

STRUKTUR KOD ARAHAN

STANDARD PEMBELAJARAN

- 3.2.1 Menghasilkan atur cara yang melibatkan:
- (i) struktur kawalan jujukan dalam penyelesaian masalah.
 - (ii) struktur kawalan pilihan dalam penyelesaian masalah.
 - (iii) struktur kawalan pilihan bersarang dalam penyelesaian masalah.
 - (iv) struktur kawalan ulangan dalam penyelesaian masalah.
- 3.2.2 Menguji atur cara dan memperbaiki ralat pada kod arahan yang dihasilkan.
- 3.2.3 Menghasilkan atur cara yang melibatkan gabungan pelbagai struktur kawalan.

STANDARD PRESTASI

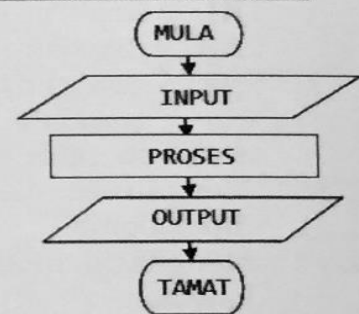
- 1 Mengenal pasti struktur kawalan dalam atur cara.
- 2 Memberi dua contoh struktur kawalan dalam menyelesaikan masalah.
- 3 Membina atur cara yang melibatkan struktur kawalan untuk menyelesaikan masalah.
- 4 Menunjukkan keupayaan mengesan ralat dalam atur cara.
- 5 Menunjukkan keupayaan memperbaiki ralat dalam atur cara
- 6 Mencipta atur cara melibatkan gabungan pelbagai struktur kawalan untuk menyelesaikan masalah secara sistematik dan kreatif.

3.2.1**Struktur Kod Arahan**

1. Dalam pengaturcaraan, terdapat tiga struktur kawalan.
 - a. Struktur kawalan jujukan
 - b. Struktur kawalan pilihan
 - c. Struktur kawalan pilihan bersarang
 - d. Struktur kawalan ulangan
2. Secara umumnya, atur cara dilaksanakan secara jujukan, namum jika terdapat struktur pilihan atau ulangan, barulah kawalan atur cara akan berpindah mengikut arahan dan bukan lagi mengikut jujukan.

a**Struktur Kawalan Jujukan**

1. Struktur ini melaksanakan kod arahan baris demi baris dari atas ke bawah secara linear.
2. Ia sesuai digunakan untuk permasalahan yang mudah.
3. Contohnya aturcara untuk mengira luas sebuah trapezium.
4. Anda perlu mengikut langkah-langkah penyelesaian masalah iaitu:

**A. PENYELESAIAN MASALAH****Kenalpasti:**

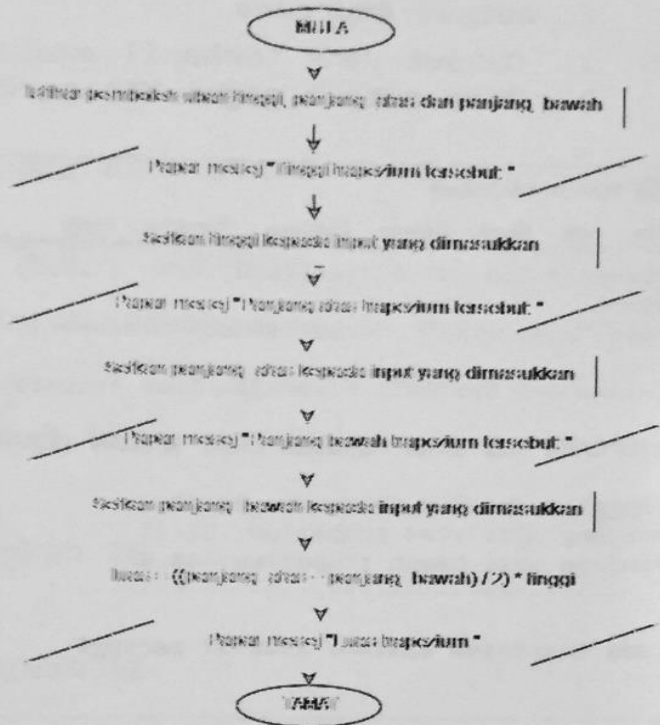
1. Input iaitu tinggi, panjang_atas dan panjang_bawah
2. Proses iaitu pengiraan
3. Output yang diperlukan, iaitu luas sebuah trapezium

B. MENULIS ALGORITMA

1. Isytihar pemboleh ubah tinggi, panjang_atas dan panjang_bawah.
2. Masukkan tinggi trapezium.
3. Setkan tinggi kepada input yang dimasukkan
4. Masukkan panjang atas trapezium.
5. Setkan panjang atas kepada input yang dimasukkan
6. Masukkan panjang bawah trapezium.
7. Setkan panjang bawah kepada input yang dimasukkan
8. Kira luas $((\text{panjang_atas} + \text{panjang_bawah}) / 2) * \text{tinggi}$
9. Paparkan jawapan

C. MELUKIS CARTA ALIR

1. Dalam carta alir, terdapat tiga input yang diperlukan dengan pembolehubah tertentu.
2. Proses yang dilakukan adalah untuk mengira luas trapezium tersebut.
3. Manakala output akan memaparkan nilai luas trapezium.



D. MENAIP KOD ATURCARA

1. Dengan menggunakan perisian Python, ciptakan satu fail baru, simpan dengan nama luas_trapezium

```

luas_trapezium.py - E:/projek/luas_trapezium.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

#PAPARAN AWAL ATURCARA
print("ATURCARA INI AKAN MENGIRA LUAS SEBUAH TRAPEZIUM")

#PENGGUNA MEMASUKAN INPUT TINGGI, PANJANG SISI ATAS DAN BAWAH
tinggi = float(input("Tinggi trapezium tersebut: "))
panjang_atas = float(input('Panjang sisi atas trapezium: '))
panjang_bawah = float(input('Panjang sisi bawah trapezium: '))

#PENGIRAAN LUAS TRAPEZIUM DAN BUNDAR
luas = ((panjang_atas + panjang_bawah) / 2) * tinggi
bundar_luas=round(luas,2)

#PAPARAN OUTPUT
print("\nLuas trapezium adalah:", bundar_luas,"persegi")
  
```

2. Laksana aturcara, klik pada menu **Run > Run Module** atau boleh juga tekan pada keyboard **F5**. Jika gagal semak kod aturcara.

E. Output Aturcara

1. Output yang terhasil adalah seperti dalam rajah di bawah.
2. Jika output gagal dipaparkan semak semula **Langkah 3**

```

Python 3.6.3 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.3 (v3.6.3:2c5fed8, Oct 3 2017, 17:26:49) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on
win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: E:/projek/luas_trapezium.py =====
ATURCARA INI AKAN MENGIRA LUAS SEBUAH TRAPEZIUM

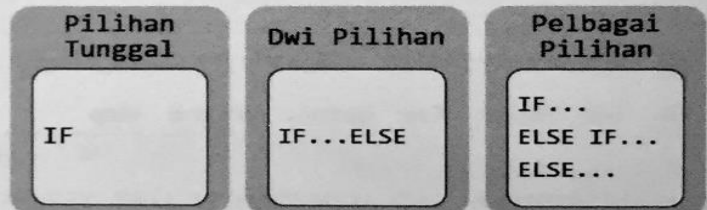
Tinggi trapezium tersebut: 34.23
Panjang sisi atas trapezium: 32.22
Panjang sisi bawah trapezium: 48.9
-----:

Luas trapezium adalah: 1388.37 persegi
>>>

```

b**Struktur Kawalan Pilihan**

1. Struktur ini melaksanakan aturcara mengikut syarat tertentu mengikut yang telah ditetapkan oleh pengaturcara.
2. Terdapat 3 jenis kaedah kawalan pilihan iaitu pilihan tunggal, dwi pilihan dan pelbagai pilihan.
3. Contoh aturcara yang mempunyai kawalan pilihan adalah aturcara yang membolehkan pengguna memilih operasi yang hendak di laksanakan (Tambah/Tolak/darab/Bahagi) ke atas dua nombor yang dimasukkan.

**A. PENYELESAIAN MASALAH**

Kenalpasti

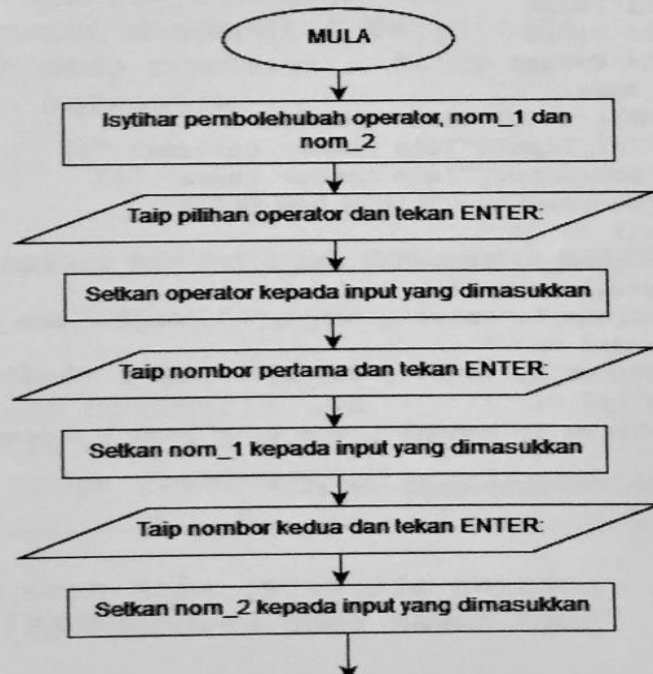
1. Input yang diperlukan, iaitu simbol (+-*/), nombor_1 dan nombor_2
2. Proses tambah atau tolak atau darab atau bahagi ke atas dua nombor
3. Output iaitu hasil dari operasi tambah atau tolak atau darab atau bahagi.

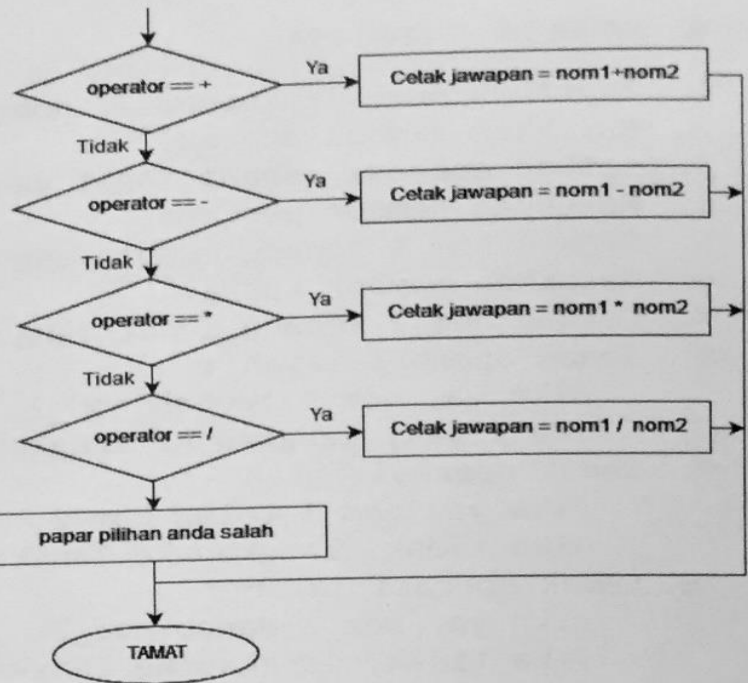
B. MENULIS ALGORITMA

1. Isytihar pemboleh operasi, nom_1 dan nom_2.
2. Masukkan simbol operasi.
3. Setkan operasi kepada input yang dimasukkan
4. Masukkan nombor pertama.
5. Setkan nom_1 kepada input yang dimasukkan
6. Masukkan nombor kedua.
7. Setkan nom_2 kepada input yang dimasukkan
8. Semak operasi ialah +
 Jika ya, nom_1 tambah nom_2
 Jika tidak, langkau ke langkah 9
9. Semak operasi ialah -
 Jika ya, nom_1 tolak nom_2
 Jika tidak, langkau ke langkah 10
10. Semak operasi ialah *
 Jika ya, nom_1 darab nom_2
 Jika tidak, langkau ke langkah 11
11. Semak operasi ialah /
 Jika ya, nom_1 bahagi nom_2
 Jika tidak, langkau ke langkah 12
12. Semak operasi lain
 Papar mesej adalah pilihan salah!
13. Tamat

C. MELUKIS CARTA ALIR

1. Dalam carta alir, terdapat tiga input yang diperlukan dengan pembolehubah tertentu.
2. Proses yang dilakukan adalah untuk mengira hasil tambah atau tolak atau darab atau bahagi ke atas dua nombor
3. Manakala output akan memaparkan hasil operasi tambah atau tolak atau darab atau bahagi.





