

مدرسة عبدالله بن رواحة الابتدائية للبنين

الصف السادس

تدريبات إثرائية

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
نهاية الفصل الدراسي الأول



هذه التدريبات لا تغني عن الكتاب المدرسي

السؤال الأول: اختر الاجابة الصحيحة:

الخطوة الأخير من خطوات إنشاء البرنامج:

- ☐ الاجهاد البدني.
- ☐ فصل الكهرباء.
- ☐ الراحة النفسية.
- ☐ كتابة الكود البرمجي.

الخطوة الثانية من خطوات إنشاء البرنامج:

- ☐ آلام الظهر.
- ☐ الانطواء.
- ☐ إنشاء الخوارزمية.
- ☐ إجهاد العينين والظهر.

من أهم مكونات لعبة جمع الكرات:

- ☐ خلفية المنصة.
- ☐ مشاكل الخصوصية.
- ☐ المشاكل الصحية بسبب الاستخدام المفرط للحاسوب.
- ☐ وجود الكثير من المعلومات غير الموثوقة على شبكة الانترنت.

هو اسم مستعار يشير إلى مكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج:

- ☐ الكرات.
- ☐ المتغير.
- ☐ سعد.
- ☐ سبع كرات.

من خصائص المتغيرات أن يكون:

- ☐ صفحة الغلاف.
- ☐ الألعاب الإلكترونية.
- ☐ اسم المتغير صعب الفهم والحفظ.
- ☐ لكل متغير اسم يتم تعيينه عند إنشاء المتغير.

ما اسم هذا المتغير الذي بالصورة:



- ☐ .Cats
- ☐ .Cars
- ☐ .Carrier
- ☐ . Counter

ما نوع المعامل الحسابي المُستخدم في هذه العملية الحسابية:



- ☐ الضرب.
- ☐ الجمع.
- ☐ الطرح.
- ☐ القسمة.

ما نوع المعامل الحسابي المُستخدم في هذه العملية الحسابية:



- ☐ الضرب.
- ☐ الجمع.
- ☐ الطرح.
- ☐ القسمة.

السؤال الثاني: أجب عن الأسئلة التالية
❖ اذكر ثلاث مكونات لعبة جمع الكرات؟

1. -----
2. -----
3. -----

❖ أذكر خطوتين من خطوات إنشاء برنامج؟

1. -----
2. -----

السؤال الثالث: رتب خطوات إنشاء برنامج الرقم المناسب (من 1 الى 4)

الخطوة	رقم
إنشاء الخوارزمية	
رسم المخطط الانسيابي	
كتابة الكود البرمجي	
تحليل المشكلة	

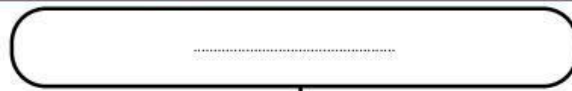
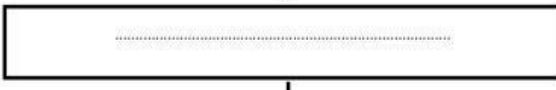
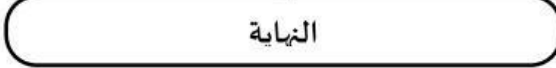
السؤال الرابع: أكمل الفراغات بالكلمات التالية:

فريدًا وغير مكرر - النصية - رسم المخطط الانسيابي -
يزداد العدد - تحليل المشكلة - الطرح - الجمع

