

الحاسب الآلي

الصف الثاني الاعدادي – الخوارزميات والبرمجة

نشاط تقييمي



السؤال الأول: يمكن إنشاء بنية ندائية عند الضغط على عنصر معين باستخدام التعليمة:

Repeat (٢

IF (١

Until (٤

Broadcast (٣

السؤال الثاني : التعليمة البرمجية المستخدمة لإخفاء كائن في برنامج Scratch هي :

NOT (٢

Show (١

IF (٤

Hide (٣

السؤال الثالث : يمكن تحسين الحل الخوارزمي بعد تصميمه وذلك بإضافة تعديلات للبرمجة.

(٢ خطأ

(١ صح

