|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BAHAGIAN PENDIDIKAN DAN LATIHAN TEKNIK VOKASIONAL**  **KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**  **ARAS 5 & 6, BLOK E14, KOMPLEKS E,**  **PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN**  **KERTAS TUGASAN**  ***( ASSIGNMENT SHEET )*** | | |
| **KOD DAN NAMA PROGRAM NOSS** | IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **TAHAP NOSS** | 3 | |
| **KOD, NAMA CU DAN WA NOSS** | **CU2/WA4 - WRITE MODULE CODE** | |
| **NAMA PROGRAM KV** | SISTEM PENGURUSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB | |
| **KOD DAN NAMA KURSUS KSKV** | KPD 1023 INTRODUCTION TO WEB DEVELOPMENT | |
| **NO DAN TAJUK STANDARD KANDUNGAN KSKV** | K3 ACCESS WEB PROGRAMMING NEEDS USING HTML 5 | |
| **NO. KOD NOSS** | IT-010-3:2016-C02/T(44/70) | Muka Surat : 1 Drp : 5 |
| **NO. KOD KSKV** | KPD1023/P(8/17) |

**TAJUK/***TITLE***:**

**TAG HTML IMEJ DAN OBJEK MULTIMEDIA**

**TUJUAN/***PURPOSE* **:**

Kertas Tugasan adalah bertujuan untuk memantapkan pemahaman dan pengetahuan

pelatih mengenai :

1. Menyatakan tag dalam HTML untuk membina laman web seperti tag imej
2. Menyatakan tag dalam HTML untuk membina laman web seperti tag objek multimedia

**ARAHAN/***INSTRUCTION* **:**

Kertas Tugasan ini mengandungi tiga (3) bahagian. Jawab semua soalan di bawah dengan merujuk Kertas Penerangan (KPD1023/P(8/17)).

**SOALAN/***QUESTION* **:**

**BAHAGIAN A : SOALAN OBJEKTIF**

**Arahan / *Direction*** : **Bulatkan jawapan yang betul.**

1. Apakah takrifan bagi imej di dalam HTML?
2. <imj>
3. <img>
4. <imej>
5. <image>

(1 markah)

1. Image \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ juga boleh digunakan supaya memberi *style* kepada laman web
   1. .pdf (animated)
   2. .gif (animated)
   3. .png (animated)
   4. .jpg (animated)

(1 markah)

1. Apakah kegunaan elemen HTML <map>?

A. Mentakrif imej

B. Menentukan imej URL

C. Menentukan imej saiz

D. Menunjukkan imej yang berbeza

(1 markah)

1. Apakah kegunaan elemen <*source*>?
2. Membenarkan anda menyatakan fail yang umum bagi membolehkan *browser* memilih fail yang dikenali.
3. Membenarkan anda menyatakan fail yang spesifik bagi membolehkan *browser* memilih fail yang tidak dikenali.
4. Membenarkan anda menyatakan fail yang spesifik bagi membolehkan *browser* memilih fail yang dikenali.
5. Menghadkan anda untuk menyatakan fail yang spesifik bagi membolehkan *browser* memilih fail yang dikenali

(1 markah)

1. Pilih diantara berikut jenis multimedia objek
2. Imej
3. Video
4. Audio
5. Objek
6. I, II & III
7. I, II & IV
8. I, III & IV
9. II, III & IV

(1 markah)

**BAHAGIAN B : ISI TEMPAT KOSONG**

**Arahan / *Direction*** : **Isikan tempat kosong dengan jawapan yang betul.**

1. Atribut \_\_\_\_Alt\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ akan membantu memberi teks alternatif jika pelayar pengguna tidak dapat memaparkan gambar.

(1 markah)

1. Bagi memastikan saiz image dapat dikenal pasti oleh pelayar dan mempercepatkan proses *loading*, penggunaan \_width\_\_\_\_\_\_ dan \_\_height\_\_\_\_\_\_\_ boleh digunakan membuka *link* dalam *tab/window* yang sama.

(2 markah)

1. *Image* juga boleh menggunakan *Link* sebagai \_\_pengait\_\_\_\_\_.

(1 markah)

1. Multimedia objek seperti video, membolehkan kita membuat kawalan keatas \_\_\_*\_\_play \_\_\_, \_\_\_pause\_\_\_\_\_\_\_*, dan \_\_\_\_volume\_\_\_\_\_\_\_\_.

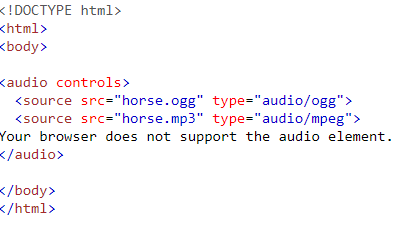
(3 markah)

1. \_\_\_\_\_\_video/mp4\_\_\_ merupakan *media type* bagi format MP4*.*

(1 markah)

**BAHAGIAN C : SOALAN ESEI PENDEK**

1. Lengkapkan penggunaan tag *<audio>* kod HTML berikut



body

sd

<body>

<source src=”./audio.ogg” type=”audio/ogg”>

<source src=”./audio.mp3” type=”audio/mp3”>

<audio controls>

</audio>

</html>

(7 markah)