BAHAGIAN A
[50 markah]

1. Jadual 1 merupakan persoalan yang perlu dibincangkan oleh jawatankuasa yang menguruskan sesuatu projek.

● Adakah penambahan perbelanjaan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi? ● Adakah penambahan peruntukan dapat menyelesaikan projek dalam masa terpendek?	● Adakah penjadualan pengurusan bekalan dan keperluan projek diuruskan dengan teliti? ● Adakah modal, bilangan pekerja dan peralatan mencukupi untuk menyiapkan projek dalam tempoh masa yang telah ditetapkan?	● Adakah perancangan awal dan pelaksanaan penyelesaian masalah dapat dilakukan mengikut jadual yang dirancang? ● Adakah pelaksanaan setiap aktiviti dapat dilakukan mengikut tempoh yang ditetapkan?
P	**Q**	**R**

Jadual 1

Nyatakan ciri penyelesaian masalah bagi:

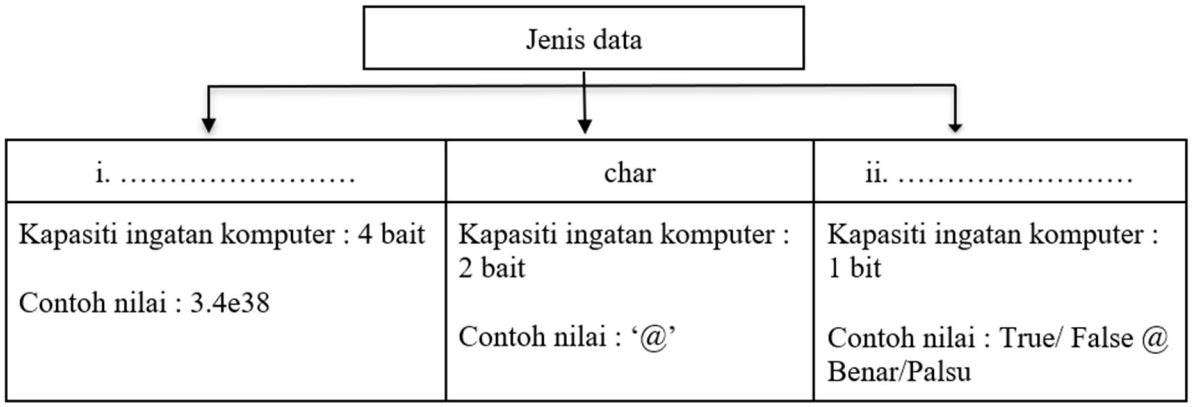
P :.....

Q :.....

R :.....

[3 *markah*]

3. Rajah 2 menunjukkan pengelasan jenis data berdasarkan ciri-ciri.



Rajah 2

Nyatakan:

i) .....

ii) .....

[2 *markah*]

4. Jadual 2 merupakan pseudokod bagi tiga jenis Struktur Kawalan Ulangan.

1. Mula 2. Ulang 3. Laksanakan blok penyataan berulang 4. Selagi (syarat masih benar) 5. Tamat	1. Mula 2. Untuk pembilang dari nilai mula hingga nilai henti lakukan 3. Laksanakan blok penyataan berulang 4. Tamat Untuk 5. Tamat	1. Mula 2. Selagi (syarat masih benar) lakukan 3. Laksanakan blok penyataan berulang 4. Tamat Selagi 5. Tamat
A	**B**	**C**

Jadual 2

Nyatakan:

A: .....

B: .....

C: .....

[3 *markah*]

6. Rajah 4 menunjukkan atur cara Java yang menggunakan konsep struktur data dan modular.

```
public class MarkahPelajar {
    public static void main(String[] args) {
        int[] senaraiMarkah = {67, 85, 90, 74, 88};
        paparMarkah(senaraiMarkah);
    }

    public static void paparMarkah(int[] markah) {
        for(int i = 0; i < markah.length; i++) {
            System.out.println("Markah ke-" + (i+1) + ": " + markah[i]);
        }
    }
}
```

Rajah 4

Berdasarkan rajah 4, nyatakan dua kelebihan menggunakan konsep tersebut.

……..

……..

……..

……..

[2 *markah*]

7. Penyataan menunjukkan antara muka pengguna *(user interface)* yang membolehkan pengguna berinteraksi dengan komputer.

X	Pengguna boleh melakukan tindakan dengan menggunakan penunjuk ikon grafik yang bersifat visual. Pengguna boleh memanipulasi atau mengolah ikon grafik tersebut.

Nyatakan istilah **X**.

……..

[1 *markah*]

11. Jadual 3 merupakan borang soal-selidik untuk menilai kebolehgunaan satu aplikasi permainan mudah alih.

Item	Soalan	Tandakan (√) jika Ya dan (X) jika Tidak	
		Ya (√)	Tidak (X)
X	Saya memahami konsep asas permainan dengan mudah hanya melalui interaksi awal dengan aplikasi.	√	
	Saya dapat mengawal dan berinteraksi dengan permainan tanpa memerlukan tutorial.	√	
Y	Bunyi dan animasi membantu saya memahami kesan tindakan saya.	√	
	Saya boleh mengetahui dengan jelas sama ada sesuatu langkah yang saya ambil adalah betul atau salah.	√	

Jadual 3

Berdasarkan Jadual 3, nyatakan prinsip reka bentuk interaksi :

X : .....

Y : .....

