مراجعة شاملة لمادة تقنية رقمية 2-1

الوحدة الأولى

اختاري الإجابة الصحيحة:

|  |
| --- |
| 1. علم يجمع عدة مجالات ( علوم الحاسب-الإحصاء -الرياضيات) ويعمل على تحليل البيانات لاستخراج معلومات ذات مغزى تؤدي إلى معرفة

محددة. |
| 1. علم المعرفة
 | 1. علم البيانات
 | 1. علم المعلومات
 | 1. علم القرار
 |
| 1. هو عملية بناء التوقعات المستقبلية بناءً على البيانات السابقة :
 |
| 1. التوقع
 | 1. الاستنتاج
 | 1. التنبؤ
 | 1. الاعتقاد
 |
| 1. من أنواع التحقق من صحة البيانات المدخلة ويهدف إلى التأكد من أن الرموز والحروف تدخل بنطاق طول محدد:
 |
| 1. التحقق من النطاق
 | 1. التحقق من البحث
 | 1. التحقق من الطول
 | 1. التحقق من الصحة
 |
| 1. تنظيم البيانات وترتيبها بطريقة محددة وذلك باستخدام رموز مختلفة مثل الأرقام أو الحروف أو الكلمات القصيرة
 |
| 1. دقة المعلومات
 | 1. البيانات
 | 1. ترميز البيانات
 | 1. المعلومات
 |
| 1. هي مجموعة من الحقائق أو الكلمات أو الأرقام أو حتى وصف لأشياء لم يتم تحليلها أو معالجتها بأي شكل من الأشكال:
 |
| 1. البيانات
 | 1. المعلومات
 | 1. المعرفة
 | 1. القرار
 |
| 1. يستخدم للتأكد من أن البيانات تأتي بصيغة محددة مسبقا ولن يسمح بأي صيغة أخرى يتم إدخالها في الخلية.
 |
| 1. التحقق من الصيغة
 | 1. التحقق من الطول
 | 1. التحقق من النوع
 | 1. التحقق من البحث
 |
| 1. من مزايا ترميز البيانات
 |
| 1. إدخال أسرع للبيانات
 | 1. معنى غامض لبيانات
 | 1. صعوبة فهم الترميز
 | 1. صعوبة التعامل معها
 |
| 1. البيانات التي لم تجمع من قبل و يمكن جمعها من المستشعرات و مسجلات البيانات و حتى من الاستبانات هي البيانات :
 |
| 1. الرئيسة
 | 1. الداخلية
 | 1. الثانوية
 | 1. الخارجية
 |
| 1. يُستخدم لعرض البيانات التي تم جمعها من خلال الاستبيانات والمقابلات
 |
| 1. المخطط العمودي
 | 1. المخطط الخطي
 | 1. المخطط المنحدر
 | 1. المخطط الصفي
 |
| 1. تنتج من معالجة المعلومات وفهمها ويؤدي ذلك إلى استنتاجات وقرارات مختلفة:
 |
| 1. المعرفة
 | 1. المعلومات
 | 1. البيانات
 | 1. القرار
 |
| 1. لتطبيق التحقق من صحة عدد صحيح في إكسل من نافذة تحقق من صحة البيانات ثم نختار علامة تبويب :
 |
| 1. تنبيه الى الخطأ
 | 1. رسالة إدخال
 | 1. اعدادات
 | 1. ملف
 |
| 1. يُستخدم فيه نفس المفتاح للتشفير وفك تشفير الملف أو الرسالة :
 |
| 1. التشفير الغير متماثل
 | 1. الترميز
 | 1. التشفير المتماثل
 | 1. التوقع
 |
| 1. البيانات التي لا تتغير بعد تسجيلها.
 |
| 1. البيانات ديناميكية
 | 1. البيانات غير الثابتة
 | 1. البيانات الثابتة
 | 1. البيانات المتغيرة
 |
| 1. هـو بمثابة الجيل الثاني من الرمز الشريطي barcode
 |
| 1. رموز المطارات
 | 1. رموز العملات
 | 1. QR Codes
 | 1. الرموز الشريطية Barcodes
 |
| 1. التأكد من صحة المعلومات من خلال المصادر الموثوقة :
 |
| 1. الكفاية
 | 1. الملائمة
 | 1. دقة المعلومات
 | 1. التوقيت
 |
| 1. وسيلة لحماية البيانات عن طريق إخفائها عن الأشخاص غير المرغوب بهم

عن الأشخاص غير المرغوب بهم |
| 1. التوقع
 | 1. التنبؤ
 | 1. الترميز
 | 1. التشفير
 |
| 1. تصنف بيانات التاريخ 6 – أكتوبر - 2022 بأنها بيانات :
 |
| 1. رقمية
 | 1. أبجدية
 | 1. الرسومية
 | 1. الابجدية الرقمية
 |

