كراسة الحل الذكي

تطلب من مكتبة زهور الأقصى
0599739185

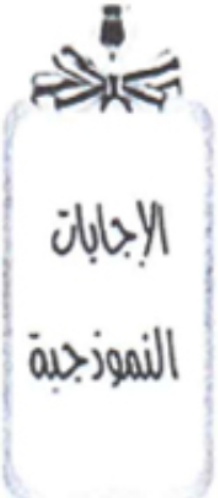
النماذج التدريبية لمدارس الوكالة

نسخة جديدة

في مادة:

البرمجة والحاسوب

الفصل الدراسي الأول



جـــدول المحتـــويـــات

الكتاب	الوحدة	رقم الدرس	اسم الدرس	الصفحة
التكنولوجيا	الثانية	الدرس الأول	مقدمة في البرمجة	٣
		الدرس الثاني	تصميم البرمجيات	٩
البرمجة	الأولى	الدرس الأول	مراجعة سكراتش	١٤
		الدرس الثاني	أساسيات التحكم بالكائن	١٤
		الدرس الثالث	بث الرسائل واستقبالها	١٤
		الدرس الرابع	تسجيل الأصوات	٢٠
		الدرس الخامس	الرسام في سكراتش	٢٠
		الدرس السادس	تغير اسم الكائن	٢٠
		الدرس السابع	الكتابة باللغة العربية	٢٢
		الدرس الثامن	المتغيرات	٢٢
		الدرس التاسع	محرر الصور	٢٥
		الدرس العاشر	متغيرات تظهر ع المنصة	٢٥

مكتبة زهور الأقصى

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

مكتبة زهور الأقصى

كتاب التكنولوجيا

الوحدة الثانية

الدرس الأول: مقدمة في البرمجة

السؤال الأول: أكمل العبارات التالية بكلمات مناسبة:

١- تتنوع لغات البرمجة التي يستخدمها المبرمجون في تطوير البرامج والألعاب.

٢- تستخدم برامج الحاسوب في عدة مجالات منها الصحة و التعليم و الاتصالات

٣- تستخدم لغات البرمجة لكتابة البرامج الحاسوبية.

٤- تعتبر لغة البرمجة وسيطاً بين الانسان و الحاسوب.

٥- يتكون الحاسوب من مكونين رئيسيين هما المكون المادي و المكون البرمجي.

٦- تعتمد الشركات على برامج الحاسوب في أعمالها لأنها تقلل الجهد و الوقت و تنجز المهام بسرعة ودقة عالية.

السؤال الثاني: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١- (✗) المستخدم هو الشخص الذي يصمم البرامج والألعاب. المبرمج

٢- (✓) التخطيط المسبق من الضروريات لتحقيق أهدافنا بنجاح.

٣- (✓) لا يمكن الاستغناء عن الحاسوب والبرمجيات في وقتنا الحاضر.

٤- (✓) انتاج البرامج يعود بالنفع الكثير على منتجيها.

٥- (✗) استخدام البرمجيات في إنجاز المهام يؤدي إلى هدر الوقت والجهد. تقليل

٦- (✗) البرنامج هو عملية تغذية الحاسوب بخطوات دقيقة لحل مسألة معينة. البرمجة

٧- (✓) تكتب البرامج بواسطة لغات خاصة يستطيع الحاسوب فهمها وتنفيذ أوامرها.

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

السؤال الثالث: أكتب/ي المصطلح العلمي الدال في كل مما يلي:

١- [البرنامج] مجموعة من التعليمات المحددة والمرتبة بطريقة منطقية والتي تقوم بوظيفة محددة.

٢- [لغة البرمجة] لغة التخاطب والتفاهم بين لغة الحاسوب والإنسان.

٣- [لغه الآلة] هي اللغة التي يفهمها الحاسوب ومكونة من رقمين (1،0).

٤- [المبرمج] الشخص الذي يستخدم لغات البرمجة لكتابة برامج الحاسوب المختلفة.

٥- [البرمجة] تغذية الحاسوب بالخطوات الدقيقة التي تقودنا إلى لحل مسألة معينة باستخدام لغة البرمجة.

السؤال الرابع: علل/ي لما يلي:

١- تعتمد الشركات والمؤسسات على برامج الحاسوب في أعمالها؟

السبب: لما يجنبه البرامج من أثر في تقليل الجهد والوقت وانجاز المهام بالسرعة والدقة العالية.

٢- يجب توخي الدقة أثناء عملية إعداد وتصميم البرامج؟

السبب: لتوفير العرض المطلوب وإلا لتعرض الاشياء الى نتائج غير النتائج المطلوبة.

فيس بوك ::: مكتبة زهور الأقصى

بداية اللغات

السؤال الأول: اختار/ي الإجابة الصحيحة في كل مما يلي:

١- كُتبت أول أوامر للحاسوب بلغة الآلة بواسطة العالم:

أ- جون موشلي ب- ستيف جوبز ج- بيل جيتس د- كونراد زوس

٢- لغة البرمجة ..... سهلت الربط بين البرمجة وقاعدة البيانات:

أ- Assembly ب- C++ ج- Basic د- PERL

٣- كُتبت أول لغة برمجة، وصُنفت على أنها عالية المستوى:

أ- 1945م ب- 1950م ج- 1980م د- 1990م

٤- لغة البرمجة ..... تستخدم في تصميم صفحات الويب:

أ- PHP ب- JAVA ج- C++ د- IOS

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

٥- تُصنف لغة البرمجة C++ على أنها لغة:

أ- الآلة ب- برمجة الأجهزة الذكية ج- عالية المستوى د- أ+ ج معاً

٦- تُصنف لغة البرمجة HTML على أنها لغة:

أ- الآلة ب- تصميم صفحات الويب ج- عالية المستوى د- ب+ ج معاً

٧- تُصنف لغات البرمجة حسب المستوى إلى:

أ- لغات متدنية ب- لغات عالية ج- أ+ ب معاً د- ليس ما سبق

٨- لغة البرمجة المستخدمة لبرمجة الهواتف الذكية:

أ- PHP ب- C++ ج- HTML د. Android

٩- تتشابه لغات البرمجة في الحروف وتختلف في:

أ- القواعد ب- المفردات ج- الاستخدام د- جميع ما سبق

مكتبة فيس بوك زهور الأقصى

السؤال الثاني: أكمل/ي العبارات التالية بكلمات مناسبة:

١- كُتبت أول أوامر للحاسوب عام ١٩٤٥، أما أول لغة برمجة كُتبت عام ١٩٥٠.