D. MENAIP KOD ATURCARA

1. Dengan menggunakan perisian Python, ciptakan satu fail baru, simpan dengan nama kalkulator.

```

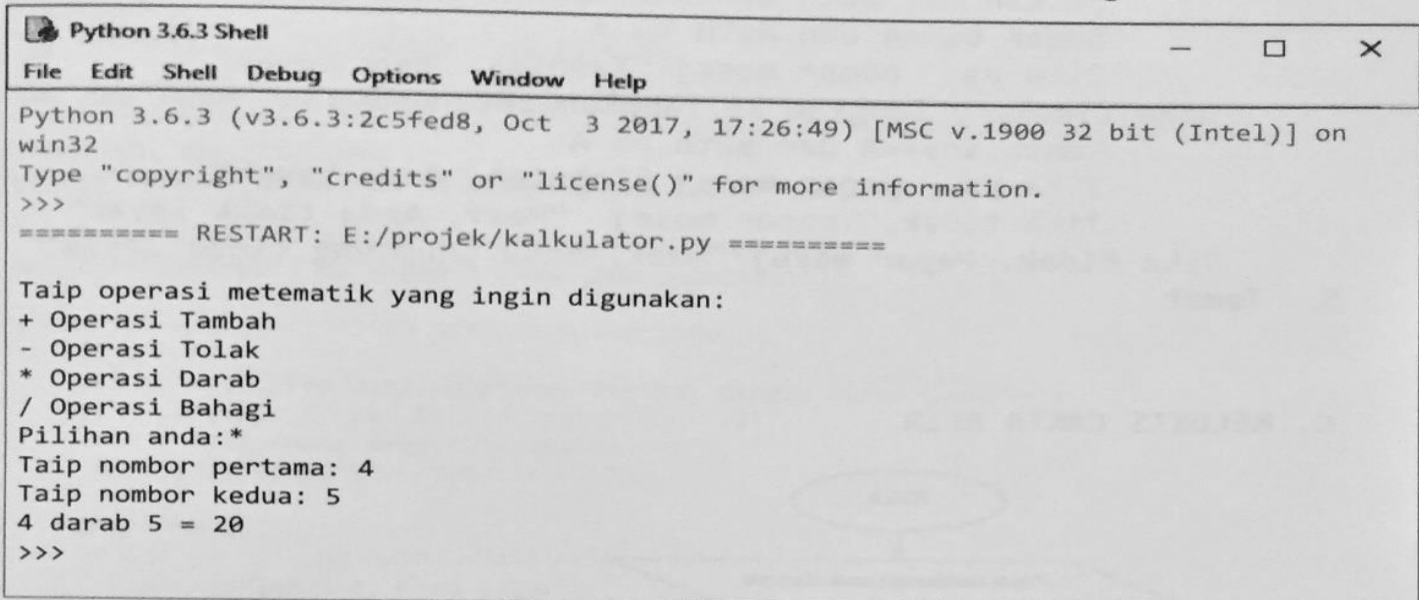
kalkulator.py - E:/projek/kalkulator.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

# MENGAMBIL INPUT DARI PENGGUNA
operasi = input('')
Taip operasi matematik yang ingin digunakan:
+ Operasi Tambah
- Operasi Tolak
* Operasi Darab
/ Operasi Bahagi
Pilihan anda:''')
# MENGAMBIL INPUT DARI PENGGUNA
nom_1 = int(input("Taip nombor pertama: "))
nom_2 = int(input("Taip nombor kedua: "))
# STRUKTUR KAWALAN PILIHAN DAN OUTPUT
if operasi == '+':
    print(nom_1,'tambah', nom_2,'=',nom_1 + nom_2)
elif operasi == '-':
    print(nom_1,'tolak', nom_2,'=',nom_1 - nom_2)
elif operasi == '*':
    print(nom_1,'darab', nom_2,'=',nom_1 * nom_2)
elif operasi == '/':
    print(nom_1,'bahagi', nom_2,'=',nom_1 / nom_2)
else:
    print('Pilihan anda salah!.')
  
```

2. Laksana aturcara, klik pada menu **Run > Run Module** atau boleh juga tekan pada keyboard **F5** . Jika gagal semak kod aturcara.

E. Output Aturcara

1. Output yang terhasil adalah seperti dalam rajah di bawah.
2. Jika output gagal dipaparkan semak semula Langkah 3



```

Python 3.6.3 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.3 (v3.6.3:2c5fed8, Oct 3 2017, 17:26:49) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on
win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: E:/projek/kalkulator.py =====

Taip operasi matematik yang ingin digunakan:
+ Operasi Tambah
- Operasi Tolak
* Operasi Darab
/ Operasi Bahagi
Pilihan anda:*
Taip nombor pertama: 4
Taip nombor kedua: 5
4 darab 5 = 20
>>>

```

c

Struktur Kawalan Pilihan Bersarang

1. Struktur bersarang adalah melibatkan dua struktur kawalan pilihan yang berada dalam struktur kawalan pilihan yang lain.
2. Contoh atur cara adalah untuk menentukan kemasukkan ke kelas aliran sains tingkatan 4 berdasarkan kepada keputusan peperiksaan PBD tingkatan 3. Syaratnya pelajar mesti mendapat bilangan 5A dan ke atas dan mesti mendapat A dalam mata pelajaran sains dan matematik atau mendapat A dalam mata pelajaran Bahasa inggeris dan matematik.

A. PENYELESAIAN MASALAH

Kenalpasti

1. Input yang diperlukan, iaitu bilangan A dan gred mata pelajaran.
2. Proses iaitu :
 - Bilangan A > 5 atau Lebih
 - Bahasa Inggeris == A and Matematik ==A
 - Sains == A and Matematik ==A
3. Output iaitu Layak atau tidak layak ke kelas aliran sains.

