مدرسة الأندلس الخاصة للبنات

العام الأكاديمي ٢٠٢٤/٢٠٢٥

نهاية الفصل الدراسي الاول

أوراق عمل إثرائية وإجاباتها

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف السادس

اسم الطالبة/.....

الصف والشعبة /.....

1.1	الخطوة الثالثة من خطوات انشاء برنامج		
	A	تحليل المشكلة	
	B	رسم المخطط الانسيابي	
	C	انشاء الخوارزمية	
	D	كتابة الكود البرمجي	

1.٢	من مكونات اللعبة في برنامج سكراتش		
	A	الكائنات	
	B	start	
	C	البرنامج	
	D	الأدوات	

1.٣	هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج		
	A	العنصر	
	B	المنصة	
	C	الخلفية	
	D	المتغير	

1.٤	من الخصائص التي يجب أن تتوفر في اسم المتغير		
	لكل متغير اسم يتم تعينه عن انشائه	A	
	أن يكون الاسم فريدا وغير مكرر	B	
	يمكن استخدام حروف كبيرة وصغيرة في اسم المغير	C	
	جميع ما ذكر	D	

1.٦	تقسم المتغيرات إلى		
	قسمين	A	
	ثلاث اقسام	B	
	اربعة اقسام	C	
	خميسة اقسام	D	

1.٧	تستخدم المعاملات الحسابية في البرمجة للقيام بـ		
	الرسم	A	
	التخطيط	B	
	العمليات الحسابية	C	
	لا شيء مما ذكر	D	

السؤال الثاني: أجب عن الأسئلة التالية:

أ- اذكر العلامات التي تستخدم لتمثيل العمليات الحسابية

.....
.....

٢اذكر الخصائص التي يجب ان تتوفر في اسم المتغير

١-.....
٢-.....
٣-.....
٤-.....
٥-.....

ب- ما المقصود في المتغير ؟

.....
.....
.....

ج- عددي خطوات انشاء برنامج؟

١-.....
٢-.....
٣-.....
٤-.....

السؤال الثاني: أكمل الفراغ باختيار الإجابة المناسبة من الكلمات التالية:

(المتغير- كتابة الكود البرمجي- اسم المتغير- انشاء الخوارزمية- إشارة الجمع+)

أ. ..... **هي الخطوة الثانية من خطوات انشاء برنامج.**

ب. ..... **من العلامات التي تستخدم لتمثيل العمليات الحسابية.**

ج. ..... **هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج.**

د. ..... **هي الخطوة الرابعة من خطوات انشاء برنامج.**

السؤال الثالث : ارسمي الاشكال المستخدمة في المخطط الانسيابي واذكري دلالة كل منها؟

السؤال الثالث:

حولي الخوارزمية الى مخطط انسيابي.

١- بداية اللعبة.

٢- حرك الكائن سعد.

٣- اذا لم يلمس سعد الكرة قم بالعودة الى الخطو ة رقم ٢.

٤- اذا لمس سعد الكرة قم بزيادة العداد بـ ١ ثم قم بإخفاء الكرة.

٥- نهاية اللعبة.