ضعي كلمة (صح) أو (خطأ) أمام العبارات التالية :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | البيانات أكثر عمومية، المعلومات أكثر تحديدا. | صح |
| 2 | يمكن أن تتسبب المعلومات غير الدقيقة في حدوث خلل في الأعمال  | صح |
| 3 | في برنامج إكسل يستخدم فحص النطاق للتأكد من أن الارقام التي تدخل تقع ضمن نطاق معين . | صح |
| 4 | أحد مقاييس جودة المعلومات أن مستوى التفاصيل يعتمد على المشكلة و دراستها | صح |
| 5 | في التشفير المتماثل يتم استخدام نوعين من المفاتيح: مفتاح عام للتشفير ومفتاح خاص لفك التشفير. | خطأ |
| 6 | لا يمكن التحقق من جودة المعلومات ابدا | خطأ |
| 7 | يهدف التحقق من البحث إلى التأكد من أن الرموز والحروف تُدخل بنطاق طول محدد. | خطأ |
| 8 | رقم الكتاب المعياري الدولي هو رقم فريد يستخدمه الناشرون والمكتبات لتحديد عناوين الكتب وإصداراتها | صح |
| 9 | يتيح لك في برنامج إكسل تعيين رسالة (إدخال غير صالح ) عند ادخل قيمة غير صالحة . | صح |

الوحدة الثانية والثالثة

اختاري الإجابة الصحيحة:

|  |
| --- |
| 1. علم وهندسة صناعة الآلات الذكية وخاصة برامج الحاسب الذكية.
 |
| 1. تعلم الألة
 | 1. التحول الرقمي
 | 1. الذكاء الإصطناعي
 | 1. التعلم العميق
 |
| 1. دراسة مخصصة للوائح الأخلاقية المتعلقة باستخدام البيانات من قبل الشركات والحكومات
 |
| 1. أخلاقيات البيانات
 | 1. الشبكة العصبية
 | 1. تعلم الألة
 | 1. معالجة اللغات الطبيعية
 |
| 1. نموذج حوسبي في الذكاء الاصطناعي مستوحى من الشبكات العصبية البيولوجية للدماغ
 |
| 1. أخلاقيات البيانات
 | 1. الشبكة العصبية
 | 1. تعلم الألة
 | 1. معالجة اللغات الطبيعية
 |
| 1. تعتبر من تطبيقات تعلم الالة تحليل أنماط المواطنين للحصول على توزيع أفضل للموارد والأصول

سلسلة من نقاط البيانات المتصلة بخط مستقيم |
| 1. النقل
 | 1. الحـــــــكومة
 | 1. الطاقة
 | 1. الإعلان
 |
| 1. من مزايا استخدام صفحات التنسيق النمطية CSS ) )
 |
| 1. حجم اصغر للصفحات
 | 1. صعوبة التعديل الصفحات
 | 1. خاصية البديل
 | 1. عرض الفيديو
 |
| 1. يهتم بفهم أو توليد اللغة البشرية سواء كانت على شكل نص أو كلام تستخدم في العديد من التطبيقات
 |
| 1. معالجة اللغات الطبيعية
 | 1. الشبكة العصبية
 | 1. تعلم الألة
 | 1. أخلاقيات البيانات
 |
| 1. عملية تحول في طريقة العمل بالاعتماد على التقنيات الرقمية الجديدة لزيادة الإنتاج وتحسين العمل.
 |
| 1. التحول الرقمي
 | 1. تعلم الألة
 | 1. الذكاء الإصطناعي
 | 1. التعلم العميق
 |
| 1. لا يتم إعطاء الخوارزمية بيانات الإدخال، ولكن يتفاعل الوسيط (برنامج الحاسب) البيئة لتحديد بيانات الإدخال المناسبة
 |
| 1. التعلم التعزيزي
 | 1. التعلم الموجه
 | 1. التعلم غير الموجه
 | 1. التعلم السطجي
 |
| 1. تستخدم لإعداد الهيكل العام للصفحة
 |
| 1. لغة HTML
 | 1. لغة الباسكال
 | 1. لغة جافا سكريبت
 | 1. لغة CSS
 |
| 1. من وسوم تنسيق النص وظيفته وضع خط في منتصف النص مباشرة :
 |
| 1. <mark>
 | 1. <del>
 | 1. <p>
 | 1. <sub >
 |
| 1. هي عبارة عن مجموعة من التعليمات التي تمت برمجة الحاسب لاتباعها من أجل معالجة مجموعة البيانات.
 |
| 1. مجموعة بيانات
 | 1. الخوارزمية
 | 1. الدالـــــــــــــــــــــــــــــة
 | 1. المخطط المنحدر
 |
| 1. لتتغميق النص الموجود بين الوسمين
 |
| 1. <i>
 | 1. <b>
 | 1. <u>
 | 1. <color>
 |
| 1. من أشهر أمثلة المساعد الذكي :
 |
| 1. يوتيوب
 | 1. أبل سيري
 | 1. أمازون
 | 1. موقع البريد السعودي
 |
| 1. ثاني مرحلة من مراحل انشاء مشروع تعلم الآلة :
 |
| 1. نشر النموذج
 | 1. اختبار النموذج
 | 1. تدريب النموذج
 | 1. إنشاء لعبة في سكراتش
 |
| 1. هي التعيين المستخرج لقيم الإدخال من مجموعة البيانات إلى مجموعة محددة بوضوح من قيم الإخراج أو النتائج.
 |
| 1. الخوارزمية
 | 1. الدالــــــــــــــــــــــــــة
 | 1. مجموعة بيانات
 | 1. المخطط المنحدر
 |
| 1. لغة أنماط تستخدم لوصف طريقة عرض نص مكتوب ب لغة HTML :
 |
| 1. لغة جافا سكريبت
 | 1. لغة الباسكال
 | 1. لغة CSS
 | 1. لغة HTML
 |
| 1. مجال فرعي من الذكاء الاصطناعي يهتم بتطوير خوارزميات تمكن أجهزة الحاسب من فهم أنماط التعلم من البيانات المتاحة والقيام بتنبؤات بناء على البيانات الجديدة.
 |
| 1. الذكاء الإصطناعي
 | 1. التحول الرقمي
 | 1. تعلم الألة
 | 1. التعلم العميق
 |

