

من خلال دراستك للوحدة الأولى (التعامل مع الأرقام) أجبني عن ما يلي :**أذكرني أمثلة على برامج الجداول الحسابية :**

١- برنامج ٢- برنامج دو كس تو جو ٣- برنامج ليبر أوفيس كالك

اخترني المصطلح المناسب لكل مما يلي :

هي الدوال التي تحمل وسيطاتها ونتائجها قيمة مكونة من عنصرين إما صواب أو خطأ.	
دالة تقوم بإجراء اختبار منطقي و تعيد قيمة واحدة لنتيجة صواب أو خطأ.	
هو تمثيل مرئي للمعلومات في برنامج الإكسل يتيح فهم البيانات و تحليلها بشكل أسهل.	
من أنواع المخططات البيانية المناسب استخدامها في مقارنة القيم.	
من أنواع المخططات البيانية المناسب استخدامها لعرض البيانات خلال مدة زمنية.	
من أنواع المخططات البيانية المناسب استخدامها لعرض النسب المئوية.	
يمكننا من إجراء التغييرات على محتوى الخلية دون الحاجة للضغط المزدوج داخل الخلية.	

من خلال دراستك لدالة IF صلي العمود الأول بما يناسبه من العمود الثاني :

وسيطات الدالة IF

Logical_test
Value_if_true
Value_if_false

التأكد من تحقق الشرط لإرجاع قيمة معينة عند TRUE واختار عند FALSE.
Logical_test هي أية قيمة أو تعبير يمكن تقييمه إلى TRUE أو FALSE.

راجع الصفحة ١١

تعليمات جدول هذه المراجعة

موافق إلغاء الأمر

العمود الثاني	
القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى خطأ	
القيمة المراد إرجاعها عند تقييم logical_test إلى صواب	
تعتبر قيمة أو تعبير منطقي يمكن تقييمه على أنه صواب أو خطأ	

العمود الأول	
Logical_test	١
Value_if_true	٢
Value_if_false	٣

ما هي طريقة كتابة صيغة صحيحة باستخدام دالة IF ؟ (, ,) = IF (

ما هي النتيجة التي يمكن إرجاعها في دالة IF ؟

حددي العبارة الصحيحة و الخاطئة فيما يلي :

١- يمكن أن تعرض الدالة IF قيم مختلفة حسب الشرط.	
٢- يمكن أن تكون نتيجة الدالة IF خالية بدون محتوى من خلال كتابة علامتي اقتباس مزدوجتين " " بدون نص داخلهما.	
٣- لا يمكن أن تكون القيمة التي يتم إرجاعها من دالة منطقية على شكل نص.	
٤- تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي =	
٥- في دالة IF يجب أن يكون هناك قوسان حول النص الذي تريد إظهاره على أنه صواب أو خطأ للشرط.	
٦- تسهل محاور الرسم البياني قراءة القيم ومتابعتها.	

من خلال دراستك للوحدة الثانية (عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي) أجيب عن ما يلي :

أمثلة على برامج العروض التقديمية :

- ١- برنامج
٢- برنامج أبل كي نوت
٣- برنامج ليبر أوفيس إمبريس

ما هي مجالات استخدام برامج العروض التقديمية ؟

اختاري المصطلح المناسب لكل مما يلي :

هو برنامج يمكن استخدامه لعرض أفكارك و مشروعاتك في مجالات مختلفة سواء في مجال الدراسة أو العمل أو حتى في مجال الترفيه.	
هي صفحة العرض التقديمي الخاص بك.	
هو موضع أعلى و أسفل كل شريحة تمكنك من كتابة معلومات حول العرض التقديمي و تظهر في كل الشرائح.	
يمكن من خلالها إضافة العديد من الألوان للعرض التقديمي لكي يصبح أكثر جاذبية.	
هي عبارة عن تأثيرات الحركة التي تحدث عند الانتقال من شريحة لأخرى أثناء تقديم العرض.	
هي أداة تستخدم لجمع العديد من العناصر في عرض تقديمي واحد.	
هو تمثيل رسومي لمجموعة من الأرقام في برنامج الباوربوينت.	
هي مدة العرض التقديمي الجيد في برنامج مايكروسوفت باوربوينت.	