٢- مع تطور الانترنت عام ١٩٩٠م ظهرت لغات برمجة جديدة وسهلة.

٣- تُصنف لغات البرمجة إلى عدة أنواع بناءً على مستوى اللغة و استخدامها.

٤- تُقسم لغات البرمجة حسب المستوى إلى لغات دنيا ولغات عليا.

٥- تتشابه لغات البرمجة في الحروف وتختلف في القواعد.

السؤال الثالث: صوب/ي ما تحته خط في كل مما يلي:

١- أول أوامر كُتبت للحاسوب عام ١٩٤٥م من قبل شركة مايكروسوفت. [Z3]

٢- اللغات الإنسانية هي لغات خاصة يفهمها الحاسوب وينفذ أوامرها. [البرمجة]

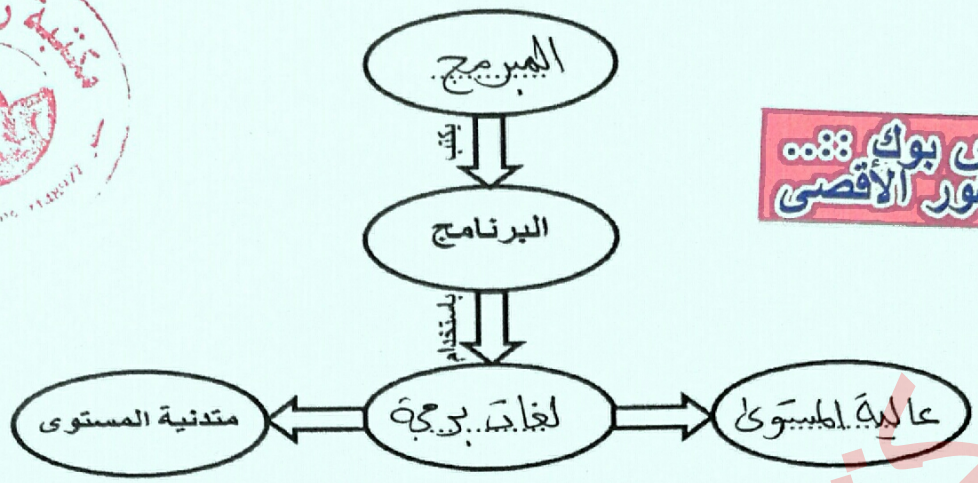
٣- تعتبر لغة الآلة من اللغات العالية المستوى. [المتدنية]

مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

مكتبة زهور الأقصى
فيس بوك :: مكتبة زهور الأقصى

السؤال الرابع: أكمل/ي المخطط التالي:



دورة تطوير البرمجيات

السؤال الأول: اختار/ي الإجابة الصحيحة في كل مما يلي:

١- يُشار إلى دورة كتابة وتطوير البرمجيات بـ:

أ- CSDL ب- SLDC ج- SDLC د- LDCS

٢- المرحلة الأولى في دورة كتابة وتطوير البرمجيات هي:

أ- مرحلة التصميم ب- مرحلة التحليل ج- مرحلة التحقق د- مرحلة الصيانة

٣- برنامج لحساب المعدل الحسابي لعدد من العلامات يُعبر عنه:

أ- مسألة صغيرة ب- مشكلة حل problem saluing ج- تحليل نظام د- أ + ب معاً

٤- جدول الشروط والمواصفات هي وثيقة تنتج في نهاية ..... في دورة تطوير البرمجيات:

أ- مرحلة التحليل ب- مرحلة التصميم ج- مرحلة الكتابة د- مرحلة الصيانة

٥- أدوات التصميم تنتج في نهاية ..... في دورة كتابة وتطوير البرمجيات:

أ- مرحلة التحليل ب- مرحلة التصميم ج- مرحلة الكتابة د- مرحلة الصيانة

٦- الهدف من مرحلة الصيانة في دورة كتابة وتطوير البرمجيات:

أ- التعديل ب- التحديث ج- الإنشاء د- أ+ ب معاً

٧- تتم عملية الترميز في مرحلة .....:

أ- التصميم ب- كتابة البرنامج ج- التحليل د- جميع ما سبق

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

٨- في دورة تطوير البرمجيات تعتمد مرحلة التصميم على مرحلة .....:

أ- كتابة البرنامج ب- التحقق ج- التحليل د- ليس مما سبق

٩- مرحلة يتم فيها التأكد من ما كتب في مرحلة الترميز يتبع قواعد لغة البرمجة:

أ- التحليل ب- التصميم ج- كتابة البرنامج د- التحقق

١٠- يتم جمع المعلومات وتصنيفها في مرحلة .....:

أ- التحليل ب- التصميم ج- كتابة البرنامج د- التحقق

السؤال الثاني: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١- (✗) عندما تكون المسألة كبيرة فهي بحاجة إلى حل مشكلة مباشرة. صغيرة

٢- (✗) تمر عملية كتابة البرامج بعدة مراحل على شكل دورة لها بداية ونهاية. تطوير البرمجيات

٣- (✓) يعتبر برنامج إدارة نظام لمستشفى من البرامج البسيطة. الكبيرة

٤- (✗) يمكن تنفيذ مراحل عملية البرمجة بطريقة عشوائية. منظمة

٥- (✗) في مرحلة تحليل النظام يتم تحديد لغة البرمجة المناسبة. التصميم

٦- (✓) تسمى عملية كتابة الكود البرمجي باستخدام أحدى لغات البرمجة بالترميز.

٧- (✓) تعتمد عملية كتابة الكود البرمجي على مرحلة التصميم.

