المملكة العربية السودية وزارة التربية والتعليم إدارة التربية والتعليم بـــــمحافظة مدرسة	بسم الله الرحمن الرحيم وزارة التربية والتعليم Ministry of Education أسئلة الاختبار النهائي الفصل الدراسي : الأول الدور : الأول العام الدراسي : ١٤٣٦ – ١٤٣٧هـ	السؤال	الدرجة		المصحح	المراجع
			رقماً	كتابة		
المادة : حاسب آلي		س١				
الصف : الثالث ثانوي		س٢				
الزمن : ساعة ونصف		س٣				
الاســـــــــم :		الدرجات	النظري		٢٠	
			العملي		٣٠	
			المجموع النهائي		٥٠	كتابة

السؤال الأول / اختر الاجابة الصحيحة ممايلي

١٠ درجات

١	تعتبر لغة فيجيول بيسك		٢	يعد من أنظمة التشغيل الرسومية	
أ-		اجرائية	أ-		دوس
ب-		كائنات	ب-		ويندوز
ج-		سي	ج-		لينكس
د-		جميع ماسبق	د-		جميع ماسبق
٣	سلسلة من الاوامر لتنفيذ مهمة محددة في جهاز الحاسب		٤	العناصر الاساسية لحل المسألة:	
أ-		نظام التشغيل	أ-		مخرجات البرنامج
ب-		البرنامج	ب-		مدخلات البرنامج
ج-		المستخدم	ج-		عمليات المعالجة
د-		جميع ماسبق	د-		جميع ماسبق
٥	من أنواع اللغات البسيطة		٦	الجمع،الضرب،القسمة،الطرح تعرف بـ	
أ-		اللغات الاجرائية	أ-		عمليات المقارنة
ب-		اللغات المرئية	ب-		عمليات تطبيقية
ج-		لغات التجميع	ج-		عمليات حسابية
د-		جميع ماسبق	د-		جميع ماسبق
٧	x = Ali يعتبر هذا المتغير		٨	يعتبر المتغير integer من نوع	
أ-		عددي	أ-		متنوع
ب-		منطقي	ب-		عدد عشري
ج-		حرفي	ج-		عدد صحيح
د-		جميع ماسبق	د-		جميع ماسبق
٩	عند تنفيذ أحد العمليات فإن أول الأولويات		١٠	الرمز التالي ☐ يعني	
أ-		الأس	أ-		بداية
ب-		القسمة	ب-		قرار
ج-		الأقواس	ج-		عملية
د-		جميع ماسبق	د-		معالجة

السؤال الثاني : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة و علامة (✗) أمام العبارة الخاطئة :

١	لغة الالة يسيرة جدا وسهلة الاستخدام	☐
٢	لا يوجد فرق بين المبرمج ومستخدم البرنامج	☐
٣	لا يفهم الحاسب الى لغة واحدة فقط وهي لغة الالة	☐
٤	جميع لغات البرمجة العالية لها مترجم واحد يقوم بتحويل برامجها	☐
٥	نتائج العمليات المنطقية هي دائما ارقام	☐
٦	عند ادخال رقم الهاتف نستخدم اداة مربع الاختيار	☐
٧	الهدف من تعلم صياغة حل المسائل هو القدرة على التفكير لحل المشكلات	☐
٨	الخوارزم مجموعة من القواعد والعمليات المعرفة جيدا لحل المشكلة في عدد معين من الخطوات	☐
٩	مخططات الانسياب هي تمثيل بياني أو رسمي للخطوات الخوارزمية	☐
١٠	نقسم لغات البرمجة إلى لغات بسيطة ولغات عالية	☐
١١	الثوابت تمثل البيانات التي يتعامل معها البرنامج ، وهي قيم ثابتة لا تتغير أثناء تنفيذ البرنامج	☐
١٢	المتغير هو اسم يدل على موقع مخزن داخل ذاكرة الحاسب يتم فيه تخزين قيمة هذا المتغير	☐
١٣	الإعلان هو : تحديد المكان الذي نعرف فيه هذه المتغيرات والثوابت داخل البرنامج	☐
١٤	عملية الإسناد يقصد بها تخزين قيمة معينة في متغير وهذه القيمة المسندة إما عددية أو حرفية حسب نوع المتغير	☐
١٥	الانتقال غير المشروط يعني الانتقال لسطر معين دون التقيد بأي شرط	☐
١٦	يجب علينا عند البدء في عمل برنامج بلغة الفيجول بيسك استوديو كتابة أوامر البرمجة أولا	☐
١٧	يمكن للبرنامج أن يغير قيمة الثابت عند تنفيذ عملية حسابية	☐
١٨	تنفذ عمليات الضرب والقسمة قبل عمليات الجمع والطرح	☐
١٩	أداة التسمية **Label** تستخدم لعرض نص ثابت على النموذج	☐
٢٠	أداة مربع النص **TextBox** تستخدم لإدخال البيانات	☐

انتهت الأسئلة ،،

مع تمنياتي لكم بالتوفيق
معلم المادة / فارس العماري