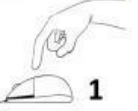




إعداد المنسقة / أمل بوهندي

مراجعة منتصف الفصل الدراسي الثاني لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات الصف السابع

أمل الفراغ بالإجابة المناسبة:



1

محلل النظم

المبرمج

المنصة

فاحص الأنظمة

اتخاذ القرارات

تتكون من مجموعة من نقاط تسمى بكسل تشبه جدولاً به الكثير من الصفوف والاعمدة.

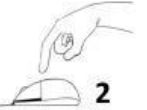
يستخدم في البرمجة لتحديد ترتيب تنفيذ الجمل البرمجة.

هو الشخص الذي يقوم بتحويل التصميمات التقنية للتطبيقات والبرامج التعليمات وشفرات برمجية.

يقوم باختبار البرامج والتطبيقات لاكتشاف المشاكل والأخطاء التي تؤثر على أدائها.

يقوم بدراسة متطلبات المستخدمين لبناء وتطوير الأنظمة والتطبيقات المحسوبة.

صل من (أ) ما يناسب من (ب) :



2

تستخدم لفحص أكثر من شرط في جملة شرطية واحدة، وأيضاً لفحص نقيض الشرط.

تربط لبنة بين لبنتين منطقتين ، إذا كانت قيمة كل منهما صحيحة فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة.

تتحقق لبنة من الشرط الموجود وتعطيه نقيضه، فإذا كان الشرط خطأ فإن الناتج يكون صحيحاً، والعكس صحيح.

تربط لبنة بين لبنتين منطقتين ، إذا كانت إحدهما صحيحة فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة.

تستخدم في مقارنة القيم أثناء كتابة الجمل الشرطية ، ويقوم البرنامج بفحص الجملة الشرطية للتحقق ما إذا كانت صحيحة أو خطأ ، ثم يتم اتخاذ القرار.

المعاملات الرياضية

المعاملات الشرطية

And

Or

Not

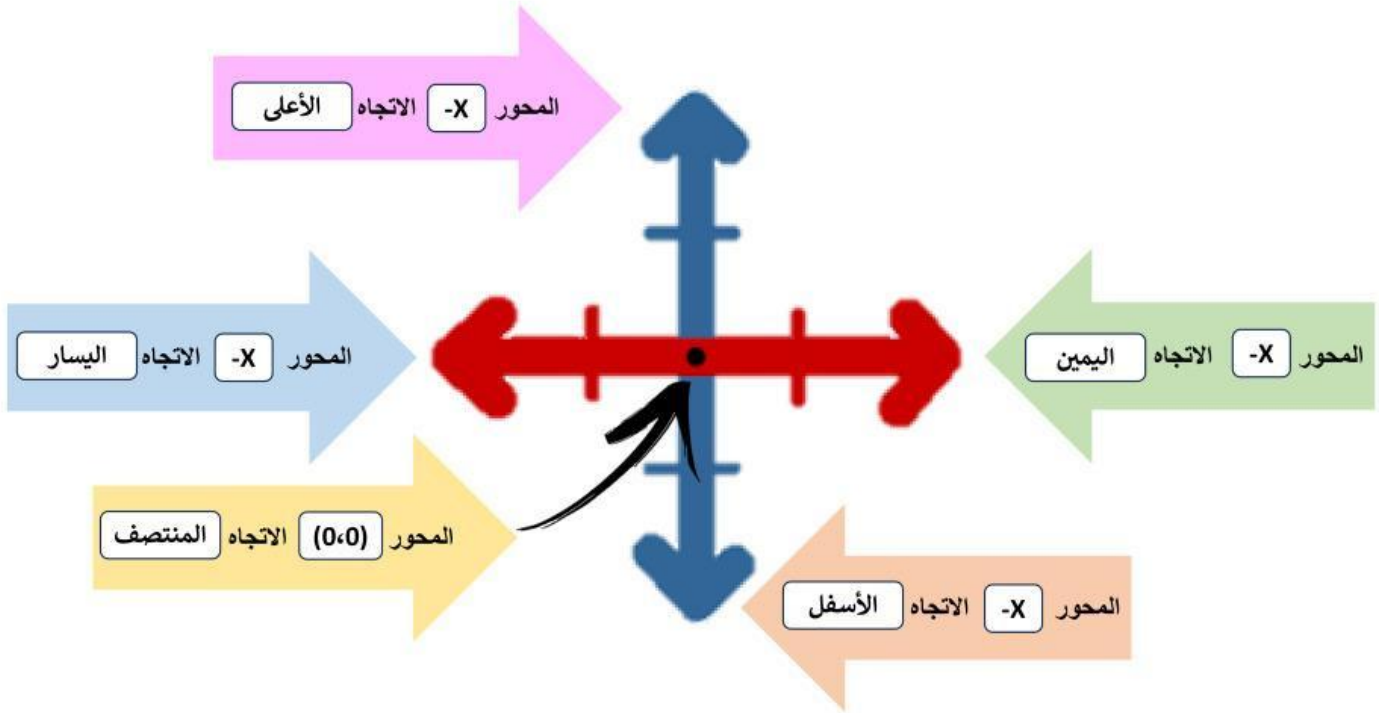


إعداد / المنسقة أمل بوهندي

الرؤية: السادة في توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري

LIVEWORKSHEETS

من أمثلة المعاملات الشرطية		
Not ، Or ، And	= ، > ، <	/ ، - ، +
من أمثلة المعاملات الرياضية		
Not ، Or ، And	= ، > ، <	/ ، - ، +
من أمثلة المعاملات المنطقية		
Not ، Or ، And	= ، > ، <	/ ، - ، +
إذا كان احداثية الكائن X=- 6 سيكون اتجاه الكائن بجهة		
الأعلى	الييسار	الأسفل
إذا كان الكائن باتجاه الأسفل ،سيقع الكائن على المحور على محور		
- X	Y	- Y
لبنة If ..Then تتحقق من شرط معين، إذا كان الشرط فإن جميع اللبانات البرمجية التابعة للجملة الشرطية سيتم تنفيذها.		
صحيحاً	خطأ	متساوياً
لبنة If ..Then, else تتحقق من شرط معين، إذا كان الشرط خطأ فإن فسيتم بـ		
ينفذ الفراغ الثاني	تنفيذ الأوامر في الفراغ الأول	سيخطئ الفراغ الثاني



المنتصف - Y الأيسر الأعلى X

الاتجاه	المحور
الأيمن	
	Y
	- X
الأسفل	
	X=0 ، Y=0

أعد ترتيب الخوارزمية وخطوات المخطط التدفق بكانن الرسومي حيث إن دور الكائن في اللعبة كالتالي (من بداية اللعبة يظهر الكائن من أقصى اليمين في أحداثية (6 ، - 8) وعند وصوله لأقصى اليسار يتوقف لمدة ثانيتين ثم يختفي الكائن).

الخوارزمية	المخطط التدفق	
النهاية		النهاية
البداية		البداية
انتظار ثانيتين		انتظار ثانيتين
اضبط x بمقدار 6		اضبط x بمقدار 6
اذهب إلى الإحداثيات (6 ، - 8)		اذهب إلى الإحداثيات (6 ، - 8)
اختفاء		اختفاء
غير x بمقدار 5 -		غير x بمقدار 5 -

