NAMA: …….

NO KAD PENGENALAN:

ANGKA GILIRAN:

PROGRAM PENINGKATAN AKADEMIK TINGKATAN 5

SIJIL PELAJARAN MALAYSIA 2025 **3770/1**

SAINS KOMPUTER

Kertas 1

September

2 jam 30 minit

JANGAN BUKA KERTAS PEPERIKSAAN INI SEHINGGA DIBERITAHU

1. *Tulis **nombor kad pengenalan** dan **angka giliran** anda pada ruang yang disediakan.*
2. *Kertas peperiksaan ini mengandungi dua bahagian: **Bahagian A** dan **Bahagian B**.*
3. *Jawab **semua** soalan.*
4. *Jawapan hendaklah ditulis pada ruang jawapan yang disediakan di dalam kertas peperiksaan ini.*
5. ***Kertas peperiksaan** ini hendaklah diserahkan kepada pengawas peperiksaan pada akhir peperiksaan.*

Jumlah	100	

Bahagian A
(50 Markah)

1. Rajah 1 menunjukkan sebahagian daripada aktiviti proses penyelesaian masalah.

A	Tentukan tindakan
B	Buat penambahbaikan
C	Laksanakan penyelesaian
D	Buat penilaian

Rajah 1

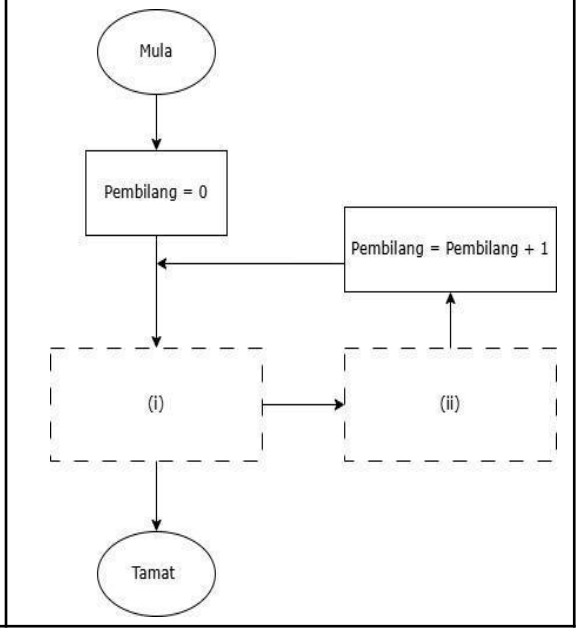
Berdasarkan Rajah 1, susun semula langkah-langkah itu mengikut urutan yang **betul** dengan menulis **A, B** dan **C** dalam ruang jawapan yang disediakan. Langkah **D** telah diberi.

		D	

[3 *markah*]

2. Rajah 2 menunjukkan pseudokod dan carta alir yang tidak lengkap.

```
Mula
Pembilang = 0
Selagi Pembilang < 5
   Papar "Saya Murid Sains Komputer 2025"
   Pembilang = Pembilang + 1
Tamat
```



Rajah 2

Berdasarkan Rajah 2, lengkapkan carta alir dengan simbol dan penyataan yang betul.

(i)	
(ii)	

[2 *markah*]

3. Rajah 3 berikut menunjukkan pseudokod.

```
Mula
Input x = 2 dan y = 4
x = x + y
y = x * 4
x = y / x
PAPAR x
PAPAR y
Tamat
```

Rajah 3

Hitung nilai akhir bagi

y
x

[4 *markah*]

4. Rajah 4 menunjukkan segmen kod atur cara Java.

```
public class Soalan4{
   public static void main(String[ ] args) {
      int[ ] markah = {50, 89, 77, 65, 42};
      P  jumlah = 0;
      Q  purata = 0.0;

      for (int a = 0; a < markah.length; a++) {
         jumlah = jumlah + markah[a];
         purata = jumlah / (double) markah.length;
      }

      System.out.println("Purata markah: " + purata);
   }
}
```

Rajah 4

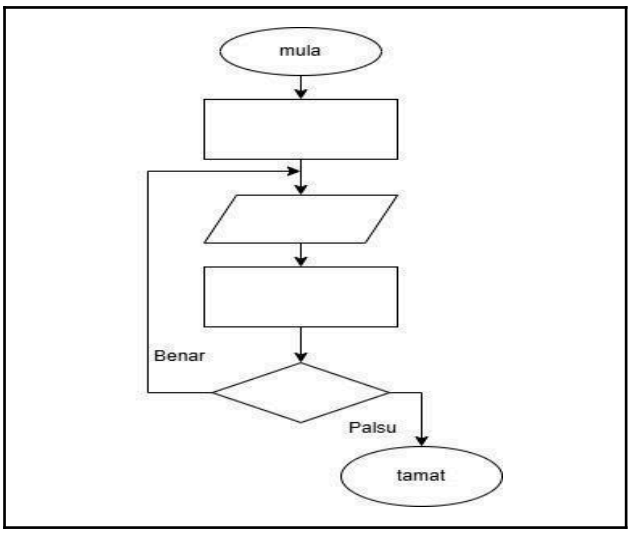
Lengkapkan atur cara pada bahagian :

P: ……

Q: ……

[2 *markah*]

5. Rajah 5 menunjukkan carta alir menggunakan struktur kawalan.



Rajah 5

Nyatakan struktur kawalan tersebut.

……..…….....

