شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج القطرية

أوراق عمل اثرائية منتصف الفصل مدرسة الأندلس مع الإجابة النموذجية

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 2024-02-27 23:47:54

التواصل الاجتماعي بحسب المستوى السابع

روابط مواد المستوى السابع على تلغرام

التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات

المزيد من الملفات بحسب المستوى السابع والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول

1	اختبار في الوحدة الثانية الروبوت ذاتي التحكم مع الإجابة
2	اختبار في الوحدة الثانية الروبوت ذاتي التحكم غير مجاب
3	اوراق عمل نهاية الفصل مجابة مدرسة مسيعيد
4	اوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة مدرسة مسيعيد
5	اوراق عمل منتصف الفصل مدرسة الأندلس

مدرسة الأندلس الخاصة للبنات

العام الأكاديمي 2024/2023

منتصف الفصل الدراسي الثاني

أوراق عمل إثرائية وإجاباتها

مادة الحاسب الآلي

الصف السابع

اسم الطالبة/.....

الصف والشعبة /.....

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة.

1	اذكر المعاملات الرياضية المستخدمة في برنامج Scratch:	
	A	القلم.
	B	المربعات.
	C	كتاب المدرسة.
	D	الجمع-الطرح-القسمة-الضرب.

2	على أي محور قيمة Y تحدد موقع الكائن الرسومي في Scratch:	
	A	محور X.
	B	محور B.
	C	محور D.
	D	المحور العمودي.

3	من مكونات اللعبة في برنامج سكراتش:	
	A	الطاولة.
	B	لعبة المكعبات.
	C	الهاتف المحمول.
	D	خلفية السماء الزرقاء-النجوم-المباني-السحب-سفينة الفضاء.

4	تتحقق لبنة ..... من الشرط الموجود وتعطية نقيضه فاذا كان الشرط خطأ فإن الناتج يكون صحيحا والعكس صحيح فاذا كان الشرط صحيحا فإن الناتج خطأ.	
	A	.NOT
	B	.TOO
	C	.OFF
	D	.YES

5	تستخدم لبنة ..... للتحقق من شرط معين.	
	A .SAY	
	B .SET	
	C .WAIT	
	D .IF THEN	

6	يقوم ..... باختبار البرامج والتطبيقات لاكتشاف المشاكل والأخطاء التي قد تؤثر على أدائها وذلك بهدف ضمان جودة التطبيقات.	
	A القلم.	
	B الذره.	
	C الكتاب المدرسي.	
	D فاحص الأنظمة.	

السؤال الثاني:

1- أذكر بالمقصود بكل من (and-or-not) في برنامج سكراتش :

	تربط لبنة **and** بين لبنتين منطقيتين. إذا كانت قيمة كل منهما صحيحةً فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة.
	تربط لبنة **or** بين لبنتين منطقيتين، إذا كانت إحداهما صحيحةً فإن النتيجة النهائية تكون صحيحة.
	تتحقق لبنة **not** من الشرط الموجود وتعطيه نقيضه، فإذا كان الشرط خطأ فإن الناتج يكون صحيحًا، و العكس صحيح فإذا كان الشرط صحيحًا فإن الناتج خطأ.

2- أذكر بالمقصود بكل من(المبرمج-محلل النظم-فاحص الأنظمة) في برنامج سكراتش :

 محلل النظم System Analyst	يقوم محلل النظم بدراسة متطلبات المستخدمين لبناء وتطوير الأنظمة والتطبيقات المحوسبة حيث يقوم بتصميم خرائط تدفق البيانات وتحديد أهداف النظام والمدخلات والمخرجات وعلاقة النظام بالأنظمة الأخرى. كما يقوم بإعداد المواصفات الفنية للبرامج ليقوم المبرمج بكتابتها بإحدى لغات البرمجة.
 المبرمج Programmer	هو الشخص الذي يقوم بتحويل التصميمات التقنية للتطبيقات والبرامج إلى تعليمات وشيفرات برمجية يمكن للحاسوب اتباعها وتنفيذها وذلك باستخدام لغات البرمجة المختلفة.
 فاحص الأنظمة Tester	يقوم فاحص الأنظمة باختبار البرامج والتطبيقات لاكتشاف المشاكل والأخطاء التي قد تؤثر على أدائها وذلك بهدف ضمان جودة تلك التطبيقات والتأكد من مطابقتها للمواصفات وملائمتها لمتطلبات المستخدمين أصحاب المصلحة.

السؤال الثالث:

ضع علامة صح(√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ (×)أمام العبارة الخاطئة.

1- عند تحريك أحد الكائنات في اللعبة ينبغي أن تبقى بقية الكائنات ثابته(×)

2- تستخدم لبنة كشف التصادم عادة في ألعاب الفيديو(√)

3- الاستجابة هي لفظ يطلق على ما يحدث في اللعبة نتيجةالتصادم(√)

4- يمكننا العثور في برنامج سكراتش على لبنة if then else ضمن قسم control(√)

انتهت الأسئلة