

SA's Leading Past Year

Exam Paper Portal



You have Downloaded, yet Another Great  
Resource to assist you with your Studies 😊

Thank You for Supporting SA Exam Papers

Your Leading Past Year Exam Paper Resource Portal

Visit us @ [www.saexampapers.co.za](http://www.saexampapers.co.za)



**SA EXAM  
PAPERS**



# basic education

Department:  
Basic Education  
**REPUBLIC OF SOUTH AFRICA**

## **NASIONALE SENIOR SERTIFIKAAT**

**GRAAD 12**

**INLIGTINGSTEGNOLOGIE V2**

**FEBRUARIE/MAART 2017**

**PUNTE: 150**

**TYD: 3 uur**

**Hierdie vraestel bestaan uit 19 bladsye.**

**INSTRUKSIES EN INLIGTING**

1. Hierdie vraestel bestaan uit SES afdelings:

|             |                                     |      |
|-------------|-------------------------------------|------|
| AFDELING A: | Kortvrae                            | (15) |
| AFDELING B: | Stelseltegnologieë                  | (25) |
| AFDELING C: | Kommunikasie- en Netwerktegnologieë | (20) |
| AFDELING D: | Data- en Inligtingsbestuur          | (25) |
| AFDELING E: | Oplossingsontwikkeling              | (27) |
| AFDELING F: | Geïntegreerde Scenario              | (38) |
2. Lees AL die vrae noukeurig deur.
3. Beantwoord AL die vrae.
4. Die puntetoekenning gee oor die algemeen 'n aanduiding van die hoeveelheid feite/redes wat vereis word.
5. Nommer die antwoorde korrek volgens die nommeringstelsel wat in hierdie vraestel gebruik is.
6. Skryf netjies en leesbaar.

**AFDELING A: KORTVRAE****VRAAG 1**

- 1.1 Verskeie opsies word as moontlike antwoorde op die volgende vrae gegee. Skryf die vraagnommer (1.1.1–1.1.10) neer, kies die antwoord en maak 'n kruisie (X) oor die letter (A–D) van jou keuse in die ANTWOORDEBOEK.

**VOORBEELD:****1.1.11****A****B****C****~~D~~**

- 1.1.1 Watter EEN van die volgende stem NIE ooreen met goeie netwerk-etiket NIE?
- A Stuur kort aanhangsels in e-posse.
  - B Voeg altyd 'n onderwerp in die onderwerpreël van 'n e-pos by.
  - C Kontroleer altyd die spelling van 'n e-pos voor dit gestuur word.
  - D Reageer slegs op e-pos-boodskappe met 'n hoë prioriteit. (1)
- 1.1.2 Watter EEN van die volgende is 'n tegniek wat as sosiale ingenieurswese geklassifiseer word?
- A Analisering van 'n wagwoord deur 'n 'round-robin'-aanvalsinstrument te gebruik
  - B Verkryging van 'n gebruikersnaam deur 'n persoon te bel en voor te gee om 'n stelseladministrateur te wees
  - C Kry toegang tot 'n stelsel deur swakhede van sagteware, soos buffer-oorloop ('buffer overflow'), te gebruik
  - D Gebruik van 'n agterdeur om toegang tot 'n stelsel te kry om data te herwin (1)
- 1.1.3 Watter EEN van die volgende het die grootste stoorkapasiteit?
- A 200 KG ('KB')-lêergids
  - B 32 GG ('GB')-geheuestokkie
  - C 2 TG ('TB')-hardeskyf
  - D 740 MG ('MB')-DVD (1)
- 1.1.4 Watter EEN van die volgende verteenwoordig toegangspoed in dalende volgorde?
- A Kasgeheue, ETG ('RAM'), hardeskyf, magnetiese band
  - B ETG ('RAM'), kasgeheue, magnetiese band, hardeskyf
  - C Magnetiese band, hardeskyf, ETG ('RAM'), kasgeheue
  - D ETG ('RAM'), kasgeheue, hardeskyf, magnetiese band (1)

1.1.5 'n Sagtewaremaatskappy vereis '1 GG ('GB') ETG as minimum en 2 GG ('GB') ETG as aanbeveling' vir hulle nuwe bedryfstelsel. Watter EEN van die volgende sal waarskynlik die uitkoms wees van 'n poging om die bedryfstelsel op 'n rekenaar met 1 GG ('GB') ETG te installeer?

- A Lêers sal nie gestoor kan word nie.
- B Randtoestelle sal nie werk nie.
- C Die rekenaar sal nie volgens sy optimale werkverrigting funksioneer nie.
- D Die bedryfstelsel sal nie kan installeer nie. (1)

1.1.6 Die akroniem vir die verbinding op die moederbord tussen die SVE ('CPU') en die ETG ('RAM') is ...

- A USB.
- B FSB.
- C ZIF.
- D NIC. (1)

1.1.7 Watter EEN van die volgende ikone ('icons') verteenwoordig 'n netwerkaandrywer?

- A A square icon showing a DVD disc with the word 'DVD' written on it, resting on a DVD drive.
- B A square icon showing a hard drive with a USB cable plugged into its front.
- C A square icon showing a CD disc with the word 'CD' written on it, resting on a CD drive.
- D A square icon showing a universal recycling symbol consisting of three chasing arrows forming a triangle.

(1)

1.1.8 Die korrekte omskakeling van  $D4_{16}$  na 'n desimale getal is ...

- A 212.
- B 228.
- C 77.
- D 3 392. (1)

1.1.9 Watter EEN van die volgende logika-stellings kan gebruik word om 'n soektog te doen vir blou motors, wat deur 'n persoon met die van Thomas of Moore besit word?

- A (MotorKleur = blou OR Van = Thomas) OR Van = Moore
- B MotorKleur = blou OR (Van = Thomas OR Van = Moore)
- C MotorKleur = blou AND (Van = Thomas AND Van = Moore)
- D MotorKleur = blou AND (Van = Thomas OR Van = Moore) (1)

1.1.10 Watter EEN van die volgende stellings sal die bonus van 'n personeellid korrek bereken indien al die personeellede 'n R100-bonus en 'n verdere 2% van hulle salaris vir elke jaar diens kry?

- A Bonus = Salaris \* 0.02 + JareDiens + 100
- B Bonus = (100 + JareDiens) \* Salaris \* 0.02
- C Bonus = JareDiens \* Salaris + 100 \* 0.02
- D Bonus = 100 + JareDiens \* Salaris \* 0.02 (1)

1.2 Gee EEN woord/term vir elk van die volgende beskrywings. Skryf slegs die woord/term langs die vraagnommer (1.2.1–1.2.5) in die ANTWOORDEBOEK neer.

1.2.1 Kopiereglisensie wat jou toelaat om dele van gepubliseerde werk vir doeleindes sonder winsmotief te gebruik, te kopieer en te versprei (1)

1.2.2 'n Internasionale gemeenskap wat oop standaarde ontwikkel om die langtermyn groei van die Web te verseker (1)

1.2.3 Maatskappye wat werkers betaal om herhaaldelik op elemente van 'n webtuiste te klik om die status van 'n produk of webbladsy kunsmatig te verhoog (1)

1.2.4 Vermeerdering van die spoed van die stelselbus-/klok om daardeur die spoed van al die komponente van 'n rekenaarsstelsel te vermeerder om werkverrigting te verbeter (1)

1.2.5 Die uitvoer van fisiese take deur rekenaarbeheerde masjiene eerder as deur mense (1)

**TOTAAL AFDELING A: 15**

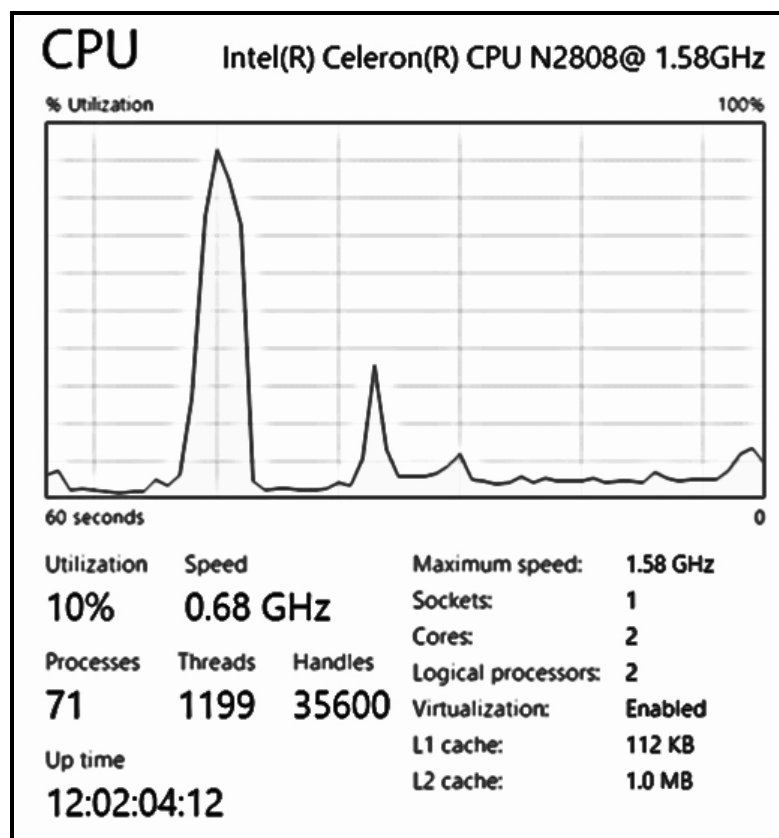
**SCENARIO**

Die IT-klas gaan 'n rekenaarspeletjie-aand as deel van 'n fondsinsamelingsveldtog vir die skool aanbied. Die spelers sal hulle eie rekenaars en ander toestelle vir die aand moet saambring. Die rekenaars en ander toestelle wat die aand gebruik sal word, moet aan sekere basiese vereistes vir hardeware en sagteware voldoen om doeltreffend vir die geselekteerde speletjies gebruik te word.

**AFDELING B: STELSELTEGNOLOGIEË****VRAAG 2**

- 2.1 Een van die spelers het navraag gedoen om uit te vind of sy rekenaar voldoende kapasiteit het, of nie, om vir 'n sekere speletjie gebruik te word.

In die taakbestuurder ('task manager') van die rekenaarstelsel word die werkverrigting van die SVE ('CPU') deur die beeld hieronder voorgestel. Beantwoord die vrae wat volg, wat op die inligting in die beeld gebaseer is.



- 2.1.1 Verduidelik kortliks waarna 'Threads' verwys ten opsigte van verwerking wanneer 'n program uitgevoer word.

(2)

2.1.2 Toe die beeld vasgelê is, het die bedryfstelsel 71 aktiewe prosesse bestuur.

Verduidelik wat prosesbestuur, soos wat dit deur die bedryfstelsel uitgevoer word, behels. (2)

2.1.3 Die spoed van die verwerker met twee kerne ('cores') is 1.58 GHz.

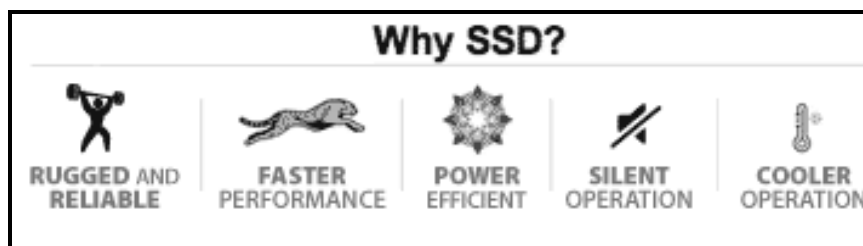
Betekén die teenwoordigheid van twee kerne dat take teen dubbel die spoed van die verwerker, dit is 3.16 GHz, verwerk sal word? Verduidelik jou antwoord. (2)

2.1.4 Die beeld dui die groottes van L1- en L2-kasgeheue aan.

(a) Wat is *kasgeheue*? (2)

(b) Wat is die doel van kasberging ('caching')? (2)

2.2 Een van die spelers het jou opinie gevra oor die opgradering van die hardeskyf van sy rekenaar. Hy wil hê jy moet die beeld (in Engels) hieronder, wat deel van 'n advertensie was, verduidelik.



2.2.1 Waarvoor staan die afkorting SSD? (1)

2.2.2 Verduidelik hoekom die volgende eienskappe van 'n SSD sal wees:

(a) Geluidlose werking (1)

(b) Vinniger werkverrigting (1)

2.2.3 Al die stelselsagteware, programme, data en meer as een TG ('TB') met musiek en video's is op die speler se huidige hardeskyf gestoor. Hy beplan om die huidige hardeskyf te hou en om 'n SSD by te voeg.

Stel, met redes, die beste manier voor om die rekenaar te konfigureer om die hardeskywe optimaal te gebruik. (4)

2.3 Spelers is aangeraai om die antivirussagteware op hulle rekenaars by te werk.

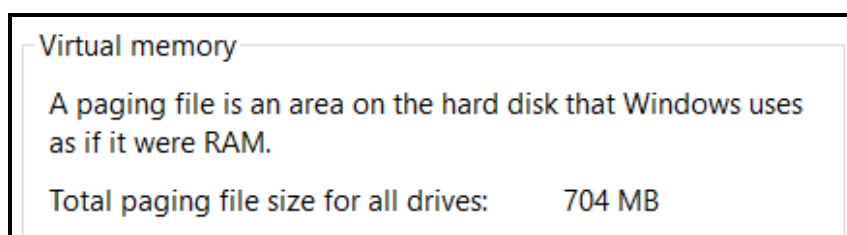
Hoekom is dit nodig om altyd die antivirussagteware by te werk? (2)

2.4 Die moederborde van rekenaars wat normaalweg deur spelers gebruik word, het hoëverrigting-videokaarte wat in die uitbreidingsgleuwe inpas.

2.4.1 Noem die uitbreidingsgleuf wat vir 'n videokaart verskaf word. (1)

2.4.2 Verduidelik hoekom die meeste moderne skootrekenaars 'n ingeboude (of geïntegreerde) videoverwerker ('video adaptor') sowel as 'n videokaart het. (2)

2.5 Die werkverrigting van 'n rekenaar wat vir speletjies gebruik word, is belangrik. Wanneer die werkverrigtingvenster oopgemaak word, word die volgende vertoon:



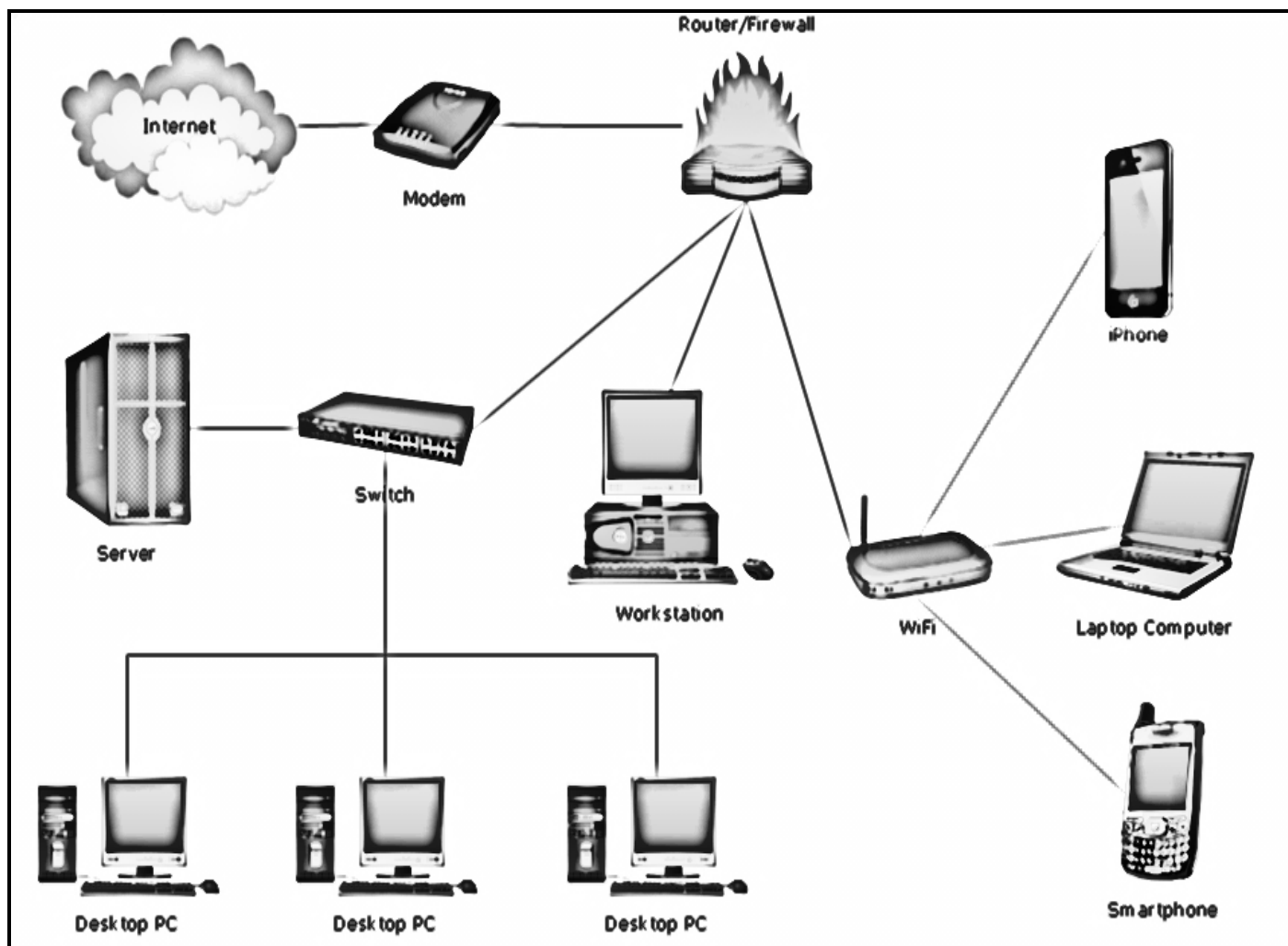
2.5.1 Wanneer sal die bedryfstelsel virtuele geheue gebruik? (1)

2.5.2 Beteken die beskikbaarheid van virtuele geheue dat die byvoeg van meer ETG ('RAM') by die rekenaarstelsel om die werkverrigting te verbeter, nie meer nodig is nie? Motiveer jou antwoord. (2)

**TOTAAL AFDELING B: 25**

**AFDELING C: KOMMUNIKASIE- EN NETWERKTEGNOLOGIEË****VRAAG 3**

Spelers wat vir die aanlyn speletjiesgeleentheid geregistreer het, kan enige toestel gebruik en kan wêreldwyd van enige plek af speel. Hieronder is 'n voorstelling van die verskillende maniere waarop kommunikasie kan plaasvind terwyl die speletjies gespeel word.



3.1 Spelers by die skool sal hulle tafelrekenaars en skootrekenaars in 'n LAN koppel wat in die skoolsaal opgestel sal word.

3.1.1 Gee TWEE redes waarom UTP-kabels die geskikste tipe kabel sal wees om die rekenaars in die skoolsaal te koppel. (2)

3.1.2 Verduidelik hoekom die skool se LAN beide 'n roeteerder ('router') en 'n skakelaar ('switch') nodig sal hê deur na die funksie van elke toestel te verwys. (3)

3.1.3 Verduidelik die doel van TCP/IP in 'n LAN-opstelling. (2)

3.2 Verskillende tipes kommunikasie sal plaasvind, deur verskillende tipes media tydens die speletjiesgeleentheid te gebruik.

3.2.1 Watter tipe netwerk sal 'n 3G-modem gebruik? (1)

3.2.2 Een van die tipes media wat vir kabellose kommunikasie in netwerke gebruik word, is radiogolwe.

Noem TWEE ander tipes kabellose media wat in netwerke gebruik word. (2)

3.3 Daar sal van spelers verwag word om op een of ander stadium tydens die speletjiesgeleentheid ten minste een Pokémon op te spoor. 'n Mobiele toestel met GPS-tegnologie is nodig om aan die **Pokémon GO**-plekgebaseerde versterkte ('augmented') realiteit-speletjie deel te neem.



3.3.1 Waarvoor staan die afkorting *GPS*? (1)

3.3.2 Verduidelik kortliks hoe 'n GPS jou fisiese posisie kan bepaal. (2)

3.4 Aanlyn mediawinkels, soos iTunes en Amazon, wat mediabronne as fasiliteit voorsien, sal tydens die geleentheid gebruik word om musiek in die skoolsaal te speel.

3.4.1 Verduidelik wat 'n *mediabron* in hierdie konteks is. (2)

3.4.2 Hoekom is dit aanvaarbaar om hierdie tipe bronne vir musieklêers te gebruik, maar nie vir videolêers nie? (2)

3.5 Die IT-leerders het opdrag gekry om RIT/'RIA' as 'n moontlike terugvoermeganisme te ondersoek om die sukses van die geleentheid te evalueer.

3.5.1 Beskryf kortliks wat 'n *RIT/'RIA'* is. (2)

3.5.2 Gee EEN voorbeeld van 'n welbekende RIT/'RIA'. (1)

**TOTAAL AFDELING C: 20**

**AFDELING D: DATA- EN INLIGTINGBESTUUR****VRAAG 4**

'n Databasis sal gebruik word om die deelnemers se besonderhede te stoor en om rekord te hou van die speletjies wat gespeel is.

Die volgende tabelle is vir die databasis ontwerp:

| tblSpelers                                                                        |          |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|----------|
| Sleutel                                                                           | VeldNaam | Datatype |
|  | SpelerID | Text     |
|                                                                                   | SNaam    | Text     |
|                                                                                   | SVan     | Text     |

| tblSpeletjies                                                                     |                  |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------|
| Sleutel                                                                           | VeldNaam         | Datatype |
|  | SpeletjieID      | Text     |
|                                                                                   | SpeletjieTitel   | Text     |
|                                                                                   | SpeletjieSkrywer | Text     |

| tblSpeletjiesGespeel                                                              |                 |           |                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sleutel                                                                           | VeldNaam        | Datatype  | Beskrywing                                                                                          |
|  | SpeletjieNommer | Number    | 'n Unieke nommer wat by 1 begin, wat opeenvolgend toegeken word aan elke speletjie wat gespeel word |
|                                                                                   | SpeletjieID     | Text      | Die ID van die speletjie wat gespeel is                                                             |
|                                                                                   | SpelerID        | Text      | Die ID van die speler wat die speletjie gespeel het                                                 |
|                                                                                   | TydGespeel      | Date/Time | Die begintyd van die speletjie                                                                      |
|                                                                                   | Telling         | Number    | Die telling wat die speler vir die speletjie behaal het                                             |

Voorbeeld van data in die **tblSpelers**-tabel:

| SpelerID | SNaam   | SVan     |
|----------|---------|----------|
| X782     | Yeng    | Xu       |
| D901     | Marilyn | Fredriks |
| F566     | Loyiso  | Nkosi    |
| G639     | Lenny   | Govender |

Voorbeeld van data in die **tblSpeletjies**-tabel:

| SpeletjieID | SpeletjieTitel  | SpeletjieSkrywer |
|-------------|-----------------|------------------|
| G101        | Arche Adventure | Lee Andrew       |
| G102        | 3D Electro Sim  | Kernal Yen       |
| G103        | Car frenzy      | Ney Abramo       |
| G104        | Shadow Impact   | Jian Shume       |

Voorbeeld van data in die **tblSpeletjiesGespeel**-tabel:

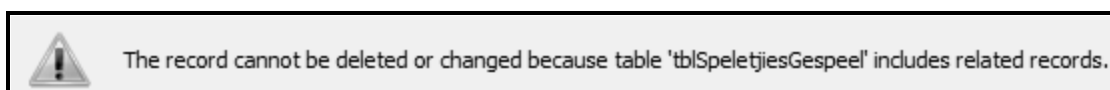
| SpeletjieNommer | SpeletjieID | SpelerID | TydGespeel | Telling |
|-----------------|-------------|----------|------------|---------|
| 1               | G102        | D901     | 09:45      | 156     |
| 2               | G104        | X782     | 10:06      | 567     |
| 3               | G102        | F566     | 12:57      | 233     |
| 4               | G103        | X782     | 13:23      | 134     |

4.1 4.1.1 Wat is die term wat vir die **SpeletjieID**-veld in die **tblSpeletjiesGespeel**-tabel gegee word? (1)

4.1.2 Hoeveel speletjies sal elke speler per dag kan speel, volgens die samestelling van die databasis? Kies die antwoord uit die opsies (A–C) wat hieronder verskaf word.

