مراجعة منتصف الفصل الدراسي الثاني
لمادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
الصف السابع

إعداد المنسقة / أمل بوهندي

1 أمل الفراغ بالإجابة المناسبة:

اتخاذ القرارات	فاحص الأنظمة	المنصة	المبرمج	محلل النظم

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

يستخدم في البرمجة لتحديد ترتيب تنفيذ الجمل البرمجة.

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

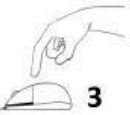
يقوم باختبار البرامج والتطبيقات لاكتشاف المشاكل و الأخطاء التي تؤثر على أدائها.

يقوم بدراسة متطلبات المستخدمين لبناء و تطوير الأنظمة و التطبيقات المحسوبة.

2 صل من (أ) ما يناسب من (ب) :

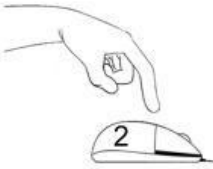
(أ)	(ب)
المعاملات الرياضية	تستخدم لفحص أكثر من شرط في جملة شرطية واحدة، وأيضاً لفحص نقيض الشرط.
المعاملات الشرطية	تربط لبنة بين لبنتين منطقتين ، إذا كانت قيمة كل منهما صحيحة فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة.
And	تتحقق لبنة من الشرط الموجود وتعطيه نقيضه، فإذا كان الشرط خطأ فإن الناتج يكون صحيحاً، والعكس صحيح.
Or	تربط لبنة بين لبنتين منطقتين ، إذا كانت إحداهما صحيحة فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة.
Not	تستخدم في مقارنة القيم أثناء كتابة الجمل الشرطية ، ويقوم البرنامج بفحص الجملة الشرطية للتحقق ما اذا كانت صحيحة أو خطأ ، ثم يتم اتخاذ القرار.

LIVEWORKSHEETS



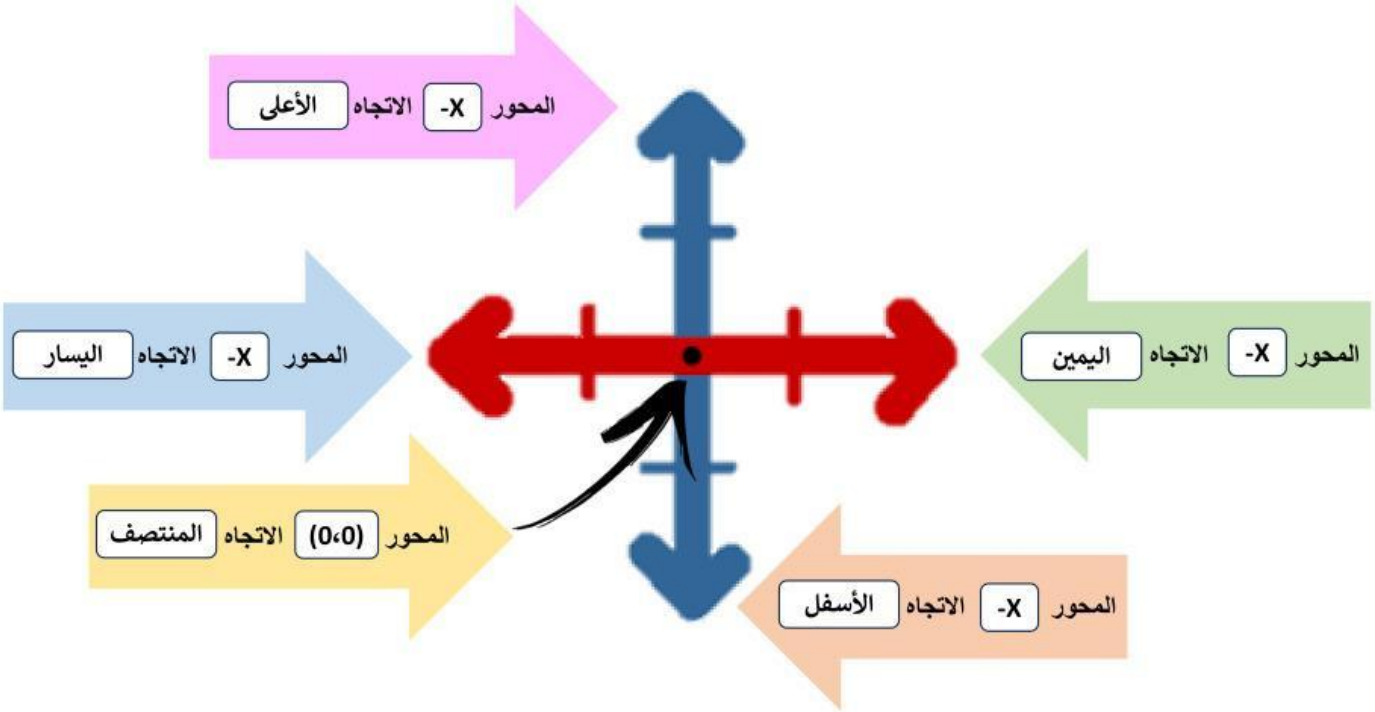
3 أختر الإجابة الصحيحة:

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 6 -=X سيكون اتجاه الكائن بجهة		
الأعلى	اليسار	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 اللبنات 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	سيتخطى الفراغ الثاني



LIVEWORKSHEETS

6 ضع المحاور والاتجاهات في المكان المناسب:



7 ضع الإجابة في المكان المناسب:

X	الأعلى	الأيسر	Y -	المنتصف

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

LIVEWORKSHEETS

أختر نوع العلاقة الصحيحة في قاعده البيانات:

أعد ترتيب الخوارزمية وخطوات المخطط التدفق بكائن الرسومي حيث إن دور الكائن في اللعبة كالتالي
(من بداية اللعبة يظهر الكائن من أقصى اليمين في احداثية (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 -

LIVEWORKSHEETS