

1- الأمر الذي نستخدمه لرسم شكل بيضاوي هو:

Ellipse

Variable

Rectangle

2- الأمر الذي نستخدمه لرسم مربع هو:

Ellipse

Variable

Rectangle

3- أحد المتغيرات التالية متغيرا غير مقبول:

w8

widthrec

Rectangle

4- يجب ألا يحتوي اسم المتغير على:

رقم

—

فراغ

5- تسمى القواعد التي نتعبها لتسمية المتغيرات باسم:

قواعد التسمية
Naming
Conventions

قواعد الإعراب

قواعد اللغة
الانجليزية

6- لإعطاء المتغير recwidth قيمة 70 فإننا نكتب:

Function recwidth

Recwidth is 70

Recwidth = 70

7- أحد المتغيرات التالية من نوع سلسلة string:

S = string

S = my@car

S = "my@car"

8- عند تنفيذ الجملة (96+"average = "text: screen.print) فإن الناتج:

error

Average =
96

Average= 96

```
Function a  
S=90  
Aa=14  
Screen.print(text (s+aa)  
endfunction
```

9- لاستدعاء ال function في المربع :

(S+aa)

A()

S()

10- ناتج تنفيذ البرنامج في المربع السابق بعد استدعاؤه هو

33

1914

19+14

Function a

S=90

Aa=program.randnumber(max: 500)

Screen.print(text (s+aa)

endfunction

11- المتغير الذي يحمل رقما عشوائيا في البرنامج أعلاه هو

Aa

s

a

12- الرقم العشوائي في البرنامج أعلاه سيكون

90

من 0 - 500

500