- A Een speletjie per dag
- B Twee speletjies per dag
- C Enige aantal speletjies per dag (1)

4.1.3 Die volgende boodskap word vertoon wanneer daar probeer word om die speler met **SpelerID** F566 uit die **tblSpelers**-tabel te verwyder:



(a) Verduidelik waarom hierdie boodskap vertoon word. (2)

(b) Noem 'n moontlike oplossing om 'n rekord suksesvol uit die **tblSpelers**-tabel te verwyder. (2)

4.2 Skryf SQL-stellings vir ELK van die volgende navrae deur die tabelle wat verskaf is, te gebruik:

4.2.1 Vertoon al die besonderhede van die speletjies wat van 12:00 tot 15:00 gespeel is. (4)

4.2.2 Die tellings vir speletjies met die **SpeletjieID** G103 is verkeerd verwerk. Al die tellings vir rekords met hierdie **SpeletjieID** moet met 15% verhoog word. (4)

4.3 Die volgende SQL-stellings is aan die administrateur gegee om te interpreteer:

4.3.1 Verduidelik wat die afvoer van die volgende SQL-stelling sal wees:

```
SELECT SpeletjieID, MAX(Telling) as Maksimum
FROM tblSpeletjiesGespeel
Group by SpeletjieID
Order by Max(Telling) DESC (3)
```

4.3.2 Skryf die afvoer van die SQL-stelling wat hieronder gegee word, neer deur die **tblSpelers**-tabel en die eerste rekord in die **tblSpeletjiesGespeel**-tabel te gebruik.

```
SELECT SpeletjieNommer, Left(SNaam,1) & Left(SVan,1) &
Right(SVan,1) & '-' & Telling AS Verwysing
FROM tblSpelers, tblSpeletjiesGespeel
WHERE tblSpelers.SpelerID = tblSpeletjiesGespeel.SpelerID (4)
```

- 4.4 Daar is voorgestel dat 'n ID-nommer-veld en 'n geboortedatum-veld by die **tblSpelers**-tabel ingesluit moet word.

Verduidelik hoekom die byvoeg van die voorgestelde velde by die **tblSpelers**-tabel tot data-oortolligheid ('data redundancy') sal lei. (2)

- 4.5 Die skool moet maatreëls tref om seker te maak dat inligting van spelers en speletjies wat in die databasis gestoor is, nie in gevaar gestel sal word nie.

Noem TWEE maniere om 'n SQL-invoegingsaanval ('SQL injection attack') op die databasis deur kuberkrakers te voorkom. (2)

**TOTAAL AFDELING D: 25**

**AFDELING E: OPLOSSINGSONTWIKKELING****VRAAG 5**

Die IT-leerders sal toepassingsprogramme skryf om met die organisering van die speletjiesgeleentheid en verwerking van inligting te help.

5.1 Die volgende datastrukture kan in die toepassingsprogramme gebruik word:

- Eendimensionele skikking
- Tweedimensionele skikking
- Veranderlike
- Tekslêer

Watter EEN van die datastrukture hierbo sal in ELK van die volgende gevalle die geskikste wees om te gebruik?

**LET WEL:** Elke datastruktuur uit die lys hierbo kan slegs een keer as antwoord gebruik word.

5.1.1 'n Groot hoeveelheid data oor die deelnemers moet gestoor word om op 'n later stadium gebruik te word. (1)

5.1.2 'n Alfabeties gesorteerde lys met die name van die organiseerders word vereis. (1)

5.1.3 Die deelnemers se tellings moet in rye en kolomme gestoor word. (1)

5.1.4 Vind die naam van die speler wat die hoogste telling behaal het. (1)

5.2 Twee objekklasse moet ontwerp word: een vir die spelers en een vir die speletjies.

5.2.1 Objekgeoriënteerde programmering gebruik enkapsulering.  
Gee die definisie van *enkapsulering*. (2)

5.2.2 Noem TWEE voordele van die gebruik van objekgeoriënteerde programmering wanneer veelvuldige ontwikkelaars by die kodering van 'n toepassing betrokke is. (2)

5.2.3 Dui aan of die volgende stellings oor objekgeoriënteerde programmering WAAR of ONWAAR is. Skryf slegs 'waar' of 'onwaar' langs die vraagnommer (5.2.3(a) en 5.2.3(b)) neer.