٨- (✗) محلل النظم هو الشخص المسئول عن كتابة الكود البرمجي للبرنامج. المبرمج

٩- (✗) المرحلة الأخيرة في عملية البرمجة هي التحقق. الصيانة

١٠- (✗) يتم تحديد النتائج المرجوة من البرنامج في مرحلة التحليل. التحقق

السؤال الثالث: أكمل/ي العبارات التالية بكلمات مناسبة:

١- في مرحلة التحليل تسمى تحليل المسألة الصغيرة بـ حل المشكلة. Problem Solving

٢- في مرحلة التصميم يتم اختيار لغة البرمجة المستخدمة المناسبة.

٣- تتضمن مرحلة تحليل النظام جمع المعلومات وتصنيفها حسب أهميتها وتحديد المخرجات.

مكتبة زهور الأقصى فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

السؤال الخامس: وفق/ي بين مراحل عملية البرمجة وما يقابلها من مخرجات.

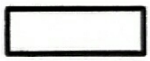
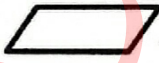
اسم المرحلة	مخرجاتها
١- مرحلة التحليل	(٥) نسخة محدثة عن البرنامج.
٢- مرحلة التصميم	(٣) الكود البرمجي جاهزاً للاختبار.
٣- مرحلة كتابة البرنامج	(٢) أدوات التصميم (الخوارزميات والمخططات).
٤- مرحلة التحقق	(١) جدول الشروط والمواصفات.
٥- مرحلة الصيانة	(٤) برنامج جاهزاً للتسليم للمستخدم.

فيس بوك :::: مكتبة زهور الأقصى

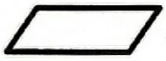
الدرس الثاني: تصميم البرمجيات

السؤال الأول: اختار/ي الإجابة الصحيحة في كل مما يلي:

١- يُعبر عن البداية في مخطط سير العمليات بـ:

أ-  ب-  ج- د-

٢- يُعبر عن العلاقة (س + ص) في المخطط الانسيابي بـ:

أ- ب-  ج- د-

٣- المدخلات في برنامج لحساب المعدل لثلاث مواد هي:

أ- المعدل ب- درجات المواد ج- مجموع قيم ÷ العدد د- جميع ما سبق

٤- المخرجات لبرنامج حساب مساحة الدائرة:

أ- نق ب- ط ج- ط × نق٢ د- المساحة

٥- خطوات متسلسلة ومرقمة ذات أهداف واضحة تستخدم لحل مشكلة محددة:

أ- الخوارزمية ب- اتخاذ القرار ج- الدوران د- مخطط سير العمليات

٦- عملية يتم من خلالها الاعتماد على قيمة معينة هل هي صحيحة أو خاطئة:

أ- اتخاذ القرار ب- الدوران ج- التكرار د- (ب + ج) معاً

٧- إعادة عملية أو مجموعة من العمليات عددًا محدودًا أو غير محدوداً من المرات:

أ- اتخاذ القرار ب- الدوران ج- التكرار د- (ب + ج) معاً

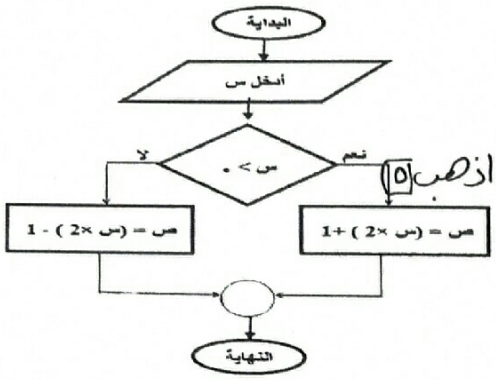
٨- عملية التكرار (الدوران) تتحدد بـ:

أ- عدد ب- شرط ج- خطة د- (أ + ب) معاً

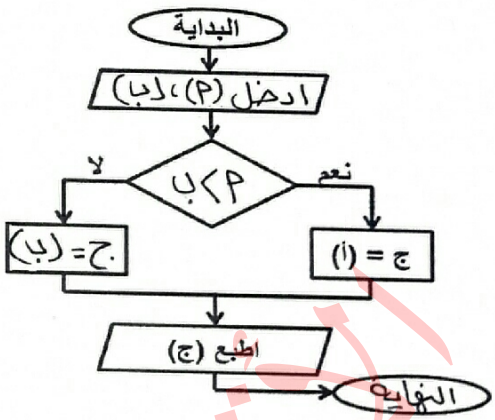
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

فيس بوك :: مكتبة زهور الأقصى

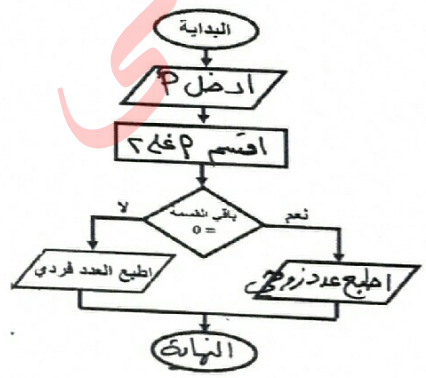
٣- أكتب/ي خطوات خوارزمية للمخطط الانسيابي المقابل:

أ- أكتب/ي الخوارزمية	ب- المخطط الانسيابي
١- ..... البداية	
٢- ..... ادخل العدد (س)	
٣- ..... اذا كان س < ٠ صح اذهب للخطوة ٤ والا اذهب ٥	
٤- ..... ص = س × (-٢) + ١	
٥- ..... ص = س × ٢ - ١	
٦- ..... النهاية	
إذا كانت قيمة س = ٣ ، فإن ص = ...	إذا كانت قيمة س = -٢ ، فإن ص = ...

٤- أكمل/ي خطوات الخوارزمية والمخطط الانسيابي:

أ- أكمل/ي الخوارزمية	ب- أكمل/ي المخطط الانسيابي
١- ..... البداية	
٢- أدخل الرقمين (أ) و (ب)	
٣- هل الرقم (أ) > الرقم (ب)	
٤- نعم، ج = الرقم (أ)	
٥- لا، ج = الرقم (ب)	
٦- ..... اطبع ج	
٧- ..... النهاية	

٥- أكمل/ي خطوات الخوارزمية والمخطط الانسيابي:

أ- أكمل/ي الخوارزمية	ب- أكمل/ي المخطط الانسيابي
١- ..... البداية	
٢- أدخل العدد (أ)	
٣- اقسم العدد (أ) على ٢	
٤- ..... اذا كان باقي القسمة = صفر	
٥- نعم، ج = اطبع العدد زوجي	
٦- لا، ج = اطبع العدد فردي	
٧- ..... النهاية	

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

مكتبة زهور الأقصى

كتاب البرمجة

الوحدة الأولى

الدرس الأول والثاني والثالث

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

السؤال الأول: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١- (✗) ظهرت الرسومات والزخارف حديثاً مع ظهور جهاز الحاسوب.

