

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

التدريبات الإثرائية لا تغني عن الكتاب المدرسي

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 ifthen و ifthen,else 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 فاحص الأنظمة

3- لتحديد موقع الكائن على منصة Scratch فإنه يجب عليك تحديد موقعه على المحور الافقي X والمحور

العمودي Y

4- إذا كان إحداثيات موقع الكائن في برنامج Scratch هو (0 , 0) فإنه يقع في منتصف المنصة

5- من أمثلة المعاملات المنطقية AND و OR و NOT

التدريبات الإثرائية لا تغني عن الكتاب المدرسي

- 6- المعامل **OR** هو من المعاملات المنطقية الذي يعطي ناتجا صحيحا إذا كان أحد الشرطين صحيحان
- 7- من أمثلة المعاملات الشرطية **أكبر من "<"** و **أصغر من ">"** و **يساوي "="**
- 8- من أمثلة المعاملات الرياضية **الجمع "+"** و **الطرح "-"** و **القسمة "/"** و **الضرب "*"**
- 9- تتكون منصة سكراتش من مجموعة من النقاط تسمى **بكسل**
- 10- تستخدم المعاملات **المنطقية** 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: هو الشخص الذي يقوم باختبار البرامج والتطبيقات لاكتشاف المشاكل والأخطاء

المبرمج : هو الشخص الذي يقوم بتحويل التصميمات التقنية للتطبيقات والبرامج الى تعليمات وشيفرات برمجية

محلل النظم: هو الشخص الذي يقوم بدراسة متطلبات المستخدمين لبناء وتطوير الأنظمة والتطبيقات المحوسبة

س 2 : اذكر أنواع المعاملات المنطقية ؟

1- **and** 2- **or** 3- **not**

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

if...then,else	if...then
لينة اتخاذ قرارات، تحتوي قراراتين، ينفذ لبنات القرار الاول اذا كان الشرط صحيحا في حين ينفذ لبنات القرار الثاني اذا كان الشرط خاطئا	لينة اتخاذ قرارات، تحتوي قرارا واحدا ينفذ لبناته اذا كان الشرط صحيح

التدريبات الإثرائية لا تغني عن الكتاب المدرسي

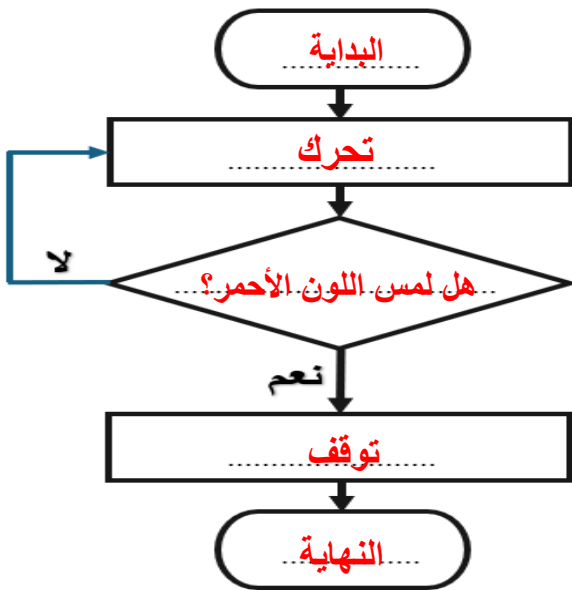
تدريبات إثرائية لمادة الحاسوب – منتصف الفصل الثاني – الصف السابع

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

Wait...until	Wait...secs
هذه اللبنة تنتظر حتى حدوث حدث أو تحقق شرط معين .	هذه اللبنة تنتظر عدد من الثواني ومن ثم تستكمل تنفيذ اللبنة البرمجية التالية

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