ضعي كلمة (صح) أو (خطأ) أمام العبارات التالية :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | ظهر تعلم الآلة نتيجة للتقدم في مجال التعلم العميق، | صح |
| 2 | لا تستخدم الشبكات العصبية العميقة في مجال اكتشاف الأدوية و التنبؤ بانتشار الفيروس | خطأ |
| 3 | تستخدم خاصية alt لعرض نص بديل يصف الصورة . | صح |
| 4 | مراحل مشروع تعلم الآلة بالترتيب إنشاء لعبة سكراتش ثم اختبار النموذج ثم التدريب | خطأ |
| 5 | من مزايا استخدام صفحات التنسيق النمطية سهولة التعديل على الصفحات الالكترونية. | صح |
| 6 | من الأمثلة على أخلاقيات البيانات غير الجيدة في الذكاء الاصطناعي التحيز والتمييز و النتائج غير المبررة | صح |
| 7 | يمكن أن تكون وحدات المعالجة العصبية أسرع 25 مرة من وحدات المعالجة المركزية في تطبيقات الذكاء الاصطناعي. | صح |
| 8 | رأس الصفحة يشمل المحتوى المتمثل في النصوص والصور والفيديو . | خطأ |

اختاري الإجابة الصحيحة من الخيارات المتاحة:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1- لتصغير النص الموجود بين الوسمين ليكون أصغر من النص الافتراضي: | <none> | <normal> | <small> |
| 2- خاصية تستخدم لتغيير لون النص:  | size | border | Color |
| 3- من وسوم تنسيق النص وظيفته تسطير النص الموجود بين الوسمين : | <del> | <u> | <bold> |
| 4- لتغيير حجم الخط: | size | style | font  |
| 5-من وسوم تنسيق النص وظيفته تمييز النص الموجود بين الوسمين : | <del> | >mark< | <bold> |
| 6- من وسوم تنسيق النص وظيفته إمالة النص الموجود بين الوسمين : | <i> | <big> | <bold> |
| 7- لتغيير نوع الخط: | <font =""> | color | <font face=""> |
| 8- لتكبير النص الموجود بين الوسمين ليكون أصغر من النص الافتراضي: | <big> | <normal> | <small> |
| 9- خاصية تستخدم لتشغيل الفيديو تلقائياً : | autoplay | muted | size |

أكملي العبارات التالية :

1. من البرامج التي تستخدم للتحقق من صحة البيانات ...................إكسل.........................
2. لإنشاء لعبة لاختبار قدرة الحاسب في التعرف على الصور نستخدم برنامج ...........سكراتش...........
3. .........HTML....... هي لغة تستخدم لإعداد الهيكل العام للصفحة ويمكن اعتبارها العمود الفقري للصفحات الالكترونية.
4. .........جافا سكريبت.......... هي لغة برمجة نصية تستخدم لإضافة محتوى تفاعلي للصفحة الالكترونية.
5. .........CSS............... هي لغة أنماط تستخدم لوصف طريقة عرض نص مكتوب بلغة HTML.
6. ....فيجول استوديو كود... هو برنامج يستخدم انشاء وتحرير وسوم HTML.