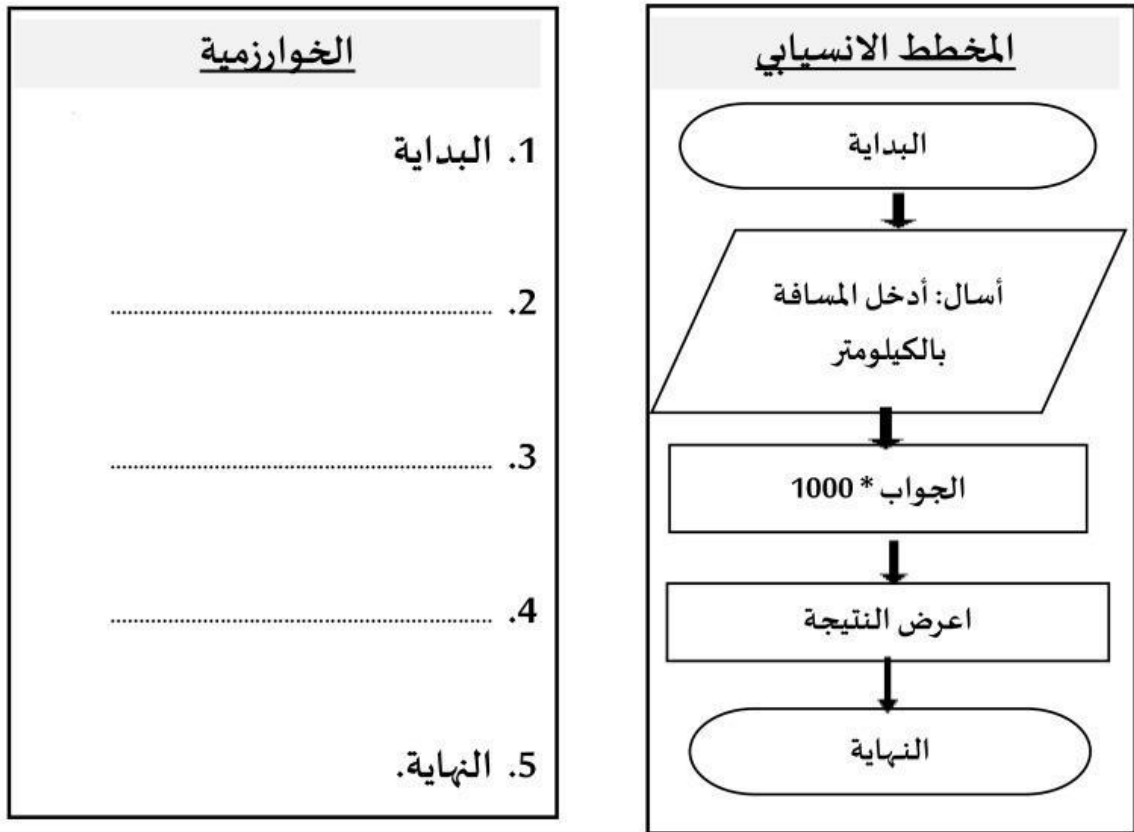
1. في لعبة جمع الكرات عندما يلمس سعد الكرة ----- بمقدار 1.
2. الخطوة الأولى من خطوات إنشاء برنامج: -----
3. الخطوة الثالثة من خطوات إنشاء برنامج: -----
4. يجب أن يكون اسم المتغير -----
5. تعتبر قيمة المتغير Hello Saad من أنواع المتغيرات -----
6. يستخدم هذا المعامل الحسابي لعملية -----

7. يستخدم هذا المعامل الحسابي لعملية -----


السؤال الخامس: أكمل خطوات المخطط الانسيابي بالاستعانة بالخوارزمية فيما يلي:

الخوارزمية	المخطط الانسيابي
(1) البداية.	
(2) يتحدث سعد يجب أن يكون عدد الكرات أقل من 6.	
(3) يسأل سعد عن عدد الكرات.	
(4) إذا كان عدد الكرات أكثر من ست أعد السؤال <u>أما</u> إذا كان أقل اذهب إلى الخطوة التالية.	
(5) النهاية	

السؤال السادس: أنشئ خوارزمية للتعبير عن المخطط الانسيابي التالي



السؤال السابع: صنف أنواع المتغيرات التالية:

(Distance – 50 – Hello Saad – Counter – 40 – 44 – Time – 70)

متغيرات نصية	متغيرات أجنبية

هذه التدريبات لا تغني عن الكتاب المدرسي