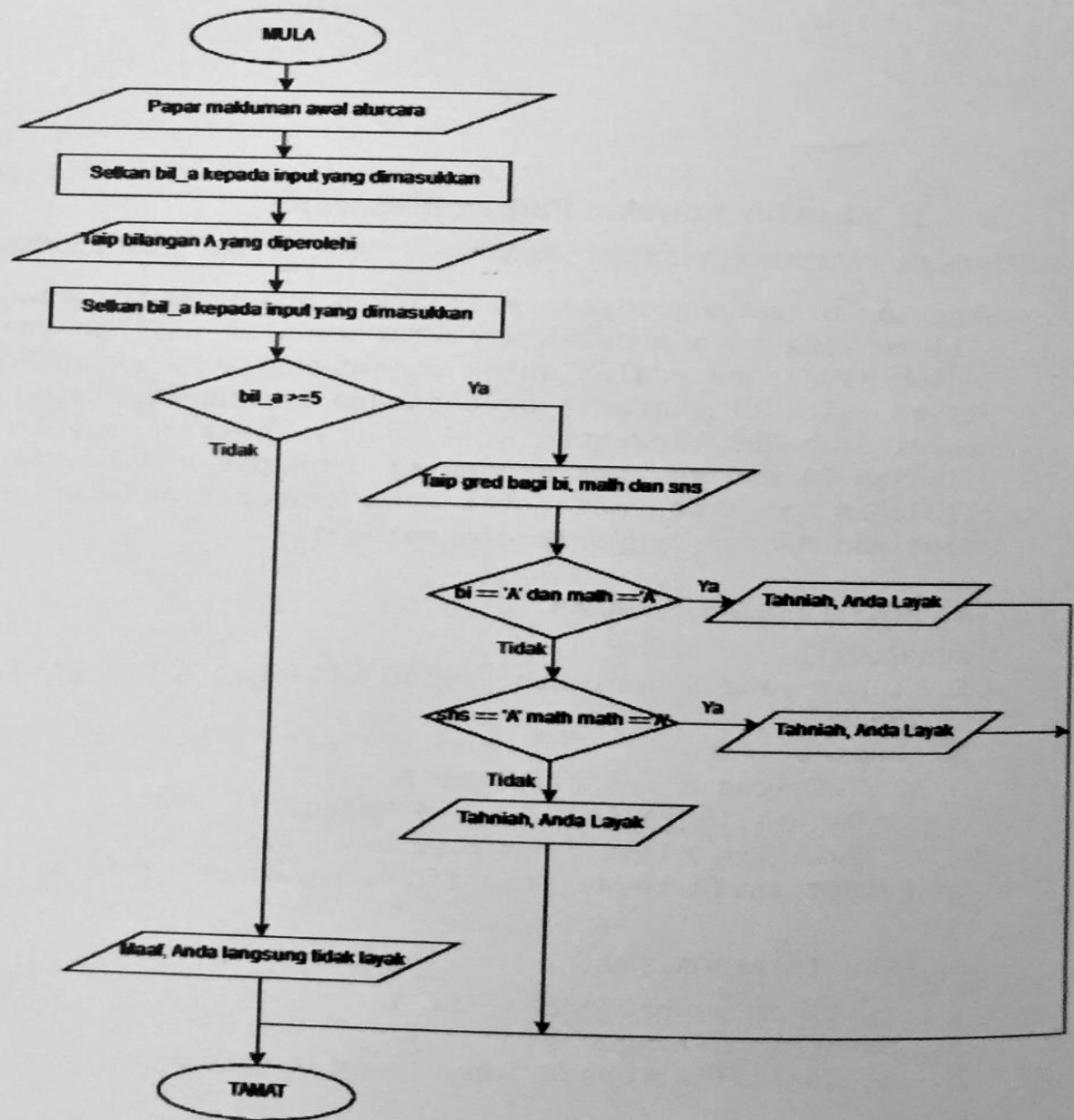
B. MENULIS ALGORITMA

1. Isytihar pembolehubah bil_a.
2. Masukkan bilangan A.
3. Setkan bil_a kepada input yang dimasukkan

4. Semak bil_a lebih besar atau sama dari 5
 - Jika ya, Isytihar pembolehubah bi, math dan sns
 - Masukkan gred bagi bi, math dan sns
 - Setkan bi, math dan sns kepada input yang dimasukkan
 - Semak bi==A dan math == A
 - Jika ya, papar mesej "Tahniah, Anda Layak"
 - Jika tidak, langkau ke langkah seterusnya
 - Semak sns==A dan math == A
 - Jika ya, papar mesej "Tahniah, Anda Layak"
 - Jika tidak, papar mesej "Maaf, Anda tidak layak"
 - Jika tidak, Papar mesej "Maaf, Anda langsung tidak layak"
5. Tamat

