JADUAL SPESIFIKASI UJIAN (JSU) ASAS SAINS KOMPUTER TINGKATAN 2

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 Sistem Nombor Perlapanan	1.1.1 Membezakan nombor perlapanan dan nombor perpuluhan.		1												1		
A2	1.2 Sistem Nombor Perenambelasan	1.2.3 Menukar pengekodan ASCII kepada nombor perenambelasan berdasarkan aksara yang diberi.				1										1		
A3	1.2 Sistem Nombor Perenambelasan	1.2.2 Menukar nombor: perpuluhan kepada nombor perenambelasan, perenambelasan kepada nombor perpuluhan, perenambelasan kepada nombor perduaan dan perduaan kepada nombor perenambelasan.							1							1		
A4	2.1 Pembangunan Algoritma	2.1.1 Menulis pseudokod dan melukis carta alir menggunakan: struktur kawalan pilihan bersarang dalam penyelesaian masalah dan struktur kawalan ulangan (*for* , *while-do*) dalam penyelesaian masalah.			1											1		
A5	2.1 Pembangunan Algoritma	2.1.3 Menyelesaikan masalah menggunakan psedokod dan carta alir dengan menggabungkan pelbagai struktur kawalan.		1												1		
A6	3.1 Persekitaran Kod Arahan	3.1.1 Menggunakan jenis data (integer, *boolean* , *double* , char dan *string*) dalam kod segmen.		1												1		
A7	3.1 Persekitaran Kod Arahan	3.1.2 Membezakan antara pemboleh ubah dan pemalar dalam kod segmen.		1												1		
A8	3.1 Persekitaran Kod Arahan	3.1.4 Mengesan dan membaiki ralat pada kod segmen yang dihasilkan dalam penyelesaian masalah.		1												1		
A9	3.2 Struktur Kod Arahan	3.2.1 Menghasilkan atur cara yang melibatkan: struktur kawalan jujukan dalam penyelesaian masalah, struktur kawalan pilihan dalam penyelesaian masalah, struktur kawalan pilihan bersarang dalam penyelesaian masalah dan struktur kawalan ulangan dalam penyelesaian masalah.		1												1		
A10	3.2 Struktur Kod Arahan	3.2.2 Menguji atur cara dan membaiki ralat pada kod arahan yang dihasilkan.	1													1		
B1	1.2 Sistem Nombor Perenambelasan	1.2.4 Menghubungkaitkan nombor perenambelasan dengan pengekodan ASCII yang digunakan dalam bahasa mesin.										1					4	
B2	1.1 Sistem Nombor Perlapanan	1.1.3 Menukar pengekodan ASCII kepada nombor perlapanan berdasarkan aksara yang diberi.										1					4	
B3	1.2 Sistem Nombor Perenambelasan	1.2.2 Menukar nombor: perpuluhan kepada nombor perenambelasan, perenambelasan kepada nombor perpuluhan, perenambelasan kepada nombor perduaan dan perduaan kepada nombor perenambelasan.				1										4		
B4	2.1 Pembangunan Algoritma	2.1.1 Menulis pseudokod dan melukis carta alir menggunakan: struktur kawalan pilihan bersarang dalam penyelesaian masalah dan struktur kawalan ulangan (*for* , *while-do*) dalam penyelesaian masalah.									1						4	
B5	2.1 Pembangunan Algoritma	2.1.2 Mengesan dan membaiki ralat daripada pseudokod dan carta alir dalam penyelesaian masalah.										1					4	
B6	3.1 Persekitaran Kod Arahan	3.1.1 Menggunakan jenis data (integer, *boolean* , *double* , char dan *string*) dalam kod segmen.					1									4		
B7	3.1 Persekitaran Kod Arahan	3.1.2 Membezakan antara pemboleh ubah dan pemalar dalam kod segmen.						1								4		
B8	3.1 Persekitaran Kod Arahan	3.1.4 Mengesan dan membaiki ralat pada kod segmen yang dihasilkan dalam penyelesaian masalah.		1												4		
B9	3.2 Struktur Kod Arahan	3.2.1 Menghasilkan atur cara yang melibatkan: struktur kawalan jujukan dalam penyelesaian masalah, struktur kawalan pilihan dalam penyelesaian masalah, struktur kawalan pilihan bersarang dalam penyelesaian masalah dan struktur kawalan ulangan dalam penyelesaian masalah.										1				4		
B10	3.2 Struktur Kod Arahan	3.2.3 Menghasilkan atur cara yang melibatkan gabungan pelbagai struktur kawalan.				1										4		
C1	1.2 Sistem Nombor Perenambelasan	1.2.3 Menukar pengekodan ASCII kepada nombor perenambelasan berdasarkan aksara yang diberi.										4			6		4	6
C2	3.1 Persekitaran Kod Arahan	3.1.3 Menghasilkan kod segmen menggunakan: fungsi input dan output, operator perbandingan dan operator logik.										2			8		2	8