

أسئلة مراجعة الوحدة الثالثة البرمجة باستخدام لغة بايثون



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج السعودية

موقع المناهج ← المناهج السعودية ← الصف الثاني المتوسط ← المهارات الرقمية ← الفصل الأول ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-10-23 12:47:50

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات | حلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي | للمدرس

المزيد من مادة
المهارات
الرقمية:

إعداد: حسن سعد المطرفي

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثاني المتوسط



صفحة المناهج
السعودية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

المزيد من الملفات بحسب الصف الثاني المتوسط والمادة المهارات الرقمية في الفصل الأول

أسئلة مراجعة الوحدة الثالثة البرمجة باستخدام لغة بايثون

1

اختبار الفترة الثانية الوحدة الثالثة البرمجة مع بايثون

2

ملخص منهج الرقمية للفصل الأول 1447هـ

3

أوراق عمل الفصل الأول 1447هـ

4

أوراق عمل الوجدتين إنتاج مقطع فيديو و مخطط المعلومات البياني

5

تحميل تطبيق المناهج للهواتف الذكية

تطبيق المناهج على Play Google (أندرويد)

تطبيق المناهج على Store App (آبل)

الدرس الأول : المعاملات الشرطية والمعاملات المنطقية في بايثون

١. بيئة التواصل باي تشارم تستخدم خصيصاً للغة برمجة بايثون :

- أ. صح
- ب. خطأ

٢. بيئة تطوير باي تشارم بيئة تطوير متكاملة لمساعدتك في البرمجة بلغة بايثون توفر العديد من :

- أ. الوحدات النمطية
- ب. الحزم
- ج. الأدوات
- د. جميع ما سبق

٣. تتوافق بيئة التواصل باي تشارم مع أنظمة تشغيل :

- أ. ويندوز
- ب. لينكس
- ج. ماك أو إس
- د. جميع ما سبق

٤. في المرة الأولى التي تقوم فيها بتنصيب بيئة التواصل باي تشارم على جهاز الحاسب ينشئ البرنامج تلقائياً مجلد باسم (PythonProject) :

- أ. صح
- ب. خطأ

٥. يحفظ باي تشارم بشكل تلقائي التغييرات التي تجريها على ملفاتك :

- أ. صح
- ب. خطأ

٦. تستخدم المعاملات الشرطية للتحكم في مسار المقطع البرمجي :

- أ. صح
- ب. خطأ

٧. المعامل (==) من المعاملات الشرطية في بايثون ويعني :

- أ. يساوي
- ب. أكبر من
- ج. أصغر من أو يساوي
- د. لا يساوي

٨. المعامل (>) من المعاملات الشرطية في بايثون ويعني :

- أ. يساوي
- ب. أكبر من
- ج. أصغر من أو يساوي
- د. لا يساوي



الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام لغة بايثون

٩. المعامل ($\leq$) من المعاملات الشرطية في بايثون ويعني :

- أ. يساوي
- ب. أكبر من
- ج. أصغر من أو يساوي
- د. لا يساوي

١٠. المعامل ($\neq$) من المعاملات الشرطية في بايثون ويعني :

- أ. يساوي
- ب. أكبر من
- ج. أصغر من أو يساوي
- د. لا يساوي

١١. في المعاملات الشرطية تتم مقارنة قيمتين ويعود برنامج بايثون بالإجابة المنطقية صواب أو خطأ :

- أ. صح
- ب. خطأ

١٢. جدول يسرد جميع المدخلات الممكنة للمتغير ويعرض مخرجاته وفقاً للمعامل المنطقي :

- أ. جدول الضرب
- ب. جدول الإحصاء
- ج. جدول الحقيقة
- د. جدول البيانات

١٣. من المعاملات المنطقية في بايثون وفيه تعود القيمة صواب إذا كانت كلتا العبارتين صحيحة :

- أ. AND
- ب. OR
- ج. NOT
- د. XOR

١٤. من المعاملات المنطقية في بايثون وفيه تعود القيمة صواب إذا كانت إحدى العبارات صحيحة :

- أ. AND
- ب. OR
- ج. NOT
- د. XOR

١٥. من المعاملات المنطقية في بايثون وفيه تعود القيمة العكسية خطأ إذا كان الناتج صواب وصواب إذا كان الناتج خطأ :

- أ. AND
- ب. OR
- ج. NOT
- د. XOR



الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام لغة بايثون

الدرس الثاني : الجمل الشرطية في البايثون

١٦. لاتخاذ القرارات في لغة برمجة بايثون يتم استخدام الجملة الشرطية if :

أ. صح

ب. خطأ

١٧. من أنواع الجمل الشرطية في بايثون :

أ. if

ب. If...else

ج. If...elif

د. جميع ما سبق

١٨. في جملة if الشرطية البسيطة إذا تحقق الشرط فستنفذ العبارة أو العبارات التي تتبع if :

أ. صح

ب. خطأ

١٩. المسافة البادئة في لغة بايثون يستخدمها المقطع البرمجي للإشارة إلى العبارات المعتمدة على تحقيق الشرط :

أ. صح

ب. خطأ



الدرس الثالث : اتخاذ القرارات

٢٠. في جملة if...else الشرطية اذا تحقق الشرط فسيتم تنفيذ عملية أو عمليات محددة وإذا لم يتحقق فسيتم تنفيذ عملية أو عمليات أخرى محددة :

أ. صح

ب. خطأ

٢١. يتم استخدام المسافة البادئة لتحديد العبارات التي ستنفذها كل مرة :

أ. صح

ب. خطأ

٢٢. في جملة if...elif يتحقق المقطع البرمجي من الشروط واحداً تلو الآخر فإذا تحقق أحد الشروط يتم تنفيذ ما تحت هذا الشرط ويتجاوز باقي الشروط أما إذا لم يتحقق أيّاً من الشروط فستنفذ جملة else :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الرابع : الشروط المتداخلة

٢٣. التداخل مصطلح يستخدم لوصف وضع كائن أو أكثر داخل كائن آخر :

- أ. صح
- ب. خطأ

٢٤. عبارة موجودة داخل عبارة أخرى في المقطع البرمجي الأساسي للبرنامج :

- أ. العبارة الأصلية
- ب. العبارة الشرطية
- ج. العبارة المتداخلة
- د. العبارة البادئة

٢٥. عند استخدام العبارات المتداخلة تستخدم المسافة البادئة لتحديد الشرط الذي تنتمي إليه العبارة :

- أ. صح
- ب. خطأ

٢٦. في الجملة الشرطية if المتداخلة يمكن دمج أي عدد من العبارات في أي مجموعة داخل بعضها البعض :

- أ. صح
- ب. خطأ



الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام لغة بايثون

الدرس الخامس : الحلقات

٢٧. توفر جميع لغات البرمجة تقريباً بنية تحكم تسمى حلقة (loop) :

- أ. صح
- ب. خطأ

٢٨. تسمح لك دالة (loop) بتنفيذ صف واحد أو مجموعة من المقاطع البرمجية عدة مرات :

- أ. صح
- ب. خطأ

٢٩. يدعم بايثون نوعين من الحلقات هي حلقة for وحلقة while :

- أ. صح
- ب. خطأ

٣٠. من أنواع الحلقات تستخدم لتكرار مجموعة من الأوامر لعدد محدد من المرات :

- أ. for
- ب. For..Next
- ج. While
- د. Do..while

٣١. في حلقة for يكون عدد التكرارات محدداