1. احدى مكونات لعبة جمع الكرات:

A	الكائنات	B	القلم
C	الجدول	D	الصفحة

2. الخطوة الثالثة من خطوات إنشاء البرنامج :

A	رسم المخطط الانسيابي	B	معالجة
C	المسافة البادئة	D	دائري

3. يمكنك حذف الكائن الرسومي من الخيار:

A	file	B	delete
C	variable	D	new

4. الاسم المستعار الذي يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج هو:

A	التصميم	B	المُتغير
C	المظهر	D	الحركة

LIVEWORKSHEETS

5. يمكن ان نستخدم في اسم المتغير:

A	حروف صغيرة فقط	B	حروف كبيرة فقط
C	حروف كبيرة أو صغيرة	D	رموز فقط

6. يجب أن يكون اسم المتغير:

A	ليس له معنى	B	صعب
C	فريدًا وغير مكرر	D	غير هادف

7. العلامة التي تستخدم لتمثيل عملية الضرب في البرمجة هي :

A	-	B	+
C	/	D	*

8. رمز يعبر عن عملية معينة، هو:

A	الرسم	B	الحركة
	الكائنات		المعامل

D C

LIVEWORKSHEETS

LIVEWORKSHEETS