
   C. Script Area
   D. Sprite List

2. Block code yang berisi script-script untuk mengatur pergerakan adalah ...
   A. Sound Code
   B. Look Code
   C. Control Code
   D. Motion Code

3. Untuk menggerakkan sprite ke arah bawah maka script yang digunakan adalah...
   A. change x by -10
   B. change y by 10
   C. change y by -10
   D. change x by 10

4. Script point in direction 90 mempunyai perintah untuk menggerakkan sprite .....
   A. Sprite akan bergerak ke depan
   B. Sprite akan berputar
   C. Sprite akan bergerak ke atas
   D. Sprite akan bergerak ke kanan

5.

   Hasil dari instruksi algoritma diatas objek akan bergerak ke.....
   A. Atas
   B. Kanan
   C. Bawah
   D. Kiri

LIVEWORKSHEETS

6. Pada editor pemrograman scratch, tempat untuk mengatur dan mengganti tampilan sprite disebut.....

A. Menu
C. Script Area
B. Canvas
D. Sprite List

7. Block code yang berisi script-script untuk mengatur tampilan adalah ...

a. Sound Code
C. Control Code
b. Look Code
D. Motion Code

8. Bahasa pemrograman Scratch dibuat berdasarkan sistem matematika yang menentukan tiap titik dalam bidang dengan menggunakan bilangan koordinat x (absis) dan koordinat y (oordinat). Sistem matematika tersebut adalah.....

A. Sistem geometri
C. Sistem koordinat kartesius
B. Sistem aljabar
D. Sistem Kuadran

9. Akan dibuat script untuk membuat sprite anjing akan berkata "So there you are!" tepat pada saat sprite kucing muncul dilayar. Manakah script berikut yang sesuai?

A.

B.

C.

D.

10. Block code yang berisi script-script untuk mengatur sensor terhadap warna, mouse dan tombol keyboard adalah.....

a. Event Code
C. Sensing Code
b. Look Code
D. Motion Code

LIVEWORKSHEETS

11. Manakah script dibawah ini yang dapat berjalan dengan baik

A.

C.

B.

D

12. Struktur perualangan atau loop digunakan untuk...

A. Mengulang suatu blok perintah sampai kondisi tertentu

B. Mengulang satu blok perintah sampai kondisi kedua

C. Mengulang suatu blok perintah sampai kondisi terakhir

D. Mengulang dua blok perintah sampai kondisi tertentu

13. Script yang digunakan untuk mengulang blok perintah dalam jumlah yang ditentukan disebut...

A.

C.

B.

D.

14. Block code yang berisi script-script untuk mentriger script agar berjalan adalah.....

a. Event Code

b. Look Code

C. Sensing Code

D. Motion Code

LIVEWORKSHEETS

15. Pada pemrogram visual Scratch 2.0, ditulis instruksi perintah algoritma seperti berikut:

Hasil dari instruksi algoritma diatas adalah:

A. Sprite akan bergerak maju dan mundur dengan mengeluarkan suara meong sebanyak 10 kali ketika tombol bendera diklik.

B. Sprite akan bergerak maju dan mundur dengan mengeluarkan suara meong diringi suara drum sebanyak 0.25 ketukan yang diulang selama 10 kali ketika tombol bendera diklik.

C. Sprite akan bergerak maju dan mengeluarkan suara meong sebanyak 10 kali ketika tombol bendera diklik.

D. Sprite akan bergerak maju dan mundur dengan mengeluarkan suara meong diringi suara drum sebanyak 0.25 ketukan yang diulang selama 10 kali.

16. Block code yang berisi script –script untuk menjalankan operasi matematika adalah…

A. Operator Code

B. Data Code

C. Control Code

D. Sensing Code

17. Script yang berfungsi untuk mengurangi kecepatan pergerakan sebuah objek selama 5 detik adalah fungsi dari…

A.

B.

C.

D.