٢- (✓) تعد البرمجة آلية التواصل بين الإنسان والآلة.

٣- (✗) تتشابه لغات البرمجة في المفردات والقواعد. وتختلف

٤- (✗) تعد سكراتش أحد بيئات البرمجة الرسومية مغلقة المصدر. مفتوحة

٥- (✓) يمكن تصميم مشاريع سكراتش بشكل فردي (Offline).

٦- (✗) البرامج مغلقة المصدر هي البرامج التي يمكن التعديل عليها من قبل المبرمج. مفتوحة

٧- (✗) منطقة المنصة تحوي جميع الكائنات المستخدمة بالمشروع. الكائنات

٨- (✗) يتم تنصيب برنامج سكراتش على الحاسوب بخطوتين رئيسيتين. ٣ خطوات

٩- (✓) يمكن تغيير لغة واجهة عرض سكراتش بلغات متعددة.

١٠- (✗) يتقاطع محوران المنصة في منتصف النقطة التي احداثياتها (240 , 240-) (صفر، صفر)

١١- (✓) العلاقة بين زمن انزلاق الكائن وسرعة انتقاله من مكان لآخر هي علاقة طردية.

السؤال الثاني: أكتب/ي المصطلح العلمي الدال في كل مما يلي:

١- [البرمجة] بيئة برمجية تدعم قواعد ومفردات محددة يفهمها الإنسان والآلة.

٢- [لغات البرمجة] آلية تواصل بين الإنسان والآلة على شكل مجموعة من الأوامر المكتوبة بطريقة محددة.

٣- [سكراتش] بيئة برمجية رسومية مفتوحة المصدر تمتاز بالبساطة وتسمح بإنشاء الألعاب والرسوم.

٤- [البرنامج] البرنامج الذي يتيح الكود البرمجي الخاص به لإمكانية التعديل. مفتوح المصدر.

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

٥- [الكائنات] عبارة عن أشكال أو رسوم يمكن برمجتها وتستجيب للأوامر المختلفة.

٦- [اللبنة] هي أمر برمجي في سكراتش لإنجاز مهمة معينة.

٧- [منطقة المنصة] مساحة العمل التي تضم الكائنات المستخدمة بالمشروع.

٨- [منطقة البرمجة] المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية.

٩- [المقطع البرمجي] مجموعة من اللبنات المتصلة معاً تجعل الكائن ينفذ أمر معين.

١٠- [لبنة بث رسالة] إحدى لبنات قائمة الأحداث ترسل الرسائل للكائنات الأخرى.

١١- [لبنة استقبال رسالة] إحدى لبنات قائمة الأحداث تنبه الكائن عندما تصله رسالة ما.

السؤال الثالث: أكمل/ي العبارات التالية بكلمات مناسبة:

١- من المعالم التاريخية في فلسطين ذات فنون زخرفية جميلة قبة الصخرة و كنيسة القيامة.

٢- أبدع فراعنة المصريين في رسم الأشكال والزخارف منذ أكثر من ستة آلاف سنة.

٣- يمكن تصميم مشاريع سكراتش بشكل جماعي عبر الانترنت، أو تنصيب على الحاسوب بشكل فردي

٤- تتشابه لغات البرمجة في الحروف، وتختلف في القواعد

٥- من الأمثلة على لغات البرمجة جافا و فيجوال بيسك

٦- من الضروري تنصيب برنامج Adobe AIR قبل تنصيب برنامج Scratch.

٧- النقطة (x , y) تمثل موضع الكائن على نقطة الأصل.

٨- منصة برنامج سكراتش تشبه المسرح من حيث الحدود، والأبعاد.

٩- تظهر البرمجة في سكراتش على شكل لبنات مجمّعة كتركيب قطع الليجو.

١٠- يحتوي شريط التبويبات للكائن على المقاطع البرمجية و المظاهر و الأصوات.

١١- يمكن تغيير مشهد منصة سكراتش بتغيير صورة الخلفية للمنصة أو إضافة الكائنات.

مكتبة زهور الأقصى
فيس بوك ... مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

١٢- الامتداد الافتراضي لملف برنامج (Scratch 2.0) هو sb2 .

١٣- النقطة (-80 , 90)، تقع في الربع الرابع، بينما النقطة (80 , -90) تقع في الربع الثاني .

١٤- النقطة التي احداثياتها (0 , 0) تسمى نقطة الأصل

١٥- كلّما كان زمن انزلاق الكائن أطول، كانت سرعة انتقاله من مكان لآخر أقل .

١٦- تستخدم لبنة [انتظر 1 ثانية] للتحكم في سرعة حركة الكائن داخل المنصة.

١٧- اللون الافتراضي لخلفية منصة سكراتش هو الأبيض.

١٨- يتقاطع المحور السيني مع المحور الصادي في نقطة الأصل (٠،٠)

١٩- يتم اختيار لبنة [انزلق خلال 1 ثانية إلى الموضع س: 0 ص: 0] من مجموعة لبنات الحركة.

٢٠- يمتد ارتفاع المنصة عمودياً من ٢٨٠ = 180 إلى ٢ -180

٢١- لإرسال الرسائل إلى الكائنات الأخرى نستخدم لبنة بث الرسالة .

٢٢- لمعرفة مستقبلات الرسالة نضغط على لبنة (عندما أستقبل) بالزر الأيسر للفأرة، ثم نختار الأمر أظهر مستقبلات

٢٢- تتواصل الكائنات فيما بينها عن طريق لبنة بث الرسائل، ولبنة عندما أستقبل .

٢٣- لبنة عندما أستقبل تنبه الكائن عندما تصله رسالة ما.

