

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	

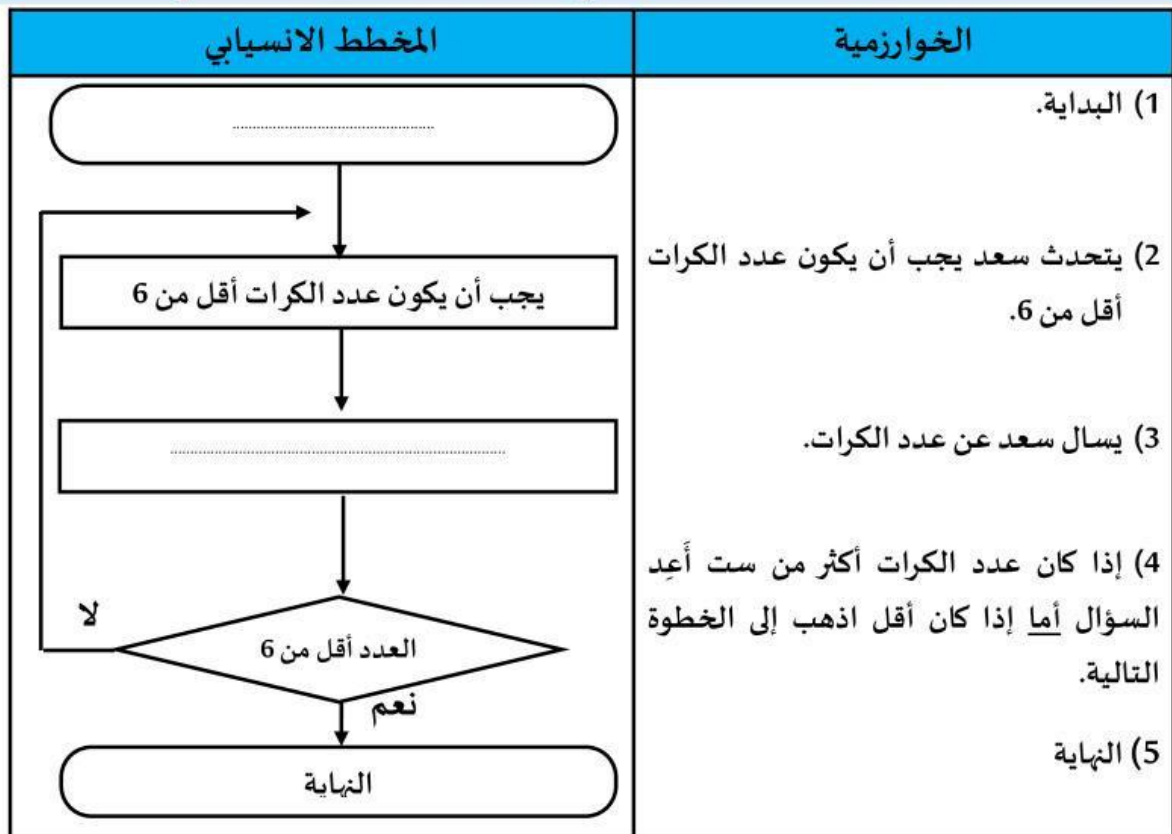
السؤال الرابع: أكمل الفراغات بالكلمات التالية:

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

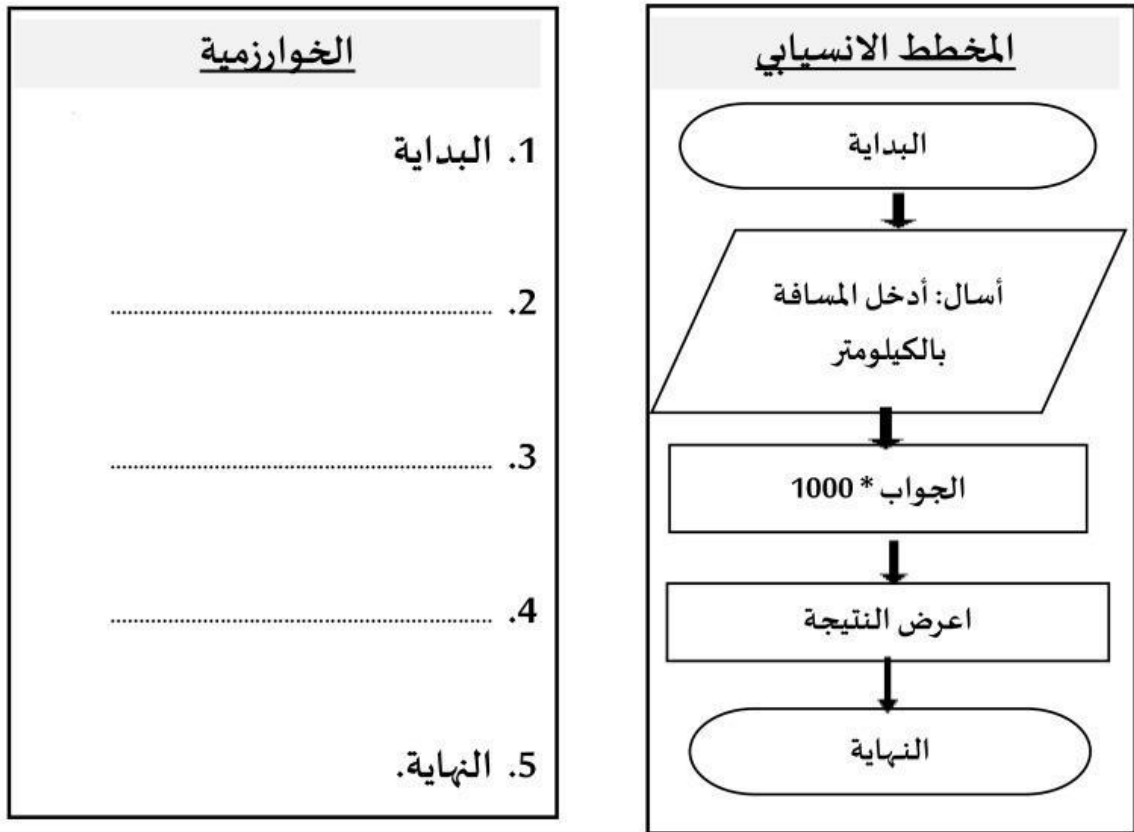
1. في لعبة جمع الكرات عندما يلمس سعد الكرة ----- بمقدار 1.
2. الخطوة الأولى من خطوات إنشاء برنامج: -----
3. الخطوة الثالثة من خطوات إنشاء برنامج: -----
4. يجب أن يكون اسم المتغير -----
5. تعتبر قيمة المتغير Hello Saad من أنواع المتغيرات -----
6. يستخدم هذا المعامل الحسابي لعملية -----

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


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



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