18. Gambar di samping ini adalah langkah untuk.....

A. Menambahkan sprite dari gallery

B. Menambahkan sprite dengan membuat sprite sendiri

C. Menambahkan sprite dari media lain

D. Menambahkan sprite dari gallery secara acak

LIVEWORKSHEETS

19. Di bawah ini adalah contoh layanan AI dalam bidang kedokteran

A. Menyediakan kemampuan belanja virtual yang menawarkan rekomendasi yang dipersonalisasi

B. Mengidentifikasi transaksi mana yang kemungkinan merupakan penipuan, mengadopsi pemberian skor kredit yang cepat dan akurat, serta mengautomasi tugas-tugas pengelolaan data yang tajam secara manual.

C. Menganalisis data IoT pabrik saat mengalir dari peralatan yang terhubung untuk memperkirakan beban dan permintaan yang diharapkan

D. Asisten layanan kesehatan pribadi dapat bertindak sebagai pelatih hidup, yang mengingatkan Anda untuk minum pil, olahraga, atau makan lebih sehat.

20. Kategori AI yang difokuskan untuk mengerjakan satu tugas saja disebut

A. Narrow AI
C. Artificial General Intellegence
B. Machine Learning
D. Deep Learning

21. Kategori AI yang memiliki kecerdasan umum seperti manusia, dan dapat menerapkan kecerdasan itu untuk menyelesaikan masalah apapun disebut

A. Narrow AI
C. Artificial General Intellegence
B. Machine Learning
D. Deep Learning

22. Poin penting dalam proses pembelajaran AI adalah

A. Learning
C. Self Correction
B. Reasioning
D. Semua Benar

23. Di bawah ini yang merupakan contoh AI yang dibuat dengan menggunakan data visual adalah

A. Filter Gmail
C. E-Commerce
B. Gmaps
D. Google Assistant

24. Di bawah ini yang merupakan contoh AI yang dibuat dengan menggunakan data non visual adalah

A. DeepFace Facebook
C. Gmaps
B. E-Commerce
D. Tesla

25. Apa yang diperlukan AI untuk dapat mencapai kecerdasannya lebih baik lagi

A. Pengalaman
C. Data
B. Algoritma
D. Data & Pengalaman

LIVEWORKSHEETS

26. Di bawah ini adalah contoh layanan AI dalam bidang industri

A. Menyediakan kemampuan belanja virtual yang menawarkan rekomendasi yang dipersonalisasi

B. Mengidentifikasi transaksi mana yang kemungkinan merupakan penipuan, mengadopsi pemberian skor kredit yang cepat dan akurat, serta mengautomasi tugas-tugas pengelolaan data yang tajam secara manual.

C. Menganalisis data IoT pabrik saat mengalir dari peralatan yang terhubung untuk memperkirakan beban dan permintaan yang diharapkan

D. Asisten layanan kesehatan pribadi dapat bertindak sebagai pelatih hidup, yang mengingatkan Anda untuk minum pil, olahraga, atau makan lebih sehat.

27. Script yang digunakan untuk melakukan pengulangan secara terus-menerus selama kondisi memenuhi syarat adalah.....

A.

C.

B.

D.

28. Diketahui suatu project jika suatu kondisi tidak terpenuhi namun ekspresi yang lainnya dikerjakan merupakan struktur kondisi ?

A. If then after

B. If then

C. If then before

D. If then else

29. Fungsi dari Script

adalah....

A. Untuk membuat bayangan sprite

B. Untuk membuat duplikat sprite

C. Untuk membuat sprite baru

D. Untuk membuat 2 sprite

30. Untuk menggerakkan sprite ke arah kiri maka script yang digunakan adalah...

A

C

B

D.

LIVEWORKSHEETS

B. Susunlah Script Yang Sesuai Untuk Membuat Potongan Program Yang Benar

Mari kita membuat **Clicker Game**

31. Tentukan script akan berjalan saat kita tekan tombol bendera
32. Set nilai score nol
33. Buat statement perulangan untuk script yang ada di bawah
34. Tampilkan sprite
35. Buat sprite bergerak secara acak
36. Jika sprite mengenai mouse
37. Akan mengeluarkan suara
38. Sprite menghilang
39. Dan score bertambah
40. Beri jeda 1 detik untuk mulai bermain lagi

Jawab : Susun script ke dalam kotak

LIVEWORKSHEETS