٢٤- الاحداثيات السينية والصادية لمؤشر الفأرة تظهر في الطرف السفلي الأيمن لمنطقة المنصة.

٢٥- الاحداثيات السينية والصادية لموضع الكائن تظهر في الطرف العلوي الأيمن لمنطقة البرمجة.

السؤال الرابع: اختار/ي الإجابة الصحيحة في كل مما يلي:

١- لنقل كائن إلى أي موضع على المنصة نستخدم لبنة .....:

أ- [اذهب إلى الموضع س: 0 ص: 0] ب- [انتظر 1 ثانية] ج- [أدر 15 درجة] د- [اتجه نحو الاتجاه 90]

٢- النقطة التي احداثياتها (60 , -60) تقع على محور:

أ- السينات الموجب ب- السينات السالب ج- الصادات الموجب د- الصادات السالب

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى
مكتبة زهور الأقصى
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

٣- تستخدم اللبنة البرمجية [غير حجم القلم بمقدار 5] لتغير خاصية:

أ- تغير لون القلم ب- زيادة سمك القلم ج- انقاص سمك القلم د- (ب + ج) معاً

٤- استخدام برنامج سكراتش من خلال تنصيبه على الحاسوب:

أ- Online ب- Offline ج- Adobe AIR د- (أ + ب) معاً

٥- اللبنة البرمجية [اذهب إلى الموضع س: 120 ص: -60] تنقل الكائن إلى الربع:

أ- الأول ب- الثاني ج- الثالث د- الرابع

٦- لزيادة حجم القلم بمقدار (٣٠) نستخدم اللبنة البرمجية:

أ- [اجعل حجم القلم مساويًا 30] ب- [غير لون القلم بمقدار 30] ج- [غير حجم القلم بمقدار 30] د- ليس مما سبق

٧- تستخدم اللبنة البرمجية [غير حجم القلم بمقدار -3] لتغير خاصية:

أ- تغير لون القلم ب- زيادة سمك القلم ج- انقاص سمك القلم د- تغير اتجاه القلم

٨- تستخدم الأيقونة في برنامج سكراتش:

أ- اختيار كائن من المكتبة ب- اختيار مظهر من المكتبة ج- اختيار خلفية من المكتبة د- (أ + ب) معاً

٩- لبث الرسائل واستقبالها نستخدم مجموعة لبنات:

أ- الحركة ب- الأحداث ج- التحكم د- المظاهر

١٠- لبث الرسائل واستقبالها نستخدم اللبنة:

أ- [بث ١ الرسالة] ب- [عندما تستقبل ١ الرسالة] ج- [عند نقر المنصة] د- (أ + ب) معاً

١١- لبنة تنبه الكائن بوصول رسالة ما:

أ- [بث ١ الرسالة] ب- [عندما تستقبل ١ الرسالة] ج- [عند نقر المنصة] د- ليس مما سبق

السؤال الخامس: ما وظيفة اللبنات البرمجية التالية:

اللبنة	[امسح]	[أنزل القلم]	[تحرك 10 خطوة]	[كرر 5]
الوظيفة	تزيل كل آثار القلم على المنصة عدا الكائنات	لرسم خطوط كما يفعل قلمك عند إنزاله على الورقة	لانتقال الكائنات من موضع لآخر على المنصة مباشرة بعدد خطوات مساو للقيمة المدخلة	

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

السؤال السادس: أ- رتب/ي خطوات إضافة خلفية للمنصة من مكتبة الخلفيات:

١- (٢) تظهر مكتبة نافذة الخلفيات بها العديد من الخلفيات.

٢- (١) اضغط على الرمز

٣- (٤) اضغط على الزر موافق.

٤- (٣) اختر أحد الخلفيات المناسبة للمشروع.

مكتبة زهور الأقصى

ب- رتب/ي خطوات معرفة الكائن الذي بث الرسالة:

١- (٣) يظهر مربع أصفر حول الكائن الذي بث الرسالة.

٢- (٢) اختر الأمر اظهار المرسلات.

٣- (١) اضغط بالزر الأيمن على لبنة (بث رسالة).

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

السؤال السابع: تأمل/ي المقطع البرمجي في الشكل المقابل، ثم أجب/ي عن الأسئلة التالية:

١- أول لون سيخطه القلم مساويا لـ ٣٠ وسيتحرك فيه ٥٠ خطوة.

٢- يتم تغيير لون القلم في المقطع البرمجي ٢٠ مرة.

٣- سيتحرك الكائن خلال المقطع البرمجي ٢٠٠ خطوة.

٤- تُوجد لبنة الأمر (عند النقر) في مجموعة لبنات الأحداث

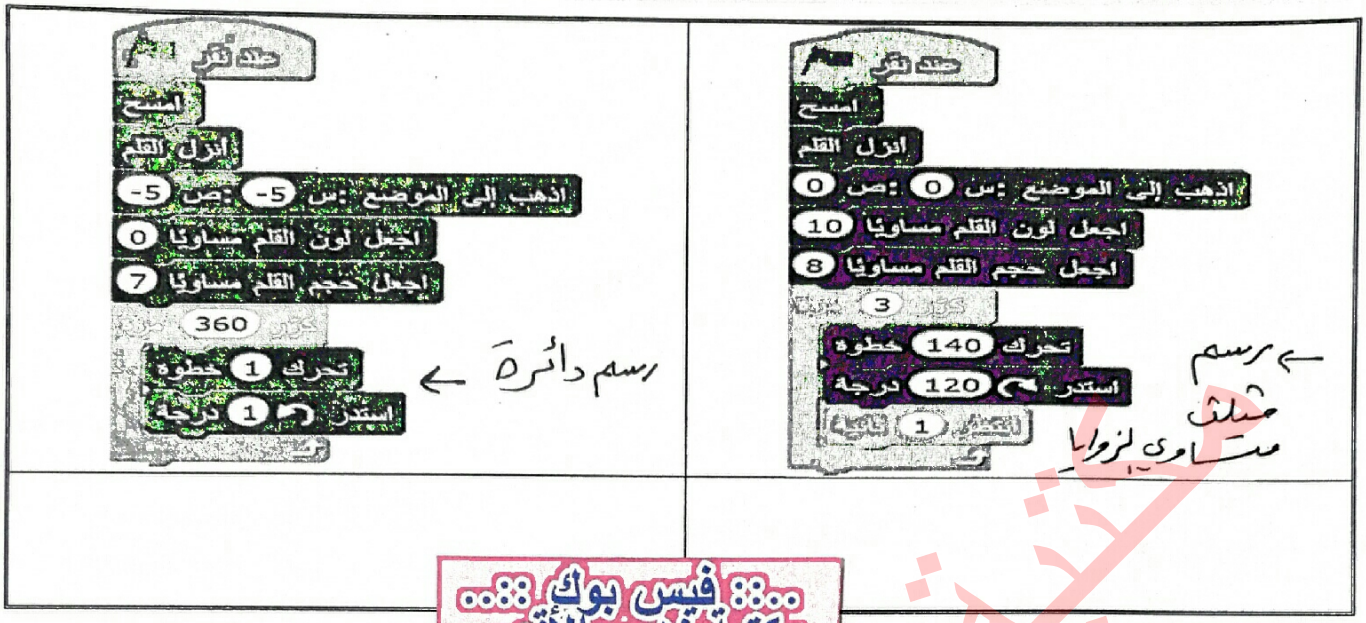
٥- تُوجد لبنة الأمر (تحرك) في مجموعة لبنات الحركة.