[2 *markah*]

18. Berikut merupakan kod atur cara bagi memanggil subatur cara.

A	`kiraLuasSfera(double jejari);`
B	`System.out.print(paparKeputusan(jejari,luas));`

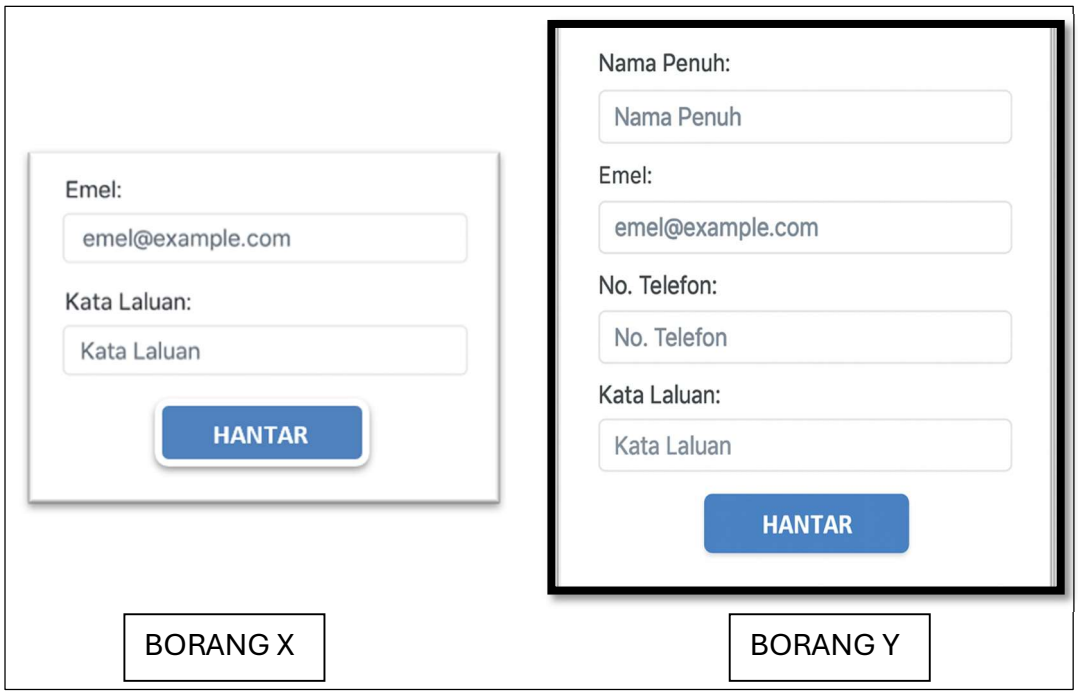
Nyatakan jenis subatur cara:

A: .....

B: .....

[2 *markah*]

19. Rajah 10 menunjukkan borang bagi sebuah laman web interaktif.



Rajah 10

Nyatakan jenis borang :

X :.....

Y :.....

[2 *markah*]

2. Berikut merupakan satu situasi di kilang yang menggunakan sistem akses pekerja automasi.

Situasi: Sistem Akses Pekerja di Makmal Rahsia

Di makmal rahsia Profesor Zarul, terdapat sistem keselamatan yang membenarkan akses hanya jika **ID pekerja (P)** dan **kod keselamatan shift (K)** adalah sama.

- Pekerja bukan dari shift malam, dan shift malam belum bermula → ☑ Akses dibenarkan (F=1)
- Pekerja bukan shift malam cuba akses ketika shift malam → ✗ Ditolak (F=0)
- Pekerja shift malam cuba akses sebelum shift bermula → ✗ Ditolak (F=0)
- Pekerja shift malam akses pada waktunya → ☑ Akses dibenarkan (F=1)

Berdasarkan situasi tersebut,

(a) nyatakan get yang terlibat.

……

……

[1 *markah*]

(b) tuliskan ungkapan Boolean.

……

[2 *markah*]

(c) lukis litar get logik

[3 *markah*]

PANDUAN PEMARKAHAN PERCUBAAN SPM 2025 NEGERI PERAK

BAHAGIAN A

No Soalan	Cadangan Jawapan	Pemarkahan
1	P : Kos Q : Sumber R : Masa	1m 1m 1m
2	● **Input**: Algoritma ini menerima input daripada pengguna, iaitu "Masukkan nombor". ● **Proses**: Algoritma ini melaksanakan proses pengiraan baki hasil pembahagian nombor dengan 2. ● **Output**: Algoritma ini menghasilkan output iaitu memaparkan sama ada nombor tersebut "Nombor Genap" atau "Nombor Ganjil". ● Algoritma melibatkan struktur kawalan pilihan.	1m 1m 1m 1m (Pilih mana-mana tiga jawapan)
3	Float Boolean	1m 1m
4	A: do-while B: for C: while	1m 1m 1m
5	Jumlah markah: 210 Purata markah: 70.0	1m 1m
6	**Kelebihan:** 1. **Kod aturcara menggunakan tatasusunan** menggunakan 1 pemboleh ubah dan aturcara menjadi lebih pendek. 2. **Kod lebih tersusun dan mudah dibaca** – Setiap modul hanya melaksanakan satu tugasan tertentu. 3. **Penggunaan semula kod (reusability)** – Subatur cara boleh dipanggil berkali-kali tanpa menulis semula kod. *1m untuk kelebihan tatasusunan *1m untuk kelebihan submodular	1m 1m
7	A = Antara muka pengguna bergrafik / Graphical User Interface (GUI)	1m

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