

### السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة مما يلي:

- 1- لبنة برمجية تحتوي قرارا واحدا ينفذ لبناته إذا كان الشرط صحيح:  
أ- if ...then .... else  
ب- if ...then  
ج- forever  
د - repeat
- 2- لبنة برمجية تحتوي قرارين ينفذ لبنات القرار الاول اذا كان الشرط صحيحا في حين ينفذ لبنات القرار الثاني اذا كان الشرط خاطئا:  
أ- if ...then .... else  
ب- if ...then  
ج- forever  
د - repeat
- 3- الشخص الذي يقوم بتحويل التصميمات التقنية للتطبيقات والبرامج إلى تعليمات وشيفرات برمجية هو:  
أ- محلل النظم  
ب- فاحص الأنظمة  
ج- المبرمج  
د - المستخدم
- 4- الشخص الذي يقوم بدراسة متطلبات المستخدمين لبناء وتطوير الأنظمة والتطبيقات المحوسبة:  
أ- محلل النظم  
ب- فاحص الأنظمة  
ج- المبرمج  
د - المستخدم
- 5- إذا كان إحداثيات موقع الكائن في برنامج Scratch هو ( 0 , 0 ) فإنه يقع في:  
أ- أعلى المنصة  
ب- أسفل المنصة  
ج- أعلى يسار المنصة  
د - منتصف المنصة
- 6- لكل كائن موقعه الخاص على منصة Scratch يتحدد من خلال :  
أ- المحور العمودي (Y) فقط  
ب- المحور الافقي (X) فقط  
ج- المحور الافقي (X) والعمودي (Y)  
د- تحديده بشكل عشوائي

- 7- من أنواع المعاملات في سكراتش والتي تستخدم في مقارنة القيم:
- أ- المعاملات المنطقية
  - ب- المعاملات الرياضية
  - ج- المعاملات النصية
  - د- المعاملات الشرطية
- 8- من أنواع المعاملات في سكراتش والتي تستخدم للقيام بالعمليات الحسابية:
- أ- المعاملات المنطقية
  - ب- المعاملات الرياضية
  - ج- المعاملات النصية
  - د- المعاملات الشرطية
- 9- من المعاملات المنطقية الذي يعطي ناتجا صحيحا إذا كان كلا الشرطين صحيحان:
- أ- NOT
  - ب- OR
  - ج- And
  - د- معامل القسمة "/"
- 10- من المعاملات المنطقية الذي يعطي ناتجا صحيحا إذا كان الشرط خطأ والعكس صحيح:
- أ- NOT
  - ب- OR
  - ج- And
  - د- معامل القسمة "/"

\*\*\*\*\*

### السؤال الثاني: أكمل الفراغات بالكلمات المناسبة:

- 1- تستخدم اللبانات الشرطية ..... و ..... في Scratch للتحقق من شرط معين، فإذا كان الشرط صحيحاً فإن اللبانات البرمجية التابعة للجملة الشرطية سيتم تنفيذها.
- 2- الشخص الذي يقوم بفحص واختبار التطبيقات لاكتشاف المشاكل والأخطاء هو .....
- 3- لتحديد موقع الكائن على منصة Scratch فإنه يجب عليك تحديد موقعه على المحور ..... والمحور .....
- 4- إذا كان إحداثيات موقع الكائن في برنامج Scratch هو ( 0 , 0 ) فإنه يقع في ..... المنصة
- 5- من أمثلة المعاملات المنطقية ..... و ..... و .....

التدريبات الإثرائية لا تغني عن الكتاب المدرسي

- 6- المعامل ..... هو من المعاملات المنطقية الذي يعطي ناتجا صحيحا إذا كان أحد الشرطين صحيحان
- 7- من أمثلة المعاملات الشرطية ..... و ..... و .....
- 8- من أمثلة المعاملات الرياضية ..... و ..... و ..... و .....
- 9- تتكون منصة سكراتش من مجموعة من النقاط تسمى .....
- 10- تستخدم المعاملات ..... لفحص أكثر من شرط في جملة شرطية واحدة، وأيضاً لفحص نقيض الشرط. حيث تمكن من اتخاذ قرارات لجمل شرطية مركبة.

\*\*\*\*\*

## السؤال الثاني: أجب على الأسئلة الآتية:

س 1: اذكر وظيفة كلا من " فاحص الأنظمة " & " المبرمج " & " محلل النظم " ؟

فاحص الأنظمة: .....

المبرمج: .....

محلل النظم: .....

س 2 : اذكر أنواع المعاملات المنطقية ؟

1- ..... 2- ..... 3- .....

س 3: قارن بين if...then. Else & if....then ؟

if....then,else	if....then
.....	.....
.....	.....

التدريبات الإثرائية لا تغني عن الكتاب المدرسي

## تدريبات إثرائية لمادة الحاسوب – منتصف الفصل الثاني – الصف السابع

س 4 - قارن بين لبنات الإنتظار Wait...secs & Wait...until ؟

Wait...until	Wait...secs
.....	.....
.....	.....

س 5 : قم بتحويل الخوارزمية التالية إلى مخطط إنسيابي لبرنامج سكراتش يجعل الكائن يتحرك باستمرار ويتوقف عند يلامس اللون الأحمر.

المخطط الانسيابي

الخوارزمية

- 1- البداية
- 2- تحرك
- 3- تحقق من لمس اللون الأحمر
  - إذا لمس اللون الأحمر اذهب للخطوة 4
  - إذا لم يلمس اللون الأحمر اذهب للخطوة 2
- 4- توقف
- 5- النهاية

انتهت الأسئلة

التدريبات الإثرائية لا تغني عن الكتاب المدرسي