ما هي شروط القاعدة ٣٠/٢٠/١٠ الخاصة بالعروض التقديمية ؟

- ١- أن لا يزيد العرض التقديمي عن شرائح.
٢- أن لا تزيد مدة العرض التقديمي عن دقيقة.
٣- أن لا يحتوي العرض التقديمي على خط أصغر من نقطة.

تلميحات لإنشاء عرض تقديمي ممتاز :

- ١- حدد وقت العرض : من الجيد أن تكون مدة العرض التقديمي بين
٢- حدد هدفك بدقة : حدد ٥-٦ مفاهيم رئيسية تريد إيصالها لجمهورك.
٣- اعرّف جمهورك : معرفتك بجمهورك وخلفياتهم تساعدك على تحديد المحتوى و طريقة توصيله.
٤- حافظ على العرض التقديمي بصورة حيوية و ممتعة : كن إيجابياً و متحمساً أثناء تقديم عرضك قدر الإمكان.
٥- تحقق من مكان العرض : حدد مكان جهاز العرض و مكان وقوفك بحيث يكون الجميع قادراً على رؤيتك و سماعك.
٦- تحضير العرض التقديمي : ادرس الموضوع جيداً و ابحث عن المعلومات في المصادر المختلفة.
٧- استخدم ألواناً مناسبة : تجنب استخدام الألوان الفاقعة في عرضك التقديمي.
٨- استخدام التأثيرات الانتقالية و الحركية : استخدامها باعتدال و دون مبالغة حتى لا تؤدي إلى تشتت الجمهور.
٩- يجب أن نأخذ بعين الاعتبار آراء الآخرين و انتقاداتهم بشأن العرض التقديمي.

من خلال دراستك للوحدة الثالثة (برمجة الروبوت الافتراضي) أجبني عن ما يلي :

ما هو الواقع الافتراضي ؟

هو محاكاة يمكن أن تكون مشابهة للعالم الحقيقي أو مختلفة تماماً عنه.

ما المقصود ببربوتات الواقع الافتراضي ؟

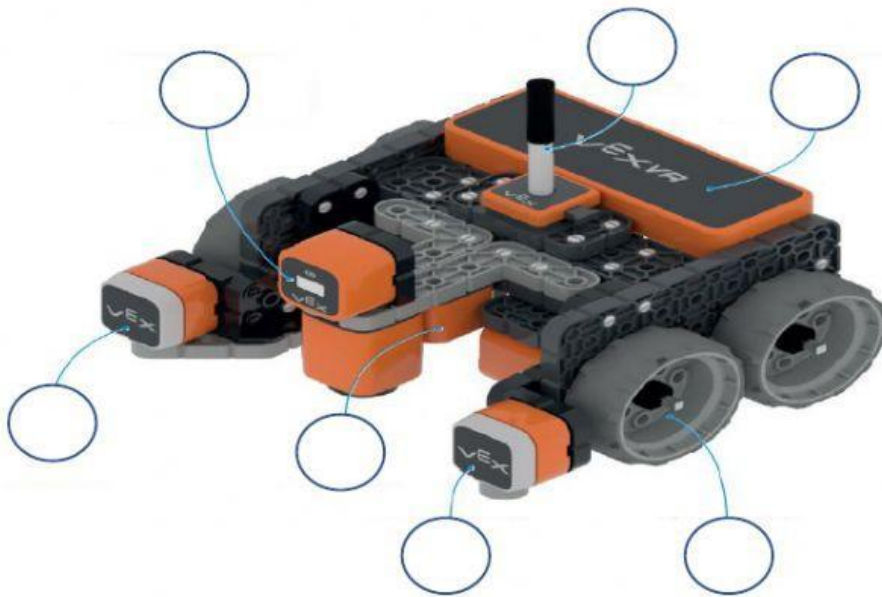
هي محاكاة روبوتية تستخدم لإنشاء برامج خاصة بالروبوتات.

مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية :

- ١- تغني عن الحاجة إلى المعدات و الأجهزة التي قد تتعرض للتلف.
- ٢- توفر طريقة سريعة لتشخيص واكتشاف الأخطاء وتصحيحها.
- ٣- إمكانية إنشاء روبوتات بمزايا متقدمة.
- ٤- قلة التكلفة.
- ٥- إمكانية استخدام روبوتات مختلفة عند استخدام بيئة الواقع الافتراضي.
- ٦- تناسب أنماط التعلم المختلفة للطلاب مما يمكنهم من تحقيق فهم أفضل.

رقمي مكونات روبوت فيكس كود في آر الافتراضي :

- ١- مستشعر الجيروسكوب و تحديد الموقع
- ٢- مستشعر الاصطدام الأيمن
- ٣- مستشعر الرؤية الامامي و تحديد المسافات
- ٤- عجلات بقطر ٥٠ ملليمتر
- ٥- مستشعر الاصطدام الأيسر
- ٦- مستشعر الرؤية السفلي
- ٧- قلم خاص بالرسم



طرق العرض المختلفة في ساحة اللعب :

- ١- الكاميرا العلوية
- ٢- كاميرا التتبع
- ٣- كاميرا الشخص الأول

اختاري طريقة العرض المناسبة في كل مما يلي :

- ١- : تعرض ساحة اللعب وكأن هناك سائقاً يقود الروبوت من داخله وتسمى أيضاً كاميرا السائق.
- ٢- : تعرض ساحة اللعب بشكل كامل من الأعلى وهو الوضع الافتراضي للكاميرا.
- ٣- : تعرض ساحة اللعب بشكل ثلاثي الأبعاد.

أذكر طرق البرمجة في فيكس كود في آر ؟

توجد ثلاث طرق مختلفة للبرمجة في فيكس كود في آر وهي :

- ١- باستخدام اللبانات البرمجية.
- ٢- المزج بين اللبانات البرمجية و البرمجة النصية.
- ٣- باستخدام البرمجة النصية بلغة البايثون.

حددي فئات اللبانات البرمجية بناءً على وظيفتها :

الوظيفة	الفئات
تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب.	
تستخدم لالتقاط الأقراص في ساحات لعب معينة.	
تستخدم للتحكم في العرض وقلم الروبوت.	
تستخدم لإضافة التعليقات في البرنامج.	
تتحكم في سير عمل البرنامج.	
تستخدم لقراءة قيم مستشعرات الروبوت.	
تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية.	

اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي :

١-	تستخدم هذه النافذة للاطلاع على حالة مستشعر معين أو قيمة متغير معين.
٢-	مستشعر يستخدم للحفاظ على الاتجاه و السرعة و الزاوية.
٣-	مساحة افتراضية خاصة بالروبوتات الافتراضية تمكنك من تنفيذ برنامجك.
٤-	اللبنة (تحرك إلى الأمام) تصنف من لبنات فئة
٥-	يمكن ضبط سرعة الروبوت باستخدام لبنات التسارع بكتابة قيمة تتراوح بين %.... إلى %....
٦-	يوجد قلم الروبوت في الروبوت.
٧-	يستخدم قلم الروبوت ٤ ألوان (الأحمر/الأسود/الأزرق/الأخضر) فما هو اللون الافتراضي للقلم ؟
٨-	طريقة العرض التي يطلق عليها اسم (كاميرا السائق) هي
٩-	مستشعر يستخدم للتفاعل مع كائنات اللعبة في التحديات المختلفة.
١٠-	تقوم لبنة (اضبط المؤشر إلى الصف التالي) بـ
١١-	تقوم لبنة (اعرض) بـ

الإحداثيات في فيكس كود في آر :

يتم استخدام نظام الإحداثيات في فيكس كود في آر و يعرف أيضاً باسم (النظام ثنائي الأبعاد)
نظراً لأن هناك بعدين فهو يتكون من محورين هما فما هو الفرق بينهما ؟

Y	X
يحدد محور Y الموضع للنقطة المحددة	يحدد محور X الموضع للنقطة المحددة

ما الفائدة من هذه الإحداثيات ؟ يمكن من خلالها تحديد الموقع في ساحة اللعب

حددي العبارة الصحيحة و الخاطئة فيما يلي :

