

JADUAL SPESIFIKASI UJIAN (JSU) ASAS SAINS KOMPUTER TINGKATAN 1

No. Soalan	Standard Kandungan	Standard Pembelajaran	Mengingat								Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)					Aras Kesukaran (Markah)			
			Terminologi	Fakta	Konvensyen	Urutan	Pengelasan	Kriteria	Methodologi	Prinsip	Memahami	Mengaplikasi	Menganalisis	Menilai	Mencipta	Rendah	Sederhana	Tinggi	
			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	C1	A1	N1	V1	T1				
A1	1.1 Asas Pemikiran Komputasional	1.1.1 Menerangkan teknik Leraian (<i>Decomposition</i>), Pencegaman Corak (<i>Pattern Recognition</i>), Penskalaan (<i>Abstraction</i>) dan Pengittakan (<i>Generalisation</i>) dalam pemikiran komputasional untuk menyelesaikan masalah.	1														1		
A2	1.1 Asas Pemikiran Komputasional	1.1.1 Menerangkan teknik Leraian (<i>Decomposition</i>), Pencegaman Corak (<i>Pattern Recognition</i>), Penskalaan (<i>Abstraction</i>) dan Pengittakan (<i>Generalisation</i>) dalam pemikiran komputasional untuk menyelesaikan masalah.			1												1		
A3	2.1 Sistem Nombor Perduaan	2.1.2 Menukar nombor perduaan kepada nombor perpuluhan.							1										1
A4	2.1 Sistem Nombor Perduaan	2.1.4 Melakukan operasi tambah bagi dua nilai nombor perduaan.							1										1
A5	2.2 Ukuran Data	2.2.1 Mengenal pasti unit ukuran bagi imej digital dan unit ukuran bagi audio digital.	1																1
A6	3.1 Pembangunan Algoritma	3.1.2 Menulis pseudokod dan melukis carta alir yang melibatkan ulangan.		1															1
A7	4.1 Kod Arahan	4.1.1 Menggunakan pemboleh ubah dan operator matematik dalam atur cara yang dibangunkan.								1									1
A8	4.1 Kod Arahan	4.1.4 Membangunkan atur cara yang melibatkan penggunaan pelbagai pilihan, ulangan, pemboleh ubah dan operator matematik.				1													1
A9	4.2 Kod Arahan HTML	4.2.6 Menulis atur cara untuk memasukkan imej dalam atur cara HTML.		1															1
A10	4.2 Kod Arahan HTML	4.2.4 Menggunakan atur cara HTML untuk menghasilkan Banner, Frame dan Menu.		1															1
B1	1.1 Asas Pemikiran Komputasional	1.1.1 Menerangkan teknik Leraian (<i>Decomposition</i>), Pencegaman Corak (<i>Pattern Recognition</i>), Penskalaan (<i>Abstraction</i>) dan Pengittakan (<i>Generalisation</i>) dalam pemikiran komputasional untuk menyelesaikan masalah.	1																4
B2	1.1 Asas Pemikiran Komputasional	1.1.3 Mengesan unsur persamaan dan perbezaan untuk pengecaman corak dalam sesuatu situasi.											1						4
B3	2.1 Sistem Nombor Perduaan	2.1.3 Menukar nombor perpuluhan kepada nombor perduaan.										1							4
B4	2.1 Sistem Nombor Perduaan	2.1.6 Menggabungkan kemahiran operasi tambah dan operasi tolak nombor perduaan dalam menterjemah aksara pengekodan ASCII.										1							4
B5	2.2 Ukuran Data	2.2.2 Membandingkan saiz fail imej yang sama dalam pelbagai format melalui tunjuk cara: i. Bitmap (*.bmp) ii. Joint Photographic Experts Group (*.jpeg) iii. Tagged Image File Format (*.tiff) iv. Graphics Interchange Format (*.gif)		1															4
B6	4.1 Kod Arahan	4.1.1 Menggunakan pemboleh ubah dan operator matematik dalam atur cara yang dibangunkan.					1												4
B7	3.1 Pembangunan Algoritma	3.1.2 Menulis pseudokod dan melukis carta alir yang melibatkan ulangan.											1						4
B8	4.1 Kod Arahan	4.1.4 Membangunkan atur cara yang melibatkan penggunaan pelbagai pilihan, ulangan, pemboleh ubah dan operator matematik.									1								4
B9	4.2 Kod Arahan HTML	4.2.9 Mengesan sebarang ralat yang berlaku dalam atur cara HTML yang dibina.										1							4
B10	4.2 Kod Arahan HTML	4.2.9 Mengesan sebarang ralat yang berlaku dalam atur cara HTML yang dibina.				1													4
C1	3.1 Pembangunan Algoritma	3.1.1 Menulis pseudokod dan melukis carta alir pelbagai pilihan dalam penyelesaian masalah.											10						10
C2	4.2 Kod Arahan HTML	4.2.10 Membina laman sesawang interaktif yang memaparkan banner, menu, ruangan komen, frame dan pull down menu.										3	7						3 7