(a) Meer as een objek van 'n klas kan geïnstantieer word. (1)

(b) Die getal parameters wat deur 'n konstruktor ontvang word, moet altyd dieselfde as die getal privaat attribute wees. (1)

- 5.3 In een van die speletjies wat gespeel word, moet die gebruiker die getal rye van 'n figuur insleutel. Die figuur word saamgestel deur 'n sekvensiële lys getalle wat by die waarde van 1 begin en moet die getal rye wat ingesleutel is, bevat. Elke ry in die figuur sal  $2 \times (\text{rynommer}) - 1$  aantal getalle hê.

Voorbeeld van afvoer as die waarde van 5 ingesleutel is.

```

1
2 3 4
5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24 25

```

Skryf 'n oplossing vir die probleem in die vorm van pseudokode.

**LET WEL:**

- Die aantal getalle per ry kan bereken word deur die formule  $2 \times (\text{rynommer}) - 1$  te gebruik.
- Daar is een getal in ry 1, drie getalle in ry 2, vyf getalle in ry 3 en so aan. (10)

- 5.4 'n Ander deel van die speletjie vereis dat 'n willekeurige getal in die reeks van 4 tot 50 gegenereer moet word. Bepaal of die getal wat willekeurig gegenereer is, 'n volkome getal is, of nie.

**LET WEL:** 'n Volkome getal is wanneer die getal gelyk is aan die som van sy faktore, uitgesluit die getal self.

Voorbeeld: Die getal 6 is willekeurig gegenereer.

Die som van die faktore van 6, uitsluitend 6, is:  $1 + 2 + 3 = 6$

Die getal 6 is dus 'n volkome getal.

Die volgende pseudokode is gegee om die probleem op te los:

| Reël | Instruksie                                                   |
|------|--------------------------------------------------------------|
| 1.   | Genereer 'n willekeurige getal (getal) in die reeks 4 tot 50 |
| 2.   | $\text{som} \leftarrow 0$                                    |
| 3.   | Lus-indeks van 1 tot $\text{getal} - 1$                      |
| 4.   | As $\text{getal} \bmod \text{indeks} = 0$                    |
| 5.   | $\text{som} \leftarrow \text{som} + \text{indeks}$           |
| 6.   | As $\text{getal} = \text{som}$                               |
| 7.   | Vertoon boodskap 'Volkome getal'                             |
|      | Anders                                                       |
| 8.   | Vertoon boodskap 'Nie 'n volkome getal nie'                  |

- 5.4.1 Gebruik die volgende opskrifte en voltooi die naspeurtabel met die getal 4 as die getal wat willekeurig gegenereer is. Toon ELKE stap van jou naspeuring ('trace').

| getal | som | Lus-indeks | getal-modulus-indeks = 0? | getal = som? | Vertoon |
|-------|-----|------------|---------------------------|--------------|---------|
| 4     |     |            |                           |              |         |

(5)

- 5.4.2 Een van die spelers het 'n alternatiewe oplossing voorgestel. Die voorstel is dat reël 3 van die oplossing soos volg moet lees:

3. Lus-indeks van 1 tot getal

Om dieselfde resultate as in VRAAG 5.4.1 te vertoon, moet een ander reël in die pseudokode ook verander word.

Dui die reëlnommer en die geredigeerde inhoud van hierdie reël aan om dieselfde afvoer as die gegewe oplossing te gee.

(2)

**TOTAAL AFDELING E: 27**

**AFDELING F: GEÏNTEGREERDE SCENARIO****VRAAG 6**

Die skool sal die gasheer van 'n webtuiste en deel van 'n sosiale netwerk wees sodat spelers kan registreer en speletjies aanlyn speel.

- 6.1 Een van die spelers het 'n e-pos met die volgende e-posadres aan die organiseerders gestuur:  
skoolspeletjies@windermere.co.za

- 6.1.1 Noem die domeinnaam ('domain name') van die e-pos. (1)
- 6.1.2 Noem die ontvangers van die e-pos hieronder wat nie in die e-pos aan die ander bekend gemaak sal word nie.

|                                                                                    |                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FROM: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Alexander Xavier</span> | CC: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Peter Iyer; Adam Orij; Brian Porter</span> |
| TO: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Martin Maverick</span>    | BCC: <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Marlene Heyns; Kerry Mansen</span>        |

(1)

- 6.1.3 Wat is die algemene naam van skadelike sagteware ('malware') wat verwys na die vervalsing van die opskrif van 'n e-pos sodat dit lyk asof die e-pos van 'n ander bron af kom? (1)

- 6.2 Die gasheerskool het 'n webtuiste met BSL ('SSL') waar deelnemers kan registreer en die vereiste betalings kan doen.

- 6.2.1 Verduidelik wat *BSL* ('SSL') is. (2)

- 6.2.2 'n Digitale sertifikaat sal vir die deurblaaier ('browser') toeganklik wees om die webtuiste waarvandaan die skool die speletjie wil aflaai, te verifieer.

