

اكتب المصطلح العلمي المناسب لمايلي :



(..... **جهاز الحاسب**) جهاز الكتروني لديه القدرة على معالجة وتخزين واسترجاع البيانات

(..... **نظام التشغيل**) التحكم بجهاز الحاسب وإدارة موارده بشكل صحيح

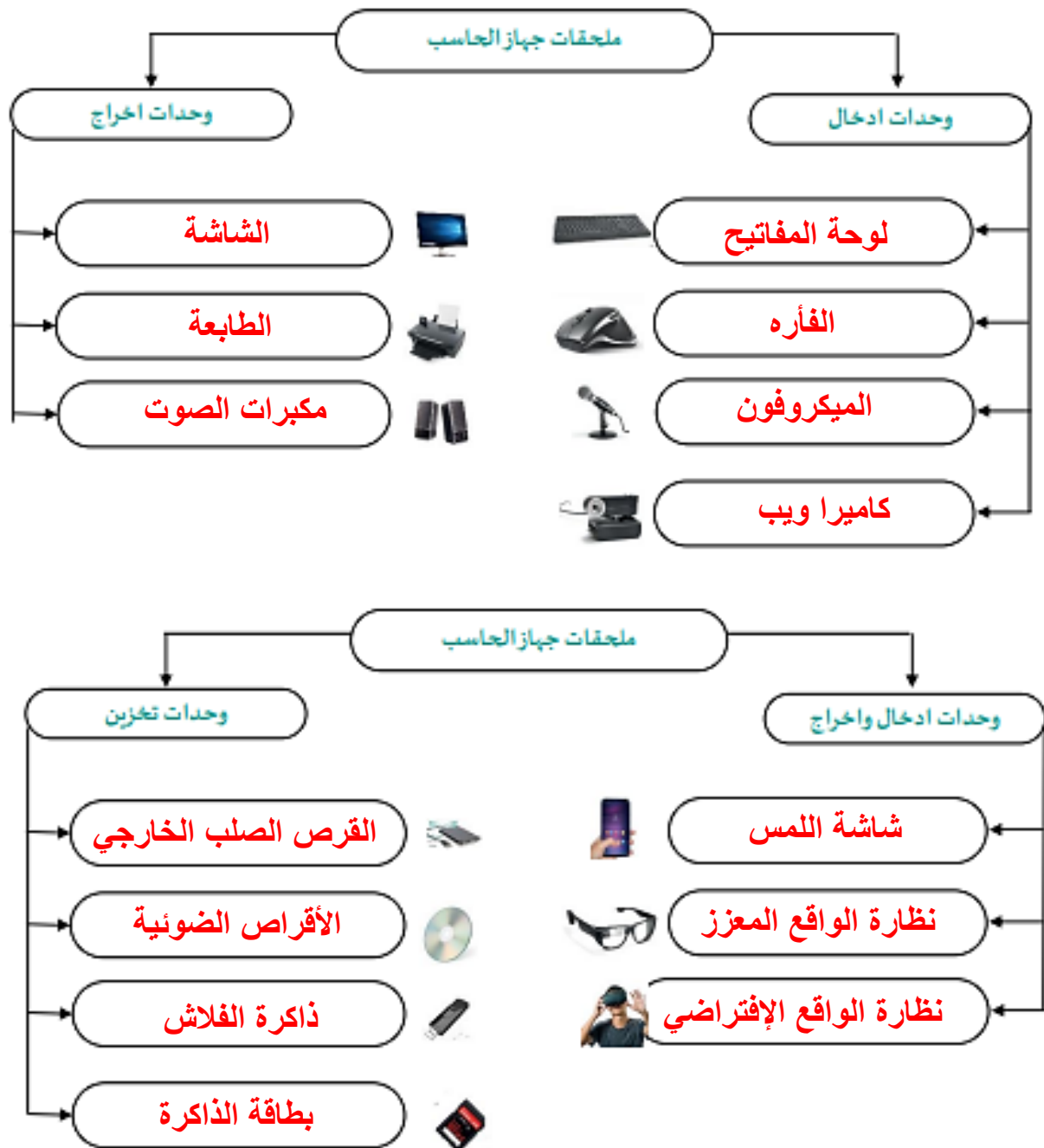
اكمل مايلي:



اختاري الإجابة الصحيحة ممايلي :

