|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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(16/70) | Muka Surat : 1 Drp : 4 |
| **NO. KOD KSKV** | KPD1013/T(8/17) |

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

PENGENALAN KEPADA UML BAGI STATE DIAGRAM

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

Pelatih-pelatih mesti boleh :

1. Terangkan konsep State Diagram
2. Senaraikan notasi-notasi bagi State Diagram
3. Terangkan contoh State Diagram berdasarkan situasi

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

Kertas Tugasan ini mengandungi tiga (3) bahagian. Jawab semua soalan di bawah dengan merujuk Kertas Penerangan (KPD1013 / P(8/17)).

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

**BAHAGIAN A : SOALAN OBJEKTIF**

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

1. Pilih pernyataan yang betul bagi menerangkan konsep *State Diagram*.
2. Suatu kejadian yang dapat membuat state dari object berubah
3. Untuk memodelkan *behavior/methode (lifecycle)* sebuah kelas atau object
4. Menggambarkan (behaviour) objek, dari awal objek tersebut dihasilkan sehingga ke proses pengakhiran dalam sistem tersebut
5. Memperlihatkan urutan kejadian *(state)* yang dilalui sebuah objek, transisi dari sebuah *state* ke *state* lainnya

( 1 markah )

1. Berikut merupakan notasi dalam *State Diagram* **kecuali**
2. State
3. Start
4. Event
5. Actor

( 1 markah )

1. Manakah antara pernyataan berikut adalah **BENAR** tentang tujuan*State Diagram.*
2. Digunakan untuk menggambarkan akhir dari kejadian dalam suatu diagram statechart
3. Digunakan untuk menggambarkan awal dari kejadian dalam suatu diagram statechart
4. Memperlihatkan urutan kejadian (state) yang dilalui sebuah objek, transisi dari sebuah state ke state lainnya
5. Menggambarkan perubahan keadaan (dari satu keadaan ke keadaan yang lain) objek pada sistem akibat daripada perubahan yang diterima

( 1 markah )

**BAHAGIAN B : SOALAN STRUKTUR**

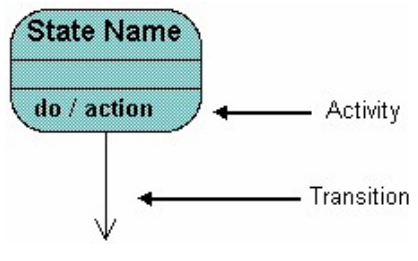
1. Jadual 1 di bawah adalah notasi bagi State Diagram. Terangkan simbol notasi di bawah.

|  |  |
| --- | --- |
| Notasi | Penerangan |
| [state](http://4.bp.blogspot.com/-OWEqkGeKchw/UX_f9G66JEI/AAAAAAAAARw/f55KOHn-O8w/s1600/state.png) |  |
| [final+state](http://1.bp.blogspot.com/-KHlqdUh8u-g/UX_f7gtsjTI/AAAAAAAAARU/uvTBG-_Jxvc/s1600/final+state.png) |  |

Jadual 1

( 2 markah)

1. Rajah 1 menunjukkan contoh sebuah *State Diagram*.



Y

Rajah 1

Berdasarkan pernyataan di atas, nyatakan Y.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. markah)
2. *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_d*igambarkan berbentuk segi empat dengan sudut membulat dan memiliki nama sesuai dengan situasi sesuatu sistem.

( 1 markah)

**BAHAGIAN C :**

SOALAN 1

Lakarkan gambarajah bagi *State Diagram* bagi situasi memeriksa baki dalam talian.

( 12 markah)

**KERTAS SOALAN TAMAT**