**SKEMA PEMARKAHAN**

**BAHAGIAN A**

1. B
2. C
3. D
4. D
5. C

**BAHAGIAN B**

1. Pengujian unit
2. User Experience
3. 12
4. Pengujian kebolehgunaan
5. fail

**BAHAGIAN C**

1. Mudah memahami keperluan sebenar pelanggan apabila pengguna terlibat secara aktif dalam pembangunan.
2. Pembangun dapat membangunkan aplikasi atau menghasilkan produk akhir yang menepati kehendak pengguna.
3. Oleh kerana di dalam kaedah ini menyediakan simulasi kepada pengguna, pengguna akan dapat pemahaman yang lebih baik daripada sistem yang dibangunkan.
4. Kesilapan boleh dikesan lebih awal.
5. Maklum balas pengguna yang lebih cepat boleh didapati membawa kepada penyelesaian yang lebih baik.
6. Fungsi yang hilang boleh dikenal pasti dengan mudah.
7. Fungsi mengelirukan atau sukar dapat dikenal pasti.
8. Dengan simulasi prototaip mungkin akan mencetus beberapa idea tambahan yang tidak dijangkakan malah lebih diperlukan.