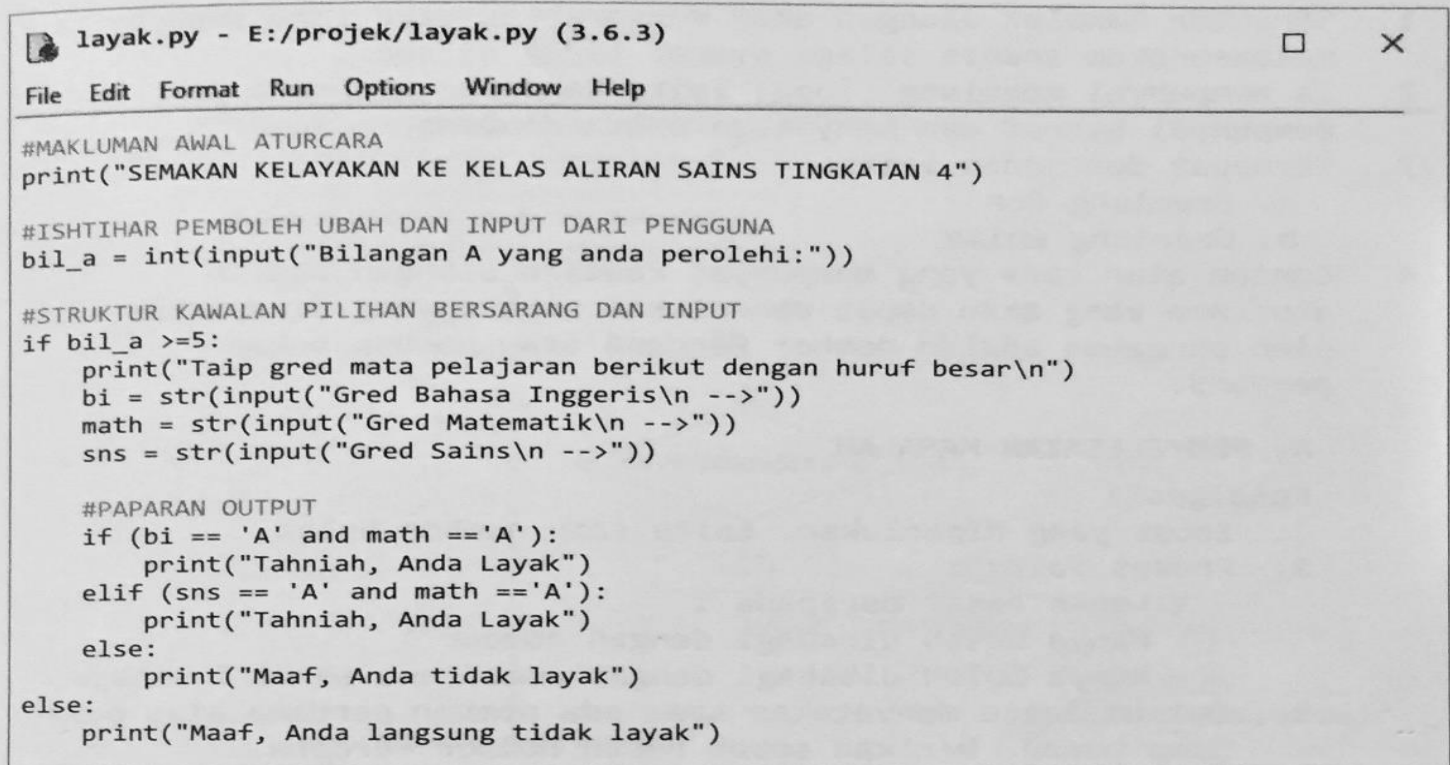
Tingkatan 2

C. MELUKIS CARTA ALIR



D. MENAIP KOD ATURCARA

1. Dengan menggunakan perisian Python, ciptakan satu fail baru, simpan dengan nama layak.



```

layak.py - E:/projek/layak.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

#MAKLUMAN AWAL ATURCARA
print("SEMAKAN KELAYAKAN KE KELAS ALIRAN SAINS TINGKATAN 4")

#ISHTIHAR PEMBOLEH UBAH DAN INPUT DARI PENGGUNA
bil_a = int(input("Bilangan A yang anda perolehi:"))

#STRUKTUR KAWALAN PILIHAN BERSARANG DAN INPUT
if bil_a >=5:
    print("Taip gred mata pelajaran berikut dengan huruf besar\n")
    bi = str(input("Gred Bahasa Inggeris\n -->"))
    math = str(input("Gred Matematik\n -->"))
    sns = str(input("Gred Sains\n -->"))

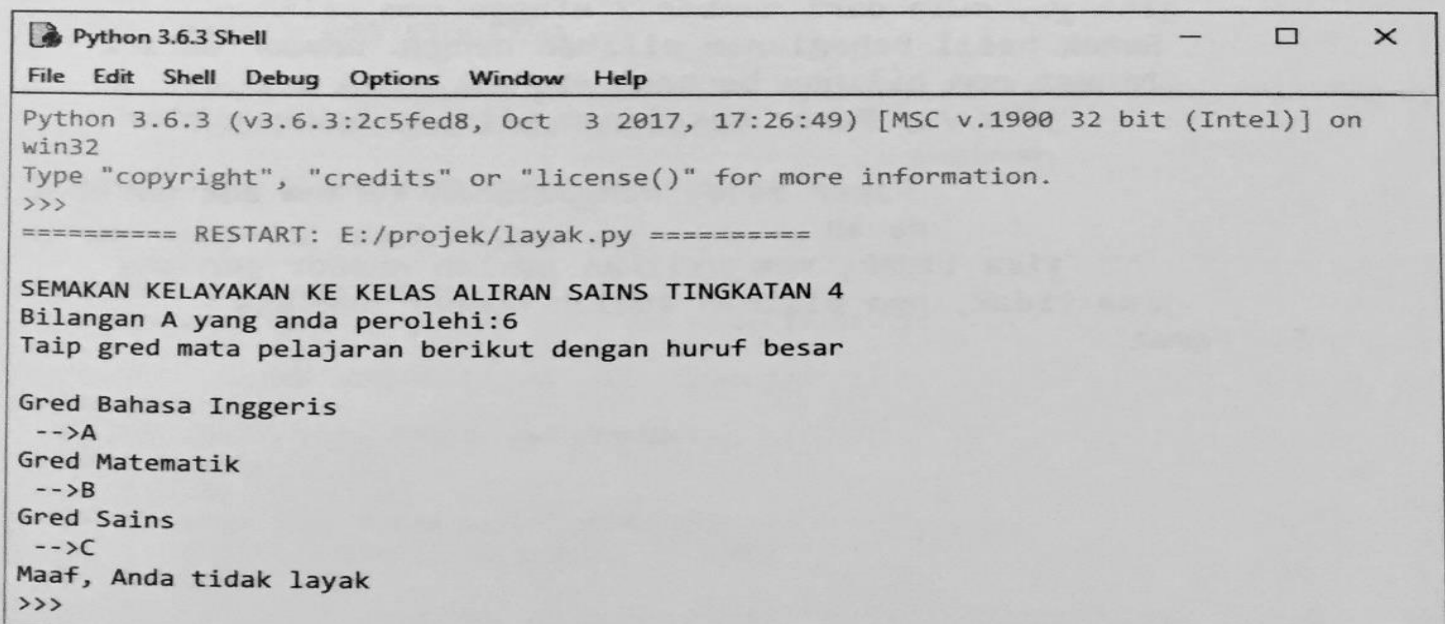
    #PAPARAN OUTPUT
    if (bi == 'A' and math == 'A'):
        print("Tahniah, Anda Layak")
    elif (sns == 'A' and math == 'A'):
        print("Tahniah, Anda Layak")
    else:
        print("Maaf, Anda tidak layak")
else:
    print("Maaf, Anda langsung tidak layak")

```

2. Laksana aturcara, klik pada menu **Run > Run Module** atau boleh juga tekan pada keyboard **F5** . Jika gagal semak kod aturcara.

E. Output Aturcara

1. Output yang terhasil adalah seperti dalam rajah di bawah.
2. Jika output gagal dipaparkan semak semula Langkah 3



```

Python 3.6.3 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help

Python 3.6.3 (v3.6.3:2c5fed8, Oct 3 2017, 17:26:49) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: E:/projek/layak.py =====

SEMAKAN KELAYAKAN KE KELAS ALIRAN SAINS TINGKATAN 4
Bilangan A yang anda perolehi:6
Taip gred mata pelajaran berikut dengan huruf besar

Gred Bahasa Inggeris
-->A
Gred Matematik
-->B
Gred Sains
-->C
Maaf, Anda tidak layak
>>>

```

1. Struktur kawalan ulangan akan mengarahkan atur cara supaya melaksanakan arahan selagi syarat tidak dicapai.
2. Ia mempunyai gegelung (loop) iaitu bahagian aturcara yang mempunyai syarat dan kenyataan untuk diulang,
3. Terdapat dua jenis iaitu.
 - a. Gegelung for
 - b. Gegelung while
4. Contoh atur cara yang mempunyai kawalan ulangan adalah aturcara yang akan dapat menentukan nombor yang dimasukkan oleh pengguna adalah nombor Perdana atau nombor bukan perdana.

