SAMPEL PERCUMA

Kertas Trial SPM 2026 Sains Komputer Sabah

Set penuh: Kertas Trial SPM

Sains Komputer (20+ set)

Sampel ini: 4 muka surat. Set penuh ada:

- 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 SET PENUH RM12.90 >

nightmew.com/p/kertas-percubaan-spm · FPX semua bank · download sejurus lepas bayar

Sampel bermula di muka surat sebelah

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI SABAH

NO. KAD PENGENALAN | | | | | | | - | | | - | | | | |

ANGKA GILIRAN | | | | | | | | | |

PEPERIKSAAN PERCUBAAN SPM 2026

SAINS KOMPUTER **3770/1**
Kertas 1
Ogos
2 ½ jam **Dua jam tiga puluh minit**

JANGAN BUKA KERTAS PEPERIKSAAN INI SEHINGGA DIBERITAHU

1. *Tulis* **nombor kad pengenalan** *dan* **angka giliran** *anda pada petak yang disediakan.*
2. *Kertas peperiksaan ini mengandungi dua bahagian:* **Bahagian A** *dan* **Bahagian B**.
3. *Jawab* **semua** *soalan daripada* **Bahagian A** *dan* **Bahagian B**.
4. *Jawapan anda hendaklah ditulis dalam kertas peperiksaan ini. Sekiranya ruang jawapan dalam kertas peperiksaan tidak mencukupi, sila dapatkan helaian tambahan daripada pengawas peperiksaan. Helaian tambahan (jika ada) hendaklah diikat dan dihantar bersama-sama kertas peperiksaan pada akhir peperiksaan.*
5. *Pengiraan mesti ditunjukkan dengan jelas.*
6. *Anda dibenarkan menggunakan kalkulator saintifik.*

Kertas peperiksaan ini mengandungi 26 halaman bercetak.

BAHAGIAN A

[50 *markah*]

1 Rajah 1 menunjukkan tiga situasi yang dilalui oleh Aiman bersama dua orang rakan untuk menyiapkan projek video berkumpulan. Bagi memastikan projek dapat disiapkan dengan baik, mereka menggunakan teknik *computational thinking*.
Nyatakan teknik *computational thinking* tersebut pada ruang yang disediakan.

Teknik *computational thinking*	**Situasi**
..... (*i*)	Mengenal pasti persamaan antara projek yang sedang dilakukan dengan projek video yang pernah mereka hasilkan sebelum ini. Mereka mendapati kedua-duanya memerlukan rakaman video, penyuntingan dan pembahagian tugas dalam kalangan ahli kumpulan.
..... (*ii*)	Oleh sebab projek tersebut agak besar, mereka memecahkan tugasan kepada bahagian yang lebih kecil, seperti menyediakan skrip, mencari bahan, membuat rakaman, menyunting video dan menyediakan pembentangan.
..... (*iii*)	Setelah semua tugasan dibahagikan, mereka menyusun langkah kerja mengikut urutan, iaitu menyediakan skrip → mengumpulkan bahan → membuat rakaman → menyunting video → menyemak hasil → membuat pembentangan.

Rajah 1

[3 *markah*]

2 Jadual 1 adalah empat maksud simbol operator.
Lakarkan simbol operator tersebut pada ruang yang disediakan.

Maksud Simbol	**Simbol Operator**
Digunakan apabila dua atau lebih syarat boolean perlu digabungkan dan hanya salah satu syarat boolean perlu benar.	
Penambahan nilai pemboleh ubah bagi bilangan nombor tertentu.	

Jadual 1

[2 *markah*]

5 Berikut adalah atur cara Java yang mengandungi ralat.
Nyatakan jenis ralat tersebut pada ruang yang disediakan.

Atur cara	**Jenis Ralat**

public class BahagiNombor {
  public static void main (String[ ] args) {
 	
  int nombor1 = 20;
  int nombor2 = 0;
 	
  int hasil = nombor1 / nombor2;
 	
  System.out.println("Hasil = " + hasil);
  }
}
	.....
	(*a*)

public class Luas {
  public static void main(String[ ] args) {
 	
  int panjang = 10;
  int lebar = 5;
 	
  int luas = panjang + lebar;
 	
  System.out.println("Luas segi empat tepat = " +
  luas);
 	
  }
}
	.....
	(*b*)

[2 *markah*]

11 Jadual 5 merupakan soal selidik untuk menilai kebolehgunaan aplikasi berdasarkan prinsip asas reka bentuk interaktif.

Prinsip	Penilaian	Ya	Tidak
X	Nama dan ikon pada butang mudah difahami.		
	Semua butang navigasi dipapar setiap kali menggunakan aplikasi.		
	Aplikasi masih boleh digunakan walaupun kedudukan menu berubah.		
Y	Aplikasi akan membuat carian apabila nama dimasukkan pada ruang carian		
	Aplikasi membenarkan pengguna memberi cadangan penambahbaikan		
	Aplikasi akan memapar indikator apabila navigasi mengambil masa yang lama untuk menghasilkan paparan.		

Jadual 5

Nyatakan prinsip :

X : .....

Y : .....

[2 *markah*]

12 Berikut adalah proses reka bentuk interaksi semasa membangunkan produk yang tidak mengikut urutan.
Susun proses itu mengikut urutan yang **betul** dengan menulis **1, 3** dan **4** dalam ruang yang disediakan.
Langkah **2** diberi.

Membuat penilaian produk	
Membangunkan reka bentuk alternatif	**2**
Mengenal pasti keperluan produk	
Membuat *prototaip* produk	

[3 *markah*]

TAMAT SAMPEL

Suka sampel ini?

Set penuh: Kertas Trial SPM

Sains Komputer (20+ set)

Sampel ini: 4 muka surat. Set penuh ada:

- 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 SET PENUH RM12.90 >

nightmew.com/p/kertas-percubaan-spm · FPX semua bank · download sejurus lepas bayar