١	الأجزاء (الكهربائية او الميكانيكية) التي يتكون منها الحاسب:			
	المكونات المادية	☐	المكونات البرمجية	☐
٢	يقصد بالمكونات البرمجية :			
	صندوق الحاسب	☐	الشاشة	☐
٣	تقاس سرعة المعالج بعدد العمليات التي يتم تنفيذها خلال الثانية الواحدة ما يطلق عليه :			
	كيلومتر	☐	بايت	☐
٤	تستخدم لنقل البيانات بين الأجهزة وتتميز بخفتها وصغر حجمها وسعتها التخزينية الكبيرة :			
	ذاكرة الفلاش	☐	الفارة	☐
٥	نوع من الأجهزة يستخدم في المؤسسات متوسطة الحجم:			
	العملاقة	☐	مشغلات ألعاب الفيديو	☐
٦	يتم تمثيل المجلد بأيقونة :			
	خضراء اللون	☐	صفراء اللون	☐
		☐	حمراء اللون	☐

اكمل خارطة المفاهيم ادناه :





صلي من العمود (أ) الى مايناسبه من العمود (ب) :

ب		أ	
القرص الصلب	٤	تتصل به جميع أجزاء الحاسب وتضمن عملها معا بنجاح	١
بطاقة الفيديو	٥	الذاكرة الرئيسية للحاسب وتخزن المعلومات لفترة قصيرة من الزمن	٢
اللوحة الأم	١	بمثابة عقل الحاسب ينفذ العمليات المختلفة	٣
المعالج	٣	جهاز التخزين الرئيسي للحاسب	٤
ذاكرة الوصول العشوائي	٢	يقوم بتحويل البيانات من وحدة المعالجة المركزية الى صور على الشاشة	٥

وحدة تخزين

وحدة إخراج

وحدة إدخال



..... ادخال



..... تخزين



..... ادخال



..... ادخال



..... ادخال



..... اخراج



..... تخزين



..... تخزين



صلى من العمود (أ) الى مايناسبه من العمود (ب) :

ب		أ	
الدالة العددية COUNT	٣	دالة لدمج خليتين نصيتين او اكثر	١
الدالة النصية CONTACT	١	دالة تعرض التاريخ الحالي	٢
الدالة TODAY	٢	ترجع عدد الخلايا التي تحتوي على ارقام	٣
الدالة TIME	٥	دالة لحساب عدد الأحرف	٤
الدالة النصية LEN	٤	دالة تعرض الوقت	٥



ضعي علامة صح امام العبارة الصحيحة وخطأ امام العبارة الخاطئة :

الواجب

١	الدالة LEN , CONTACT دوال نصية	(✓)
٢	يمكنك إضافة /إزالة /حذف/إعادة تسمية أوراق العمل في الاكسل	(✓)
٣	لاتأخذ الدالتان NOW, TODAY أي وسيطات	(✓)
٤	تعتبر دالة TIME ودالة TODAY دوال خاصة بالتاريخ والوقت	(✓)
٥	يمكن تطبيق تنسيق العملة على أي قيمة تمثل المال	(✓)

صلي الشكل بالوصف المناسب :

الصف	النوع		
تنفيذ العملية	٣		1
اتخاذ القرار (نعم/لا)	٤		2
إدخال وإخراج	٢		3
بداية ونهاية المقطع البرمجي	١		4

رتب مراحل كتابة البرنامج :

٤. كتابة البرنامج بلغة البرمجة

١. تحديد المشكلة

٢. كتابة الخطوات الخوارزمية بترتيب متسلسل

٣. رسم المخطط الانسيابي بناء على الخوارزمية

مبرمجي الصغيرة قومي بكتابة برنامج يحسب مساحة المستطيل علماً أن مساحة المستطيل = الطول x العرض



المخطط الانسيابي:

