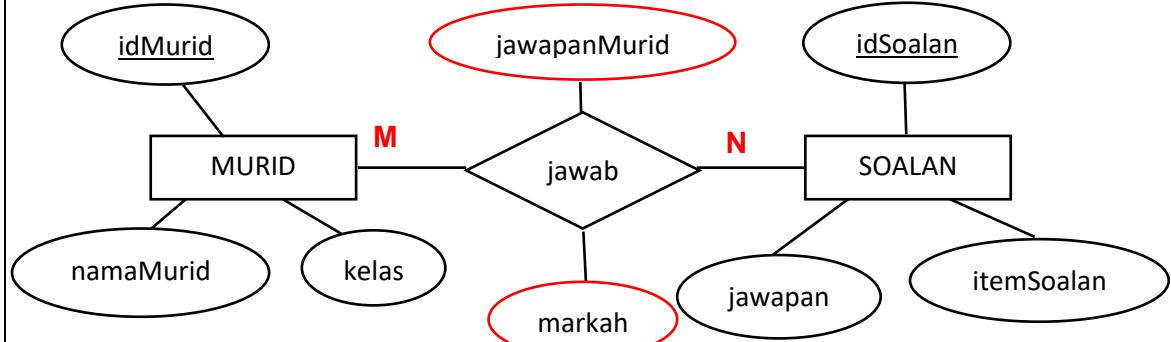


SKEMA JAWAPAN
BAHAGIAN B SAINS KOMPUTER 2021

NO.	SKEMA	MARKAH
1	a) <code>int[] markah = new int[7];</code>  pecahan markah : <code>int[] markah</code> (1m) <code>= new int[7];</code> (1m)	2m
	b) i. <code>paparmarkah(nama,kertas1,kertas2);</code>  <code>paparmarkah</code> (1m) <code>(nama,kertas1,kertas2);</code> (1m)	4m
	ii. <code>System.out.println("Kertas 1 = " + kertas1[i]);</code>  <code>System.out.println("Kertas 1 = "</code> (1m) <code>+ kertas1[i]);</code> (1m)	
	c) Markah John : (1m) <code>Kertas 1 = 59</code> (1m) <code>Kertas 2 = 21</code> (1m) <code>Jumlah markah John ialah 80</code> (1m)	4m

2

a)



3 m

Pecahan markah :

1m – kunci primer (idMurid dan idSoalan) bergaris kedua-duanya ,
jika satu atribut kunci saja bergaris – 0m

1m – atribut jawapanMurid dan markah
jika satu atribut saja – 0m

1m – kekardinalan (M:N)

b)

MURID (idMurid<KP>, namaMurid, kelas) (1m) SOALAN (idSoalan<KP>, itemSoalan, jawapan) (1m) JAWAB(idMurid<KP><KA>, idSoalan<KP><KA>, jawapanMurid, markah) (1m)	3m
---	----

c)

<pre> CREATE TABLE MURID (idMurid varchar(10) PRIMARY KEY, namaMurid varchar(30), kelas varchar(7)); </pre>	4 m
---	-----

3.	<p>a (i) $a > 0 \And b > 0$</p>  <table border="1" data-bbox="377 323 584 350"> <tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	1	1	1	3m												
1	1	1															
	<p>a (ii) $a > 0 \Or b > 0$</p>  <table border="1" data-bbox="377 458 584 485"> <tr><td>1</td><td>1</td><td>1</td></tr> </table>	1	1	1	3m												
1	1	1															
	<p>b)</p> <table border="1" data-bbox="377 512 1256 696"> <thead> <tr> <th>Input</th><th>Proses</th><th>Output</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>a</td><td>$c = a + b$</td><td>c</td></tr> <tr> <td>b</td><td>$c = a - b$</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>$c = a * b$</td><td></td></tr> <tr> <td>(1 + 1 markah)</td><td>(1 + 1 + 1 markah)</td><td>(1 markah)</td></tr> </tbody> </table>	Input	Proses	Output	a	$c = a + b$	c	b	$c = a - b$			$c = a * b$		(1 + 1 markah)	(1 + 1 + 1 markah)	(1 markah)	7m
Input	Proses	Output															
a	$c = a + b$	c															
b	$c = a - b$																
	$c = a * b$																
(1 + 1 markah)	(1 + 1 + 1 markah)	(1 markah)															
	<p>c) Fasa uji dan nyahralat</p> <p>Tujuan : (pilih satu)</p> <ul style="list-style-type: none"> Memastikan semua keperluan dipenuhi. Memastikan semua pengekodan berfungsi seperti yang dikehendaki. Memastikan semua modul boleh berfungsi bila digabungkan. Mendapatkan maklum balas daripada pengguna sistem untuk tujuan pembetulan dan penambahbaikan. Melibatkan pengguna sepenuhnya di peringkat pembangunan. Mengesan ralat yang tercicir. Membantu pasukan projek membuat dokumentasi dengan mengesan kesilapan oleh pengguna. Menyimpan keputusan ujian sebagai bukti penyempurnaan pembangunan sistem 	1 m 1 m															
4.	<p>a) Tiga implikasi bagi kegiatan tersebut kepada negara:</p> <p>Cetak rompak mengancam Industri kreatif dan perisian negara -1m Kegiatan cetak rompak akan merugikan pihak pemilik karya asli dan pengeluar yang sah. Impak negatif, terutamanya kepada pengusaha syarikat rakaman video dan lagu, perfileman, penerbitan buku-buku dan juga hasil kreatif yang lain. -1m</p> <p>Pengeluaran produk asli berkurang -1m Kualiti produk cetak rompak yang rendah akan memberikan kesan kepada barang asli dan seterusnya akan menjadikan pengeluaran produk asli. -1m</p> <p>Hilangnya keyakinan pelabur kepada negara -1m Bagi menghasilkan sesuatu produk yang berkualiti, kita memerlukan proses penyelidikan dan pembangunan (R&D). Bagi menampung kelancaran proses penyelidikan dan pembangunan, syarikat memerlukan pelaburan yang tinggi terutamanya daripada syarikat yang bermodal besar dari negara-negara maju. -1m</p> <p>Wujud penganggaran dalam industri kreatif dan -1m Perisian cetak rompak dan penggodaman juga mendatangkan kesan negatif terhadap industri perisian kerana syarikat masa ini beroperasi secara dalam talian dan menggunakan sistem komputer bagi mengurus operasinya seperti e-perbankan dan e-niaga. -1m</p>	6m															

	<p>b) Penipuan(scammer) / pembulian siber /penipuan e-mel/ kecurian maklumat(phising)/ pencerobohan maklumat (hacking) / perjudian dalam talian/ dan lain-lain yang sesuai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mana – mana dua jawapan 	2m
	<p>c)</p> <p>(i) Kawalan Media sosial Malaysia - Tiada sekatan terhadap media sosial (facebook / instragram dll dibenarkan) China - Ada sekatan terhadap media sosial (facebook / instragram dll tidak dibenarkan) *Apa2 jawapan yang relevan diterima.</p> <p>(ii) Isu kebebasan bersuara Malaysia - Tiada kebebasan secara mutlak China - Tiada kebebasan secara mutlak *Isu-isu sensitif tidak boleh dibincangkan secara terbuka atau dikongsikan *Apa2 jawapan yang relevan diterima.</p>	3m
	d) Juruanalisis keselamatan data	1m