١-	الواقع الافتراضي هو محاكاة يمكن أن تكون مشابهة للعالم الحقيقي أو مختلفة تماماً عنه.
٢-	تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تُستخدم لإنشاء برامج للروبوتات.
٣-	المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على مفاهيم الطبيعة المختلفة.
٤-	الروبوت الافتراضي يناسب أسلوب تعلم واحد محدد فقط.
٥-	عندما نستخدم الروبوتات الافتراضية، لا يمكننا تشخيص الخطأ وتصحيحه بسرعة.
٦-	عندما نستخدم الروبوتات الافتراضية، نتجنب إتلاف أي معدات.
٧-	نحتاج إلى إنفاق الكثير من المال لاستخدام أدوات الروبوتات الافتراضية.
٨-	عندما نستخدم الروبوتات الافتراضية يكون لدينا القدرة على إنشاء الروبوتات ذات الميزات المتقدمة.
٩-	يمكنك أن ترى قيمة أو نص في نافذة المراقبة باستخدام وحدة تحكم العرض.
١٠-	تحدد القيمة Y موقع الروبوت على المحور الأفقي.
١١-	إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت X و Y تساوي صفر، فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة.
١٢-	يمكنك رسم أشكال فقط في ساحة لعب الفن قماش.
١٣-	يتم تنفيذ اللبنة البرمجية المتصلة ببعضها فقط عند تشغيل البرنامج.
١٤-	يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم.
١٥-	يمكن رسم الأشكال في ساحات اللعب المختلفة.
١٦-	يتم إضافة لبنة (عندما بدأت) في ساحة العمل بصورة افتراضية.
١٧-	يمتلك روبوت فيكس كود في آر أربع مستشعرات مركبة عليه.
١٨-	يكتشف مستشعر الجيرسكوب الحركة بدقة أكبر عندما تكون السرعة منخفضة.

أوامر التكرار

عندما ترغب في إنشاء برنامج ينفذ نفس التعليمات البرمجية عدة مرات يمكن استخدام

حددي (نوع التكرار) في أوامر التكرار التالية :

أوامر التكرار	الاستخدام
أمر يقوم بتكرار اللبئات البرمجية حتى يتحقق الشرط.	
أمر يقوم بتكرار اللبئات البرمجية بعدد غير محدد من المرات بدون توقف.	
أمر يقوم بتكرار اللبئات البرمجية طالما أن الشرط ما زال صحيح.	
أمر يقوم بتكرار اللبئات البرمجية لعدد محدد مسبقاً من المرات.	

المعاملات الشرطية في فيكس كود في آر :

عند كتابة الجمل الشرطية يمكنك استخدام المعاملات الشرطية للمقارنة بين القيم وإعطاء نتيجة إما صواب True أو خطأ False

توجد ثلاث لبئات للمعاملات الشرطية ، أذكرها ؟

- ١- لبنة أكبر من () ٢- لبنة أقل من () ٣-



كيف تعمل لبنة < إذا () تم

تتحقق اللبنة أولاً من حالتها. فإذا كانت نتيجة الشرط صواب، يتم الأوامر الموجودة بداخلها، وإذا كانت نتيجة الشرط خطأ فسيتم هذه الأوامر.

طابق اللبئات البرمجية بوظيفتها الصحيحة.

تحدد الاتجاه المواجه لنظام الدفع باستخدام وضع الزاوية الحالي لمستشعر الجيرسكوب.

☐

الموضع X بال mm

1

تحدد موضع إحداثيات X أو Y للروبوت الافتراضي بالمليمتر أو بالبوصة.

☐

دوران القودة بالدرجات

2

تحدد الاتجاه الحالي الذي يواجهه الروبوت الافتراضي بالدرجات.

☐

زاوية الموضع بالدرجات

3

تحدد زاوية انعطاف نظام الدفع عند ضبطها بواسطة مستشعر الانعطاف.

☐

إعداد المراجعة لنظام القودة بالدرجات

4

انتهت المراجعة مع تمنياتي للجميع بدوام التوفيق و النجاح