|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 PROGRAM NOSS** | IT-010-3:2016 PEMBANGUNAN APLIKASI | |
| **TAHAP NOSS** | 3 | |
| **KOD, NAMA CU DAN WA NOSS** | **CU02/WA1 – INTERPRET APPLICATION MODULE DEVELOPMENT REQUIREMENT** | |
| **NAMA PROGRAM KV** | SISTEM PENGURUSAN PANGKALAN DATA DAN APLIKASI WEB | |
| **KOD DAN NAMA KURSUS KSKV** | KPD 1013 : INTRODUCTION TO APPLICATION SYSTEM DEVELOPMENT | |
| **NO DAN TAJUK STANDARD KANDUNGAN KSKV** | K2 REPRESENT THE PROCESS USING UNIFIED MODELLING LANGUAGE | |
| **NO. KOD NOSS** | IT-010-3:2016-C02/T(14/70) | Muka Surat : 1 Drp : 4 |
| **NO. KOD KSKV** | KPD1013/T(6/17) |

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

PENGENALAN KEPADA UML BAGI USE-CASE

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

Pelatih –pelatih mesti boeh :

1. Terangkan definisi UML
2. Terangkan jenis-jenis UML
3. Terangkan Use Case Diagram

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

Kertas Tugasan ini mengandungi tiga (3) bahagian. Jawab semua soalan di bawah dengan merujuk Kertas Penerangan (KPD1013 / P(6/17)).

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

**BAHAGIAN A : SOALAN OBJEKTIF**

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

1. Apakah yang dimaksudkan dengan UML (Unified Modelling Language)?
2. Memberikan bahasa permodelan visual kepada pengguna dari pelbagai pemprograman atau proses kejuruteraan
3. Suatu kaedah permodelan secara visual untuk kaedah perancangan sesebuah sistem berorientasikan objek.
4. Satu atau lebih carta mewakili konsep notasi visual pada setiap *view* atau pandangan
5. Memberikan bahasa permodelan visual kepada pengguna dari pelbagai pemprograman atau proses kejuruteraan

(1 markah)

1. Berikut adalah kepentingan UML (Unified Modelling Language) **kecuali**
2. Dapat memberikan bahasa permodelan visual kepada pengguna dari pelbagai pemprograman atau proses kejuruteraan.
3. Dapat menyatukan amalan-amalan terbaik yang ada dalam permodelan
4. Dapat memasukkan fungsi *use case* yang lain sebagai sebahagian dari proses *use case* yang dihasilkan.
5. Dapat memodelkan sistem yang berkonsep berorientasikan objek, jadi tidak hanya digunakan untuk memodelkan perisian (software) sahaja.

( 1 markah)

1. Antara berikut yang manakah notasi yang betul bagi *Use Case Diagram.*
2. Actor
3. Lines
4. Use case
5. Communication
6. I,II dan III
7. I,II dan IV
8. I,III dan IV
9. II,III dan IV

( 1 markah)

**BAHAGIAN B: SOALAN STRUKTUR**

1. UML merupakan singkatan dari\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

( 1 markah)

1. Dokumentasi dalam UML terdiri daripada keperluan sistem, senibina sistem, rekabentuk sistem, sumber kod, perancangan projek *(project plan),*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_dan\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

( 2 markah)

1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_adalah perlambangan secara abstrak interaksi di antara sistem dan aktor dalam sesebuah sistem. Use case berfungsi dengan cara menerangkan interaksi antara pengguna *(user)* sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui situasi bagaimana sebuah sistem dilaksanakan.

( 1 markah)

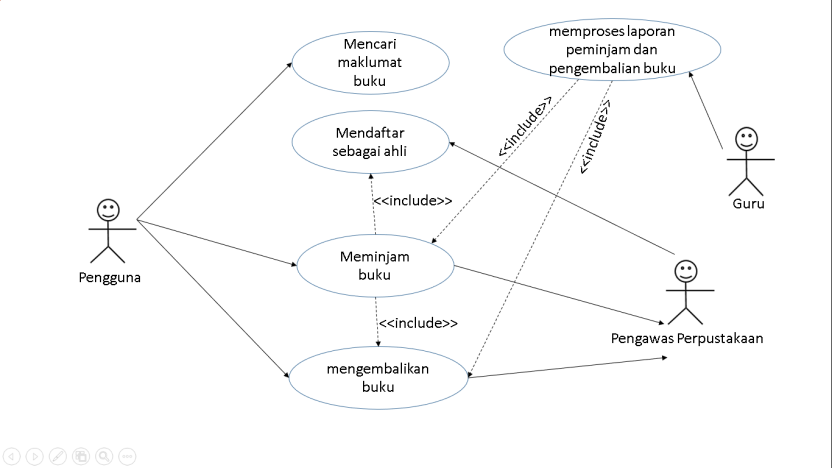
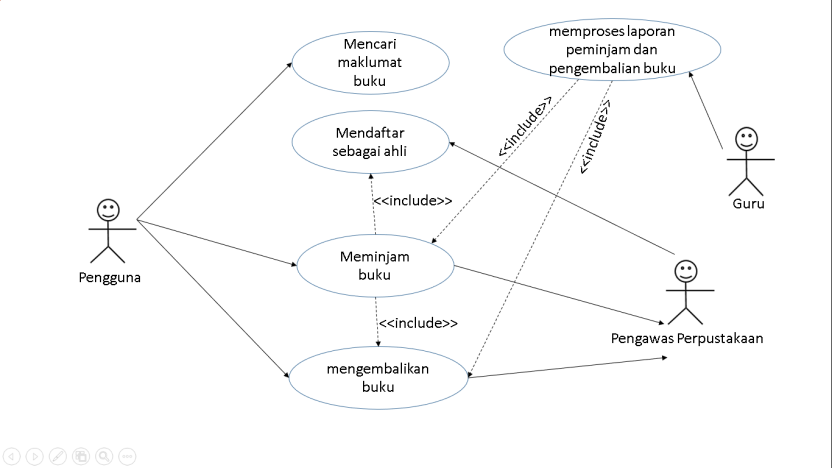
**BAHAGIAN C :**

SOALAN 1

Lakarkan gambarajah bagi *Use Case Diagram* bagi situasi Pelajar Meminjam Buku.

(8 markah)

**KERTAS SOALAN TAMAT**

****