Noem TWEE brokkies inligting wat op 'n digitale sertifikaat gevind kan word. (2)

- 6.3 Die speletjiesadministrateur wil sekere lêers op die bediener argiveer ('archive') om skyfspasie beskikbaar te maak.

- 6.3.1 Verduidelik wat dit beteken om *lêers te argiveer* ('archive'). (2)

- 6.3.2 Sal meer skyfspasie gespaar word as geargiveerde lêers van 'n fisiese bediener na 'n virtuele bediener geskuif word? Motiveer jou antwoord. (2)

6.4 Tydens 'n vorige speletjiesgeleentheid het spelers gekla dat te veel bandwydte gebruik word terwyl speletjies gestroom word.

6.4.1 Vir die huidige speletjiesgeleentheid is spelers in kennis gestel dat hulle die instellings op hulle rekenaars kan konfigureer om die speel van speletjies te optimaliseer.

Verduidelik wat gedoen kan word om bandwydte te spaar terwyl daar gestroom word. (1)

6.4.2 Die spelers wil die webtuistes waartoe toegang verkry kan word, beperk om netwerkverkeer te verminder.

Verduidelik hoe 'n skansmuur ('firewall') vir hierdie doel gebruik kan word. (2)

6.4.3 Hoekom is dit gewoonlik vinniger om BitTorrent-protokol te gebruik om 'n lêer af te laai eerder as om die lêer direk van 'n bediener af te laai? (2)

6.4.4 Iemand het genoem dat BitTorrent-protokol vermy moet word omdat dit onwettig is om te gebruik.

Is hierdie stelling waar? Motiveer jou antwoord. (2)

6.5 Die IT-leerders sal die spelers bewus maak van die NVK (naby-veld-kommunikasie)-eienskap ('NFC: near field communication') wat op hulle tablette en ander handtoestelle beskikbaar is.



6.5.1 Verduidelik wat *naby-veld-kommunikasie (NVK/'NFC')* beteken. (2)

6.5.2 NVK het sy oorsprong in 'n kommunikasiestandaard wat radiogolwe gebruik. Wat word hierdie kommunikasiestandaard genoem? (1)

6.6 Aparte weergawes van sommige van die toepassingsagteware vir speletjies is ontwikkel om voorsiening te maak vir verskillende bedryfstelsels, soos Android en iOS.

6.6.1 Motiveer hoekom dieselfde toepassing verskillend vir verskillende bedryfstelsels geprogrammeer moet word. (2)

6.6.2 'n Belangrike eienskap van 'n bedryfstelsel is om terugwaarts aanpasbaar te wees.

Gebruik 'n voorbeeld om die konsep van terugwaartse aanpasbaarheid te verduidelik. (2)

- 6.7 Gedurende 'n onderhoud met die skrywer van een van die speletjies was die reaksie op 'n vraag oor die eienskappe van 'n suksesvolle aanlyn speletjie soos volg:

'Aanpasbaarheid ('scalability'), vinnige reaksietyd, veiligheid ('security') en lae koste om op te stel'

- 6.7.1 Hoekom is aanpasbaarheid ('scalability') belangrik wanneer aanlyn speletjies ontwerp word? (2)
- 6.7.2 Hoekom sal veiligheid 'n uitdaging in 'n eweknie netwerk wees? (1)
- 6.8 'Die "toep-ifikasie ('app-ification') van die Web' het daartoe gelei dat baie bekende webtuistes toeps ontwikkel het wat mense kan gebruik om toegang tot inligting op hulle webtuistes te verkry.
- 6.8.1 Verduidelik kortliks wat 'n *toep* ('app') is. (1)
- 6.8.2 Gee TWEE redes waarom spelers wat vir die speletjiesgeleentheid wil registreer, mag verkies om 'n toep in plaas van die webtuiste te gebruik. (2)
- 6.9 Een van die spelers sal die kopstuk in die illustrasie hieronder gebruik.



[Bron: <http://www.bestbuy.com/site/video-games-accessories/gaming-headset>]

- 6.9.1 Baie van hierdie tipes toestelle bevat vasteware ('firmware').  
Verduidelik wat *vasteware* ('firmware') is. (2)
- 6.9.2 (a) Die kopstuk ondersteun inproptoestelle ('plug-ins'). Verduidelik wat 'n *inproptoestel* ('plug-in') is. (1)
- (b) Hoe bevoordeel die feit dat die kopstuk inproptoestelle ('plug-ins') ondersteun, die speler? (1)
- 6.9.3 Hierdie tipes toestelle bevat gewoonlik sensors.  
Noem TWEE moontlike tipes sensors wat in speletjietoestelle voorkom. (2)
- 6.9.4 Wat word die veld genoem waar rekenaarstelsels menslike besluitneming simuleer (naboots) en reageer op grond van toevoer wat vanaf sensors verkry word? (1)

**TOTAAL AFDELING F: 38**  
**GROOTTOTAAL: 150**