|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C:\Users\Admin\Pictures\JATA KPM.png  **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 NOSS** | IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **TAHAP NOSS** | 3 | |
| **KOD, NAMA CU DAN WA NOSS** | CU2/WA3 – PLAN MODULE EXPECTED BEHAVIOUR | |
| **KOD DAN NAMA PROGRAM KV** | TEKNOLOGI SISTEM PENGURUSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB | |
| **KOD DAN NAMA KURSUS KSKV** | KPD 2023 WEB PROGRAMMING | |
| **NO.DAN TAJUK STANDARD KANDUNGAN KSKV** | K3 PLAN MODULE EXPECTED BEHAVIOUR | |
| **NO. KOD NOSS** | IT-010-3:2016-C02/ T(8/11) | Muka Surat : 1 Drp : 4 |
| **NO. KOD KSKV** | KPD 2023 / T(8/11) |

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

**PLAN MODULE EXPECTED BEHAVIOUR**

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

Kertas tugasan ini adalah mengenai :

* *Plan module expected behaviour*

**ARAHAN/***INSTRUCTION* **:** Jawab semua soalan di bawah.

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

**BAHAGIAN A: OBJECTIVE QUESTION**

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

1. Modul aliran proses mengandungi elemen-elemen untuk menjelaskan aliran kerja sebuah *use case diagram*. Antara elemen dibawah, yang manakah menerangkan simbol **KEPUTUSAN**?

|  |  |
| --- | --- |
| A |  |
| B |  |
| C |  |
| D |  |

1. markah)
2. Pilih pernyataan yang menerangkan jadual keputusan
3. Menunjukkan struktur logikal yang menerangkan proses logikal
4. Setiap kombinasi logikal ditunjukkan
5. Hasil digabungkan dan dimudahkan
6. Pengaturcara boleh menggunakan jadual keputusan untuk membangunkan kod
7. I,II,III
8. I,III,IV
9. I,II,IV
10. I,II,III,IV
11. markah)
12. Rajah 1 menunjukkan pernyataan bagi satu kaedah *test driven development*

Rajah menggambarkan laluan yang diambil oleh pengguna semasa menggunakan aplikasi atau laman web untuk melakukan tugasan tertentu daripada mula sehingga objektif tugasan tercapai

Rajah 1

Apakah kaedah yang dimaksudkan?

1. *Pseudo code*
2. Peta Laman (*site map)*
3. *Data Flow diagram*
4. *User flow diagram*
5. markah)

4. Rajah 2 merupakan pernyataan bagi satu kaedah *test driven development*

* Set arahan lengkap menggunakan bahasa tabii untuk menyelesaikan sesuatu masalah
* Arahan yang boleh dilaksana
* Mempunyai batasan-batasan tertentu

Rajah 2

Nyatakan kaedah tersebut

1. Algoritma
2. Bahasa skrip
3. Jadual kebenaran
4. Carta Alir

(1 markah)

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Rajah 3

1. Rajah 3 adalah
2. *Pseudo code*
3. Peta Laman (*site map)*
4. *Data Flow diagram*
5. *User flow diagram*

(1 markah)

**BAHAGIAN B : ISI TEMPAT KOSONG**

1. Elemen- elemen yang digunakan sebagai aliran dalam *Activity Diagram* adalah action nodes, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ dan \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

(2 Markah)

1. **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** adalah simbol untuk memulakan dan menamatkan suatu aktiviti dalam *diagram*.

(2 Markah)

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ adalah proses awal yang selari dan mampu menggambarkan aktiviti-aktiviti yang mungkin terjadi secara *concurrent*.

(2 Markah)

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ menunjukkan struktur logikal dalam bentuk jadual yang menerangkan proses logikal.

(2 Markah)

1. Pengaturcara boleh menggunakan jadual keputusan untuk \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

(2 Markah)

**BAHAGIAN C : ESEI PENDEK**

1. Bina jadual keputusan (*decision table*) untuk login skrin.

(10 markah)