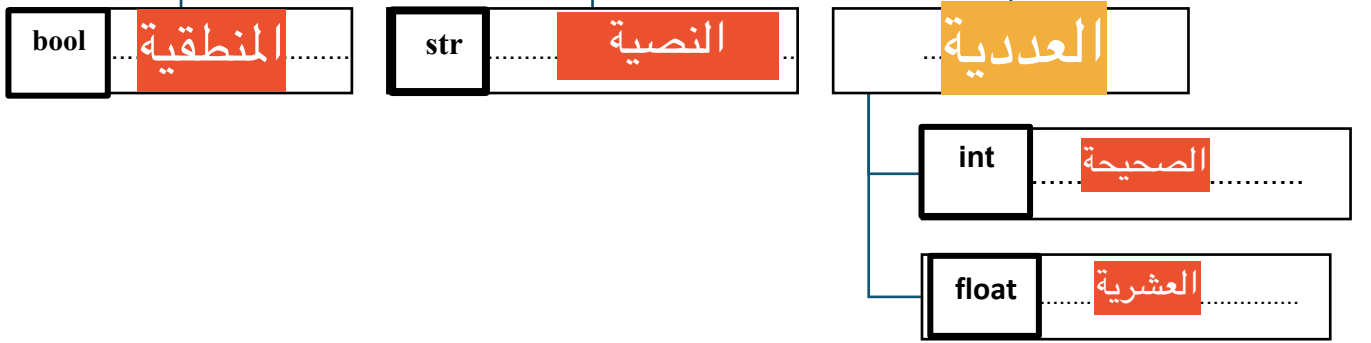


كتابة الخطوات الخوارزمية

1	البداية
2	ادخل العرض والطول
3	اضرب الطول x العرض
4	اعرض النتيجة
5	النهاية

3 كتابة البرنامج بالبايثون

انواع البيانات



ضعي علامة (صح) أمام العبارة الصحيحة و(خطأ) أمام العبارة الخاطئة :

2	لا يمكن لأجهزة الحاسب اتخاذ القرارات بنفسها بل تتبع تعليمات محددة	(صح)
5	لا يشترط ان يحتوي المخطط الانسيابي على نقطة بداية ونقطة نهاية	(خطأ)
7	من شروط تسمية المتغير ان يبدأ برقم	(خطأ)
8	تنقسم المتغيرات الى نصية وعددية	(خطأ)

اختراري الإجابة الصحيحة ممايلي :

1	الدالة التي تستخدم لطباعة النص على الشاشة :	
	Print()	☐
	sum	☐
2	المتغيرات النصية يتم وضع النص بين :	
	()	☐
	> <	☐
	" "	☐
3	يمكن إضافة تلميحات (تعليقات) الى المقطع البرمجي باستخدام :	
	&	☐
	*	☐
	#	☐
4	الاسم الذي يعد اسما لمتغير :	
	A/2	☐
	345	☐
	Name	☐
5	y= "nora"	
	متغير عددي	☐
	متغير نصي	☐
	ليس بمتغير	☐
6	مكان محجوز في ذاكرة الحاسب يستخدم لتخزين قيمة يتم إدخالها	
	الثوابت	☐
	المتغيرات	☐
	لاشيء مما ذكر	☐
7	الدالة التي تستخدم لادخال البيانات :	
	Print()	☐
	Input()	☐
	sum	☐

يستخدم علامة = لاسناد قيمة للمتغير



تنبيه
هنا

صنفي المتغيرات حسب نوعها (bool – int – str -float)

FALSE	"sara"	true	11	"محمد"	22.5
bool	str	bool	int	str	float

اذكري أولوية العمليات الحسابية في بايثون

1	الاقواس	2	الاس	3	الضرب والقسمة	4	الجمع والطرح
---	---------	---	------	---	---------------	---	--------------

تنقسم المعاملات في بايثون الى :

الشرطية

!= , >= , <= , == , > , <

الرياضية

** , / , * , - , +

المنطقية

and , or , not

الاسناد

/= , *= , - = , += , =



مانتيجة مايلي :

```
x=6
x+=3
print(x)
```

9

الواجب



كيف يمكن كتابة المعادلات التالية في بايثون ؟

 ax^2+bx+c $a*x**2+b*x+c$ $2x-3(x-ac35/ac5)$ $2*x-3*(x-a*c*35/a*c*5)$



```
from turtle import *
t=Turtle()
```

لاستيراد نموذج السلحفاة نكتب
الامر



صلي من العمود (أ) الى مايناسبه من العمود (ب) :

الدالة		وظيفة الدالة	
shape()	2	كتابة نص باستخدام السلحفاة	1
color()	4	تغيير شكل السلحفاة	2
shapesize()	6	حذف مارسمته السلحفاة	3
hideturtle()	5	تحديد لون السلحفاة	4
reset()	3	إخفاء السلحفاة	5
Write()	1	تحديد حجم قلم السلحفاة للرسم	6

ضعي علامة صح امام العبارة الصحيحة وخطأ امام العبارة الخاطئة :

الواجب

1	يقدم نموذج السلحفاة العديد من الدوال جاهزة للرسم	(صح)
2	لجعل السلحفاة تتحرك دون رسم نستخدم الدالة pendown	(خطأ)
3	يمكن رسم اشكال متنوعة باستخدام نموذج السلحفاة	(صح)