[1 *markah*]

6. Rajah 6 menunjukkan segmen kod atur cara yang mempunyai ralat. Nyatakan jenis ralat yang terlibat.

Atur cara	Jenis Ralat

public class Tahap {
  public static void main(String[ ] args) {
  int umur = 8
  if (umur > 10) {
  System.out.println("Tahap 2");
  }
  else {
  System.out.println("Tahap 1");
  }
  }	

public class KiraNombor {
  public static void main(String[ ]args){
  int no1 = 5;
  int no2 = 0;
  int hasil = no1 / no2;
  System.out.println(hasil);
  }
}	

Rajah 6

[2 *markah*]

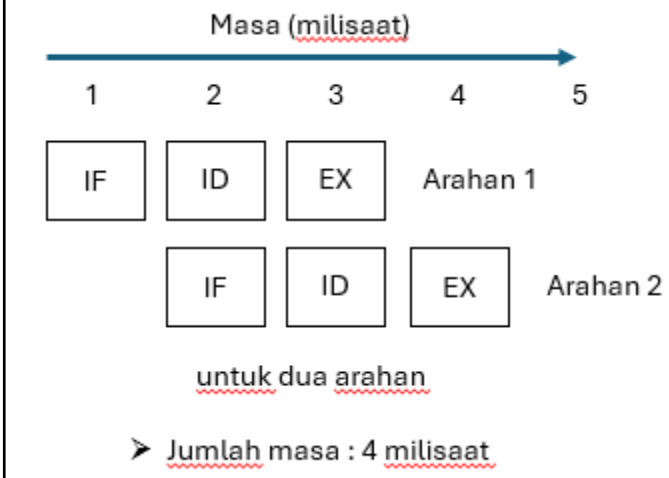
7. Berikut adalah pengisytiharan tatasusunan dalam kod atur cara JavaScript.

```
var senaraiBerat=[53.0, 42.5, 69.7, 45.5, 60.7];
```

Nyatakan:

(i) Saiz tatasusunan itu

…….....……

Y	

Rajah 10

(i) Kenal pasti Pemproses **Y**.

……

[1 *markah*]

(ii) Nyatakan kelebihan Pemproses **Y**.

……

[1 *markah*]

16. Ungkapan Boolean berikut digunakan bagi litar get logik Z.

$$F = (XY) + (\overline{XY})$$

Lakar dan labelkan get logik tersebut.

[3 *markah*]

Jumlah	100	

Bahagian A
(50 Markah)

1. Rajah 1 menunjukkan sebahagian daripada aktiviti proses penyelesaian masalah.

5	**A**	Tentukan tindakan
8	**B**	Buat penambahbaikan
6	**C**	Laksanakan penyelesaian
7	**D**	Buat penilaian

Rajah 1

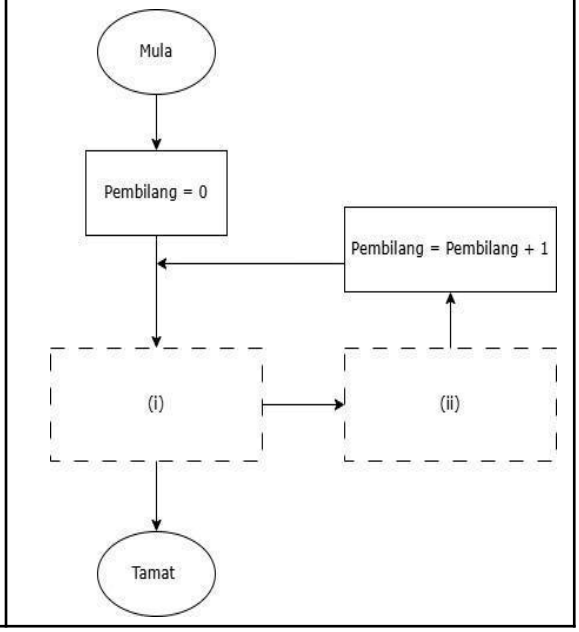
Berdasarkan Rajah 1, susun semula langkah-langkah itu mengikut urutan yang **betul** dengan menulis **A, B** dan **C** dalam ruang jawapan yang disediakan. Langkah **D** telah diberi.

A	**C**	**D**	**B**

[3 *markah*]

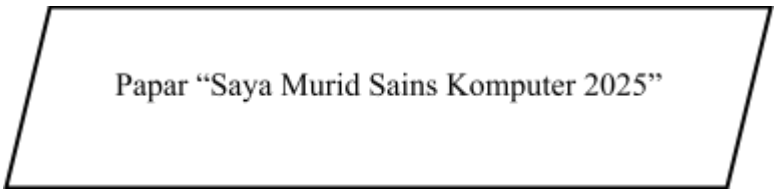
2. Rajah 2 menunjukkan pseudokod dan carta alir yang tidak lengkap.

```
Mula
Pembilang = 0
Selagi Pembilang < 5
   Papar "Saya Murid Sains Komputer 2025"
   Pembilang = Pembilang + 1
Tamat
```



Rajah 2

Berdasarkan Rajah 2, lengkapkan carta alir dengan simbol dan penyataan yang betul.

(i)	
(ii)	

[2 *markah*]

3. Rajah 3 berikut menunjukkan pseudokod.

```
Mula
Input x = 2 dan y = 4
x = x + y
y = x * 4
x = y / x
PAPAR x
PAPAR y
Tamat
```

Rajah 3

Hitung nilai akhir bagi

y	x = 2 + 4 y = 6 * 4 y = 24	1 markah 1 markah
x	x = 2 + 4 y = 24 x = 24 / 6 x = 4	 1 markah (rujuk markah x dan y calon pada jawapan di atas) 1 markah

Suka sampel ini?

Kertas Trial SPM

Sains Komputer (20+ set)

- Kertas trial SPM dari banyak negeri untuk subjek yang dipilih
- Skema jawapan / cadangan jawapan
- Set Penuh: semua 17 subjek dan jadual ulangkaji A+

RM12.90

BELI SEKARANG >

nightmew.com/p/kertas-percubaan-spm · FPX online banking · download serta-merta