|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BAHAGIAN PENDIDIKAN DAN LATIHAN TEKNIK VOKASIONAL**  **KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**  **ARAS 5 & 6, BLOK E14, KOMPLEKS E,**  **PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN**  **PELAN MENGAJAR – TEORI**  ***( THEORY LESSON PLAN )***  C:\Users\Admin\Pictures\JATA KPM.png | | |
| **KOD DAN NAMA PROGRAM NOSS** | IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **TAHAP NOSS** | 3 | |
| **KOD, NAMA CU DAN WA NOSS** | CU2/WA2 – SETUP LOCAL ENVIRONMENT | |
| **NO DAN NAMA PROGRAM KV** | TEKNOLOGI SISTEM PENGURSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB | |
| **NO DAN NAMA KURSUS KSKV** | KPD 2023: WEB PROGRAMMING | |
| **NO DAN TAJUK STANDARD KANDUNGAN KSKV** | K2 SETUP LOCAL ENVIRONMENT | |
| **NO DAN STANDARD PEMBELAJARAN KSKV** | 2.1 Introduction to development environment  2.2 Introduction to local server  2.3 Introduction to Source Code Management (SCM) | |
| **NO. KOD NOSS** | IT-010-3:2016-C02/P(4/11) PM | Muka Surat / *Page* : 1 Drp / *Of* : 6 |
| **NO. KOD KSKV** | KPD2023 / P(4/11) PM |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TEMPAT /** *PLACE* **:** MAKMAL KPD | **TEMPOH /** *DURATION***:**  3 JAM | | **NO. KOD /** *CODE NO.:*  KPD2023 / P(4/11) PM | Muka Surat / *Page* : 2  Drp / *Of* : 6 | |
| **TAJUK /** *TITLE* ***:***  PENGENALAN PERSEKITARAN PEMBANGUNAN  **TUJUAN PENGAJARAN /** *INSTRUCTIONAL AIMS :*  Pelajar-pelajar mesti boleh:-   1. Definisi persekitaran pembangunan *(development environment)* 2. Pengenalan *local server* 3. Pengenalan *source code management (SCM)* | | | | | |
| **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **TAJUK /** *TITLE* | | | **NO. KOD /**  *CODE NO.* |
| **BAHAN PEMBELAJARAN /** *LEARNING MATERIALS* | | KERTAS PENERANGAN  KERTAS TUGASAN | | | KPD2023 / P(4/11)  KPD2023 / T(4/11) |
| **ALAT PANDANG DENGAR /**  *AUDIO VISUAL AIDS* | | PROJEKTOR  WHITE BOARD | | | PJ  WB |
| **PERALATAN, KELENGKAPAN DAN BAHAN /**  *TOOLS, EQUIPMENTS AND MATERIALS* | | PEMADAM WHITEBOARD  MARKER  SKRIN LAYAR  KOMPUTER | | | **KUANTITI /** *QUANTITY*  1  3  1  1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(4/11) PM | Muka Surat / *Page* : 3 Drp / *Of* : 6 | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* |
| **PERSEDIAAN** */ PREPARATION :*   1. Selesakan pelajar dengan ucapan alu-aluan / tanya khabar / pastikan keselesaan dalam kelas. 2. Semak senarai kehadiran 3. Tekan aspek disiplin / beri kerjasama / pakaian / merokok / telefon bimbit / tata-tertib / kebersihan 4. Mulakan perbincangan dengan motivasi / perbincangan dua hala / minta bertenang / ceria / jaga kesihatan 5. Dapatkan perhatian dan timbulkan minat kepada pelajar   - kaitkan idea / kemahiran dengan pengalaman kerja atau pembelajaran lepas untuk dapatkan tajuk.   1. Nyatakan tajuk dan tuliskan di *“White Board”.*   **PENGENALAN PERSEKITARAN PEMBANGUNAN**   1. Berikan tujuan dan tuliskan di *“White Board”* 2. Definisi persekitaran pembangunan (*development environment)* 3. Pengenalan *local server.* 4. Pengenalan *source code management (SCM)* 5. Nyatakan tujuan / kepentingan / faedah dari pelajaran ini. 6. Siasat pengetahuan pelajar berkenaan tajuk yang akan dipelajari melalui sesi soal-jawab. | PJ  WB | 15 MINIT |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(4/11) PM | | Muka Surat / *Page* : 4 Drp / *Of* : 6 | |
| **TOPIK PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL TOPIC )* | **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* |
| **PENYAMPAIAN** */ PRESENTATION :*  2.1 Definition of development environment explained  2.2 Definition of local server explained  2.3 Definition of Source Code Management (SCM) explained | Persekitaran pembangunan (development environment) adalah satu set perisian yang membolehkan anda untuk menulis program bagi bahasa atau platform tertentu.  "Localhost" merujuk kepada local computer bahawa program sedang dijalankan. Sebagai contoh, jika anda menjalankan pelayar web (web browser) pada komputer anda, komputer anda dianggap sebagai "localhost".  Source Code (atau disebut juga source) adalah kumpulan pernyataan atau bahasa pemprograman komputer yang ditulis dan dapat di baca oleh manusia. Source code membolehkan programmer untuk berkomunikasi dengan komputer menggunakan beberapa perintah (command). | PJ  WB | 2 JAM |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(4/11) PM | Muka Surat / *Page* : 5 Drp / *Of* :6 | | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | | **MASA /** *TIME* |
| **PENGGUNAAN /** *APPLICATION* **:**   1. Edarkan Kertas Penerangan . 2. Beri masa untuk pelajar membaca dan memahami Kertas Penerangan yang diberi. 3. Minta pelajar bertanya sekiranya tidak faham. 4. Uji kefahaman pelajar dengan bertanyakan soalan berkaitan tajuk yang telah dipelajari  |  |  | | --- | --- | | S1 | Nyatakan contoh *source code management*? | | J1 | *Source code repository, branching, revision, access control* dan *distribution* |  1. Segera bantu / perbetulkan kesilapan pelajar dan akui jawapan yang diberi serta beri pujian / motivasi. | KPD2023 / P(4/11) | | 15 MINIT |
| **NO. KOD /** *CODE NO.:* KPD2023 / P(4/11) PM | Muka Surat / *Page* : 6 Drp / *Of* : 6 | | |
| **AKTIVITI PENGAJARAN**  *( INSTRUCTIONAL ACTIVITIES )* | **ALAT BANTUAN MENGAJAR /** *INSTRUCTIONAL AIDS* | **MASA /** *TIME* | |
| **PENGESAHAN /** *CONFIRMATION :*  1. Beritahu pelajar semua soalan adalah berdasarkan kepada pelajaran yang telah dipelajari.  2. Edarkan Kertas Tugasan.  3. Beri peluang kepada pelajar untuk mendapat  penjelasan atau bertanya.  4. Nyatakan tempoh menyiapkan tugasan.  5. Beri rumusan mengenai apa yang telah diajar dan faedahnya  6. Beritahu tajuk pelajaran yang akan datang dan minta bersedia.   * **TAJUK : *LANGKAH PEMASANGAN PEMBANGUNAN***   7. Ucap salam. | KPD2023 / T(4/11) | 30 MINIT | |