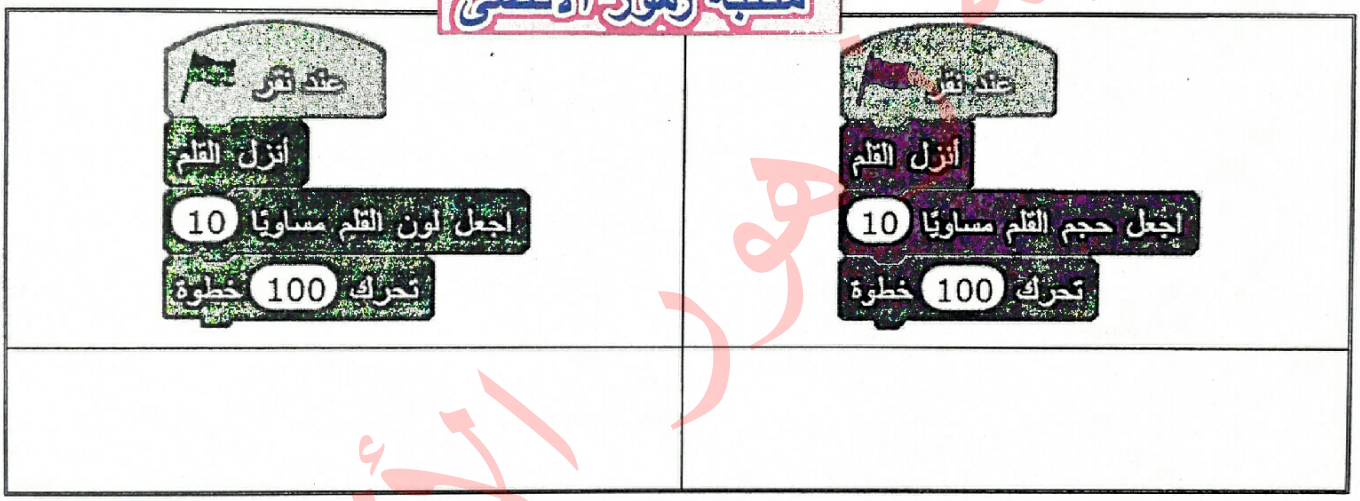
السؤال الثامن: وفق/ي الأيقونة في العمود (أ) بما يناسبه في العمود (ب):

العمود (أ)	العمود (ب)
١-	(٣) تكبير الكائن.
٢-	(٢) حذف الكائن.
٣-	(١) مضاعفة الكائن.
٤-	(٥) مساعدة في اللبنات.
٥-	(٤) تصغير الكائن.

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

السؤال التاسع: ما الفرق بين المقطعين البرمجيين التاليين:





فيس بوك مكتبة زهور الأقصى
مكتبة زهور الأقصى

الدرس الرابع والخامس والسادس

السؤال الأول: اختار/ي الإجابة الصحيحة في كل مما يلي:

١- يتم إدراج صوت جديد داخل برنامج سكراتش من خلال:

أ- صوت من المكتبة ب- تسجيل صوت جديد ج- صوت من ملف د- جميع ما سبق

٢- لتسجيل صوت جديد في سكراتش يتم الضغط على أيقونة ..... من تبويب الأصوات:

أ- ب- ج- د- ليس مما سبق

٣- لإدراج صوت من ملف مخزن على جهاز الحاسوب في سكراتش، يتم الضغط على الأيقونة:

أ- ب- ج- د- ليس مما سبق

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

٤- لاختيار صوت من مكتبة الأصوات في سكراتش، يتم الضغط على الأيقونة

أ- ب- ج- د- ليس مما سبق

٥- اللبنة البرمجية تنقل الكائن إلى الربع:

أ- الأول ب- الثاني ج- الثالث د- الرابع

٦- للبدء بتسجيل صوت باستخدام الميكروفون في سكراتش، ننقر على الأيقونة:

أ- ب- ج- د- (أ + ج) معاً

٧- يتم التعديل على الصوت في سكراتش من الأمر ..... الموجودة في علامة التبويب الأصوات:

أ- المؤثرات ب- ملف ج- عرض د- تحرير

٨- لتغيير مركز الكائن في سكراتش نستخدم الأيقونة:

أ- ب- ج- د-

٩- أداة إزالة الخلفية من الرسمة في رسام سكراتش:

أ- ب- ج- د-

١٠- أداة التحديد جزء من الرسمة ونقلها إلى مكان آخر في رسام سكراتش:

أ- ب- ج- د-

١١- أداة مسح جزء من الرسمة في رسام سكراتش:

أ- ب- ج- د-

١٢- لتغير اسم الكائن في سكراتش، نضغط عليه بزر الفأرة الأيمن ثم نختار الأمر:

أ- إعادة تسمية ب- مضاعفة ج- Info د- File

السؤال الثاني: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١- (✗) يتم إدراج صوت داخل برنامج سكراتش من خلال تبويب المظاهر. الأصوات

٢- (✓) يُمكن التعديل على ملف الصوت بعد إدراجه داخل برنامج سكراتش.

٣- (✗) يتم إدراج صوت داخل برنامج سكراتش من خلال تبويب المظاهر. الأصوات

٤- (✗) تُستخدم قائمة المؤثرات لقص أو حذف جزء من ملف الصوت داخل سكراتش. تحرير

٥- (✓) يُمكن كتابة الاسم الجديد للكائن باللغة العربية أو الإنجليزية.

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

السؤال الثالث: أكمل/ي العبارات التالية بكلمات مناسبة:

١- يُمكن إدراج صوت في برنامج السكراتش بعدة طرق منها مكتبة الأصوات و تسجيل صوت

٢- يُمكن تعديل المقطع الصوتي في سكراتش من خلال الأمر تحرير.

٣- لقص جزء من ملف الصوت نحدده، ثم نختار الأمر قص من قائمة تحرير.

٤- يُفضل الرسم من منتصف محرر الرّسّام حفاظاً على احداثيات الكائن على المنصة.

٥- لاختيار اسم جديد للكائن في سكراتش نضغط على علامة التعجب أو الزر الأيمن للفأرة.
الزرقاء

السؤال الرابع: ما هي وظيفة الأيقونات التالية في برنامج سكراتش:

م.	الأيقونة	الوظيفة
١.		ادراج صوت من ملف مخزن على جهاز الحاسوب
٢.		تسجيل الصوت بالميكروفون
٣.		اختيار صوت من مكتبة الأصوات.
٤.		تسجيل مقطع صوتي
٥.		تشغيل مقطع صوتي.

السؤال الخامس: أ- رتب/ي خطوات تحميل ملف صوتي من الإنترنت:

(٣) احفظ ملف الصوت على جهاز الحاسوب.

(١) ابحث في محرك بحث مناسب عن ملف صوتي.

(٤) ارفع ملف الصوت لأي كائن في برنامج سكراتش.

(٢) يظهر ملف الصوت ومعه امتداده.

ب- رتب/ي خطوات تغيير اسم كائن:

(٣) اكتب اسم الكائن في المكان المخصص.

(٤) اضغط على للعودة إلى الكائن.

(٢) اضغط على علامة التعجب بجوار الكائن.

(١) حدد الكائن المراد تغيير اسمه في منطقة الكائنات.

مكتبة زهور الأقصى 0597965719 08-2148923
فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

الدرس السابع والثامن

السؤال الأول: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١- ( ) يتم حفظ الكتابة باللغة العربية كصورة في برنامج الرسام ثم رفعها إلى برنامج سكراتش.

٢- ( ) توفر نسخة (سكراتش ٢) إمكانية الكتابة باللغة العربية مباشرة في عند إنشاء الكائنات.

٣- ( ) تزداد جودة الصورة أحياناً عند رفعها إلى برنامج سكراتش.

٤- ( ) يتم استدعاء الصورة إلى سكراتش من خلال الأيقونة رفع كائن من ملف .

٥- ( ) يُمكن كتابة الاسم الجديد للكائن باللغة العربية أو الإنجليزية.

٦- ( ) يُعطى المتغير قيمة واحدة قد تكون نصية أو عددية.

٧- ( ) تحتفظ اللائحة بقيمة واحدة، بينما يحتفظ المتغير بأكثر من قيمة.

٨- ( ) لا يمكن إجراء التعديلات على المتغيرات بعد انشائها.

٩- ( ) يُمكن إنشاء متغير بالنقر على زر انشاء متغير من قائمة البيانات.

١٠- ( ) يوجد ثلاثة لبنات برمجية ذات علاقة بالمتغيرات والتعامل معها.

١١- ( ) تتعدد أنواع وأشكال القيم التي يمكن إسنادها للمتغير.

مكتبة زهور الأقصى 0597965719 فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

السؤال الثاني: أكمل/ي العبارات التالية بكلمات مناسبة:

١- من أسهل البرامج المستخدمة للكتابة باللغة العربية وإمكانية رفعها إلى سكراتش برنامج _____.

٢- يتم الاحتفاظ بالكتابة باللغة العربية كـ _____ عند رفعها إلى سكراتش.

٣- يُلاحظ أحيانا عند رفع الصور إلى برنامج سكراتش _____ جودتها .

٤- حفظ النص كصورة في برنامج الرسام من قائمة ..... واختيار حفظ باسم

٥- يُمكن حفظ النص كصورة في برنامج الرسام من خلال قائمة _____ الأمر حفظ باسم.

٦- يحتفظ _____ بقيمة واحدة قد تكون نصية أو عددية، بينما تحتفظ _____ بأكثر من قيمة.

٧- يتم إنشاء متغير بالنقر على زر _____ من قائمة _____.

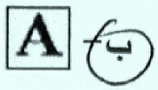
لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

٨- يمكن إجراء التعديلات على المتغيرات بعد انشائها مثل: _____ أو _____.

٩- تتعدد أنواع القيم التي يمكن اسنادها للمتغير مثل: _____ أو _____ أو _____.

السؤال الثالث: اختار/ي الإجابة الصحيحة في كل مما يلي:

١- الأداة المستخدمة لكتابة النص في برنامج الرسام داخل برنامج سكراتش:

أ- ب-  ج- د-

٢- الأداة المستخدمة لاستدعاء صورة في برنامج سكراتش:

أ- ب- ج- د-

٣- من أنواع الصور التي يمكن رفعها إلى سكراتش:

أ- PNG ب- JPEG ج- GIF د- جميع ما سبق

٤- عند رفع صورة الكتابة من رسام سكراتش يتعامل معها البرنامج كـ:

أ- نص ب- صورة ج- نص وصورة د- ليس مما سبق

٥- القيم المسندة للمتغير (س) في الشكل هي:

أ- قيمة ثابتة ب- حاصل عملية حسابية ج- قيمة متغير آخر د- قيمة جديدة

٦- لحذف متغير، ننقر عليه بالزر الأيمن من قائمة البيانات ونختار الأمر.....:

أ- إعادة تسمية ب- إنشاء متغير ج- حذف متغير د- مساعدة

السؤال الخامس: أ- رتب/ي خطوات الكتابة باللغة العربية في برنامج سكراتش:

١- ( ) احفظ الكتابة كصورة بالامتداد PNG أو JPEG أو GIF.