A. PENYELESAIAN MASALAH

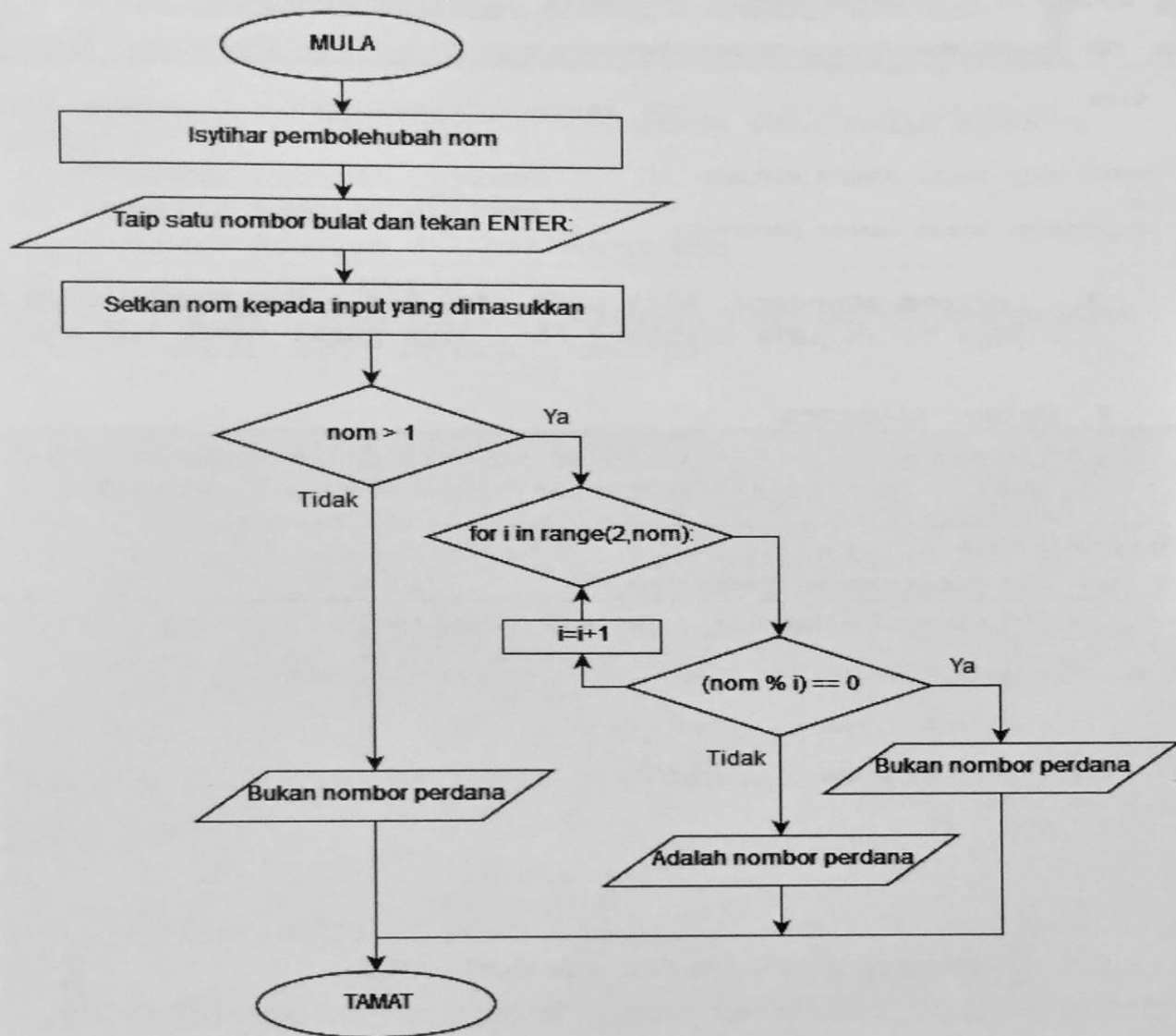
Kenalpasti

1. Input yang diperlukan, iaitu satu nombor bulat.
2. Proses iaitu :
 - Lebih besar daripada 1
 - Hanya boleh dibahagi dengan nombor 1
 - Hanya boleh dibahagi dengan nombornya sendiri sahaja.
3. Output iaitu menyatakan sama ada nombor perdana atau bukan. Jika bukan, berikan sebab bukan nombor Perdana.

B. MENULIS ALGORITMA

1. Isytihar pembolehubah nom_pilihan.
2. Masukkan nombor bulat.
3. Setkan nom_pilihan kepada input yang dimasukkan
4. Semak nom_pilihan lebih besar dari 1
 - jika ya, mula dari nombor 2 hingga nom_pilihan
 - Semak hasil bahagi nom_pilihan dengan nombor dari 2 hingga nom_pilihan berbaki =0
 - jika ya, Papar mesej nom_pilihan bukan nombor perdana
 - Papar mesej nom_pilihan kerana ada hasil darab
 - jika tidak, nom_pilihan adalah nombor perdana
 - jika tidak, nom_pilihan adalah nombor perdana
5. Tamat

C. MELUKIS CARTA ALIR



D. MENAIP KOD ATURCARA

1. Dengan menggunakan perisian Python, ciptakan satu fail baru, simpan dengan nama perdana.

```

perdana.py - E:/projek/perdana.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

# MENGAMBIL INPUT DARI PENGGUNA
nom=int(input("Taip satu nombor bulat dan tekan ENTER:"))

# MEMASTIKAN NOMBOR YANG DIMASUKAN LEBIH BESAR DARI 1
if nom > 1:
    # SEMAK FAKTOR BAGI NOMBOR YANG DIMASUKKAN
    for i in range(2,nom):
        if (nom % i) == 0:
            print(nom,"bukan nombor perdana")
            print("kerana",i,"X",nom//i,"=",nom)
            break
  
```

```

perdana.py - E:/projek/perdana.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help
else:
    print(nom,"adalah nombor perdana")

# OUTPUT BILA BUKAN NOMBOR PERDANA
else:
    print(nom,"bukan nombor perdana")

```

2. Laksana aturcara, klik pada menu **Run > Run Module** atau boleh juga tekan pada keyboard **F5** . Jika gagal semak kod aturcara.

E. Output Aturcara

1. Output yang terhasil adalah seperti dalam rajah di bawah.
2. Jika output gagal dipaparkan semak semula **Langkah 3**

```

Python 3.6.3 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.3 (v3.6.3:2c5fed8, Oct 3 2017, 17:26:49) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on
win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: E:/projek/perdana.py =====

Taip satu nombor bulat dan tekan ENTER:45
45 bukan nombor perdana
kerana 3 X 15 = 45
>>>

```

3.2.2

Menguji atur cara dan membaiki ralat

1. Terdapat 3 jenis ralat yang mungkin berlaku semasa aturcara dilaksanakan iaitu ralat sintaks, ralat logik dan ralat masa larian.
2. Ralat sintaks mudah dikenalpasti kerana penterjemah Python akan memberitahu tempat berlaku kesilapan pengaturcaraan. Jika ralat ini berlaku, pengompilan aturcara tidak dapat dilakukan sehingga ianya diperbetulkan.
3. Ralat logik pula sukar dikesan berbanding dengan ralat sintaks. Atur cara boleh dilaksanakan dengan jayanya tanpa memaparkan sebarang mesej ralat atau terhenti secara tiba-tiba. Ia boleh dikesan berdasarkan output yang dipaparkan. Output yang dipaparkan adalah salah atau tidak sepatutnya.
4. Ralat larian boleh berlaku apabila aturcara tiba-tiba berhenti atau aturcara tidak boleh berhenti. Ia juga berlaku apabila nilai yang dimasukkan adalah tidak sama dengan nilai yang diishtiharkan.

3.2.3**Menghasilkan atur cara pelbagai struktur kawalan**

1. Atur cara ini menggabungkan empat jenis struktur kawalan iaitu:
 - a. Struktur kawalan jujukan
 - b. Struktur kawalan pilihan
 - c. Struktur kawalan pilihan bersarang
 - d. Struktur kawalan ulangan
2. Berikut adalah contoh situasi masalah yang boleh menggunakan ke empat-empat jenis struktur kawalan.

Irfan adalah pelajar yang mengambil mata pelajaran ASK, beliau diminta menghasilkan satu program untuk menentukan kelayakan masuk ke kelas Asas Sains Komputer (ASK), Rekabentuk Teknologi (RBT) atau Kelas Pemulihan berdasarkan keputusan Ujian Pencapaian Sekolah Rendah (UPSR).

Berikut adalah syarat yang perlu dicapai:

1. Kelas ASK: "A" dalam mata pelajaran Matematik dan Bahasa Inggeris Pemahaman.
2. Kelas RBT: "C" dalam mata pelajaran Bahasa Melayu Pemahaman atau Bahasa Melayu Penulisan.
3. Kelas pemulihan: Jika tidak memenuhi kedua-dua syarat sebelum ini

Program yang dibina akan membolehkan pengguna membuat semakkan berulang kali sehingga pengguna sendiri memilih untuk keluar dari sistem.

B. MENULIS ALGORITMA

1. Isytihar pembolehubah upsr.
2. Masukkan S atau Q.
3. Setkan upsr kepada input yang dimasukkan
4. Semak upsr sama S
 Jika ya, masuk kawalan ulangan,
 papar menu selagi input upsr tidak sama Q

Isytihar pembolehubah nama dan gred bagi
 6 mata pelajaran

Masukkan gred bagi bmp,bmt,bip,bip, math dan sns
 Setkan bmp,bmt,bip,bip, math dan sns kepada input
 yang dimasukkan

Semak math == A

 Semak bip==A or bit ==A or bmp==A or bmt ==A

 Jika ya, papar mesej "Tahniah!,
 Anda layak ke kelas ASK"

 Jika tidak, langkau ke langkah seterusnya

Semak math==B or bmt ==B or bmp ==B or bip==B
 or bit==B or sns==B

 Jika ya, papar mesej "Tahniah!,
 Anda layak ke kelas RBT"

 Jika tidak, langkau ke langkah seterusnya

Semak math==C or bmt ==C or bmp ==C or bip==C
 or bit==C or sns==C

 Jika ya, papar mesej "Tahniah!,
 Anda layak ke kelas RBT"

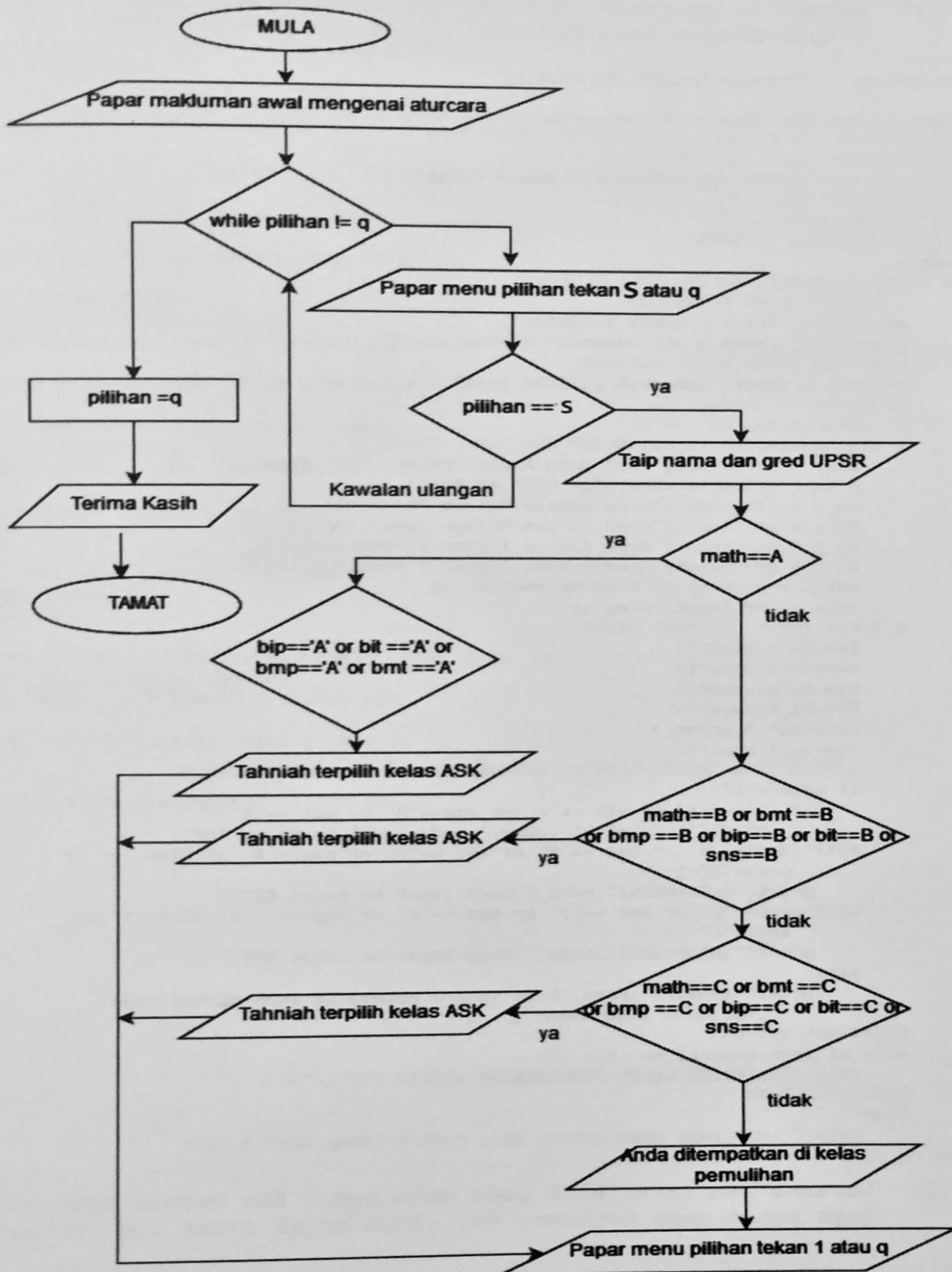
 Jika tidak, papar mesej "Maaf!, Anda layak ke kelas
 Pemulihan"

Masuk semula kawalan ulangan, papar menu selagi input
 pilihan != Q

 Jika pilihan == Q, Papar mesej "Terima Kasih"

5. Tamat

C. MELUKIS CARTA ALIR



D. MENAIP KOD ATURCARA

1. Dengan menggunakan perisian Python, ciptakan satu fail baru, simpan dengan nama perdana.

```

projek.py - E:/projek/projek.py (3.6.3)
File Edit Format Run Options Window Help

# BERI MAKLUMAN AWAL PADA PENGGUNA.
print("\nSELAMAT DATANG KE SISTEM KEMASUKAN KELAS")
# BERI MAKLUMAN AWAL PADA PENGGUNA.
print("\nMENU UTAMA SISTEM")
# STRUKTUR KAWALAN ULANGAN
pilihan = ''
while pilihan.upper() != 'Q':
    # SENARAI MENU PENGGUNA
    print("[s] Tekan S untuk semakan.")
    print("[q] Tekan q utk tamatkan sistem ini.")
    # BERI PILIHAN PADA PENGGUNA
    pilihan = input("\nApakah pilihan anda? Tekan S atau Q \n-->")
    # JAWAPAN PENGGUNA
    if pilihan in ['S','s']:
        # PENGISYTIHARAN PEMBOLEHUBAH DAN INPUT PENGGUNA
        nama = str(input("TAIP NAMA ANDA( DENGAN HURUF BESAR):\n"))
        print("MASUKKAN KEPUTUSAN UPSR ANDA\n")
        bm_p = str(input("Gred Bahasa Melayu Pemahaman:"))
        bm_t = str(input("Gred Bahasa Melayu Penulisan:"))
        bi_p = str(input("Gred Bahasa Inggeris Pemahaman:"))
        bi_t = str(input("Gred Bahasa Inggeris Penulisan:"))
        mat_h = str(input("Gred Matematik:"))
        sn_s = str(input("Gred Sains:"))
        # TUKAR INPUT KE HURUF BESAR
        bmp=bm_p.upper()
        bmt=bm_t.upper()
        bip=bi_p.upper()
        bit=bi_t.upper()
        math=mat_h.upper()
        sns=sn_s.upper()
        # PENGUJIAN INPUT PENGGUNA DENGAN KAWALAN PILIHAN BESARANG
        if math=='A':
            if (bip=='A' or bit == 'A' or bmp=='A' or bmt == 'A'):
                print("\nTahniah!",nama,",Anda layak ke kelas ASK")
            elif (math=='B' or bmt == 'B' or bmp == 'B' or bip=='B' or bit=='B' or
                sns=="B" ):
                print("\nTahniah!",nama,",Anda layak ke kelas RBT")
            elif(math=='C' or bmt == 'C' or bmp == 'C' or bip=='C' or bit=='C' or
                sns=="C" ):
                print("\nTahniah!",nama,",Anda layak ke kelas RBT")
            else:
                print("\nMaaf!",nama,"Anda secara automatik akan ditempatkan
                di kelas pemulihan.")
        #TAMATKAN SISTEM
        elif pilihan.upper() == 'Q':
            print("\nTERIMA KASIH MENGGUNAKAN SISTEM INI.\n")
        #SALAH PILIHAN
        else:
            print("\nPILIHAN ANDA SALAH, SILA BUAT PILIHAN SEMULA.\n")

```

2. Laksana aturcara, klik pada menu **Run > Run Module** atau boleh juga tekan pada keyboard **F5** . Jika gagal semak kod aturcara.

E. Output Aturcara

1. Output yang terhasil adalah seperti dalam rajah di bawah.
2. Jika output gagal dipaparkan semak semula Langkah 3

```

Python 3.6.3 Shell
File Edit Shell Debug Options Window Help
Python 3.6.3 (v3.6.3:2c5fed8, Oct 3 2017, 17:26:49) [MSC v.1900 32 bit (Intel)] on
win32
Type "copyright", "credits" or "license()" for more information.
>>>
===== RESTART: E:/projek/projek.py =====

SELAMAT DATANG KE SISTEM KEMASUKAN KELAS

MENU UTAMA SISTEM
[s] Tekan S untuk semakan.
[q] Tekan q utk tamatkan sistem ini.

Apakah pilihan anda? Tekan S atau Q
-->S
TAIP NAMA ANDA( DENGAN HURUF BESAR):
NUR FARHANIS BINTI SUKRI
MASUKKAN KEPUTUSAN UPSR ANDA

Gred Bahasa Melayu Pemahaman:A
Gred Bahasa Melayu Penulisan:C
Gred Bahasa Inggeris Pemahaman:B
Gred Bahasa Inggeris Penulisan:A
Gred Matematik:A
Gred Sains:C

Tahniah! NUR FARHANIS BINTI SUKRI ,Anda layak ke kelas ASK
[s] Tekan S untuk semakan.
[q] Tekan q utk tamatkan sistem ini.

Apakah pilihan anda? Tekan S atau Q
-->Q

TERIMA KASIH MENGGUNAKAN SISTEM INI.

>>>

```