٢- ( ) افتح برنامج الرسام (Paint).

٣- ( ) استدعاء الصورة إلى سكراتش من خلال الأيقونة .

٤- ( ) أكتب الجملة التي تريدها.

ب- رتب/ي خطوات إعادة تسمية المتغير:

١- ( ) الضغط على زر موافق.

٢- ( ) تظهر قائمة يتم من خلالها اختيار الإجراء إعادة تسمية.

٣- ( ) تظهر شاشة جديدة لإدخال الاسم الجديد للمتغير.

٤- ( ) النقر بالزر الأيمن على المتغير المراد تعديله من قائمة البيانات.

مكتبة زهور الأقصى 0597955719 08 2148942
فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

السؤال السادس: وفق/ي بين العمود (أ) بما يناسبه في العمود (ب):

العمود (أ)	العمود (ب)
	( ) اسناد قيمة محددة (0) للمتغير (س).
	( ) الإعلام بقيمة المتغير.
	( ) إخفاء المتغير (س) من منصة العرض
	( ) تغيير قيمة المتغير (س) بمقدار (١)
	( ) إظهار المتغير (س) على منصة العرض

السؤال السابع: إذا كانت قيمة (س) الحالية تساوي 7، جد قيمة (س) بعد إجراء العمليات المُبينة عليها:

العمود (أ)	العمود (ب)
	س = ...
	س = ...
	س = ...
	س = ...

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

الدرس التاسع والعاشر

مكتبة زهور الأقصى 0597955719

السؤال الأول: اختار/ي الإجابة الصحيحة في كل مما يلي:

١- لتكبير الصورة في برنامج سكراتش ننقر على:

أ- Rotate ب- Zoom In ج- Zoom Out د- Reset

٢- جميع ما يلي من التأثيرات الرسومية المؤثرة على الكائن ما عدا:

أ- السطوع ب- التلاشي ج- اللون د- التكبير

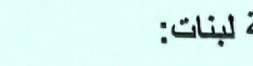
٣- نسحب المنزلقة يميناً أو يساراً باستخدام مؤشر الفأرة وذلك لـ:

أ- إضافة كائن ب- إنشاء متغير ج- تدوير الكائن د- تغير قيمة المتغير

٤- عند اختيار كائن في سكراتش، فإن الاتجاه الأصلي يكون اتجاه:

أ- اليمين ٩٠ درجة ب- اليسار ٩٠ درجة ج- للأعلى ٩٠ درجة د- للأسفل ٩٠ درجة

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

٥- اللبنة  موجودة في مجموعة لبنات:

أ- الحركة ب- التحسس ج- المظاهر د- القلم

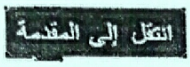
٦- نوع العرض في المتغير التالي :

أ- قائمة ب- منزلقة ج- عادي د- لائحة

٧- اللبنات التالية تظهر على المنصة ما عدا:

أ- ب- ج- د-

٨- اللبنة التي يمكن أن تظهر على المنصة هي:

أ- ب- ج-  د-

٩- لإظهار اللبنة على المنصة ننقر على:

أ- ب- ج- د-

السؤال الثاني: أكمل/ي العبارات التالية بكلمات مناسبة:

١- من العوامل الخارجية المؤثرة على جودة التقاط الصورة _____ و _____.

٢- من التأثيرات الرسومية التي يمكن تغييرها على الصورة _____ و _____.

٣- يُمكن تغيير نوع العرض للمتغير من عادي إلى منزلقة بنقر زر الفأرة _____.

٤- لتغيير قيمة المتغير نسحب زر المنزلقة _____ و _____ باستخدام مؤشر الفأرة.

٥- لتكبير حجم الصورة أغيّر حجم الكائن بمقدار _____.

٦- يتم إضافة نص على وظيفة الزر باستخدام _____ سكراتش.

٧- لإزالة تأثير التأثيرات الرسومية على الصورة ننقر على كائن _____.

السؤال الثالث: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

١- ( ) في برنامج سكراتش يمكن تحرير الصّور، وتحسين جودتها.

٢- ( ) لتكبير حجم الصورة أغيّر حجم الكائن بمقدار سالب.

٣- ( ) لتغيير قيمة المتغير نسحب زر المنزلقة يميناً ويساراً باستخدام مؤشر الفأرة.

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

٤- ( ) في الوضع الأصلي للصورة تكون القيم الأصلية لمتغيرات السطوع واللون مساوياً (١٠٠).

٥- ( ) يتم التحكم بتأثير التأثيرات الرسومية للسطوع واللون والتلاشي باستخدام المنزلقة.

٦- ( ) ما يظهر على المنصة هو الكائنات وخلفية المنصة.

فيس بوك مكتبة زهور الأقصى

٧- ( ) جميع اللبنات تظهر على المنصة عند تنفيذ برنامج سكراتش.

٨- ( ) عند إلغاء التأشير عن لبنة المتغير فإنها تختفي من المنصة.

السؤال الرابع: وفق/ي بين العمود (أ) بما يناسبه في العمود (ب):

العمـود (أ)	العمـود (ب)
التكبير(Zoom In)	( ) يصغر حجم الصورة بمقدار معين.
التدوير (Rotate)	( ) إعادة الصورة إلى وضعها الأصلي.
التصغير (Zoom Out)	( ) يكبر حجم الصورة بمقدار معين.
استعادة الوضع الأصلي (Reset)	( ) يغير اتجاه الصورة بمقدار (٩٠) درجة.

السؤال الخامس: قارن/ي بين كل من:

وجه المقارنة	0 سطوع	0 سطوع
نـوعـه (عـادي/ منزلقـة)		
طريقـة التحكـم		

مكتبة زهور الأقصى

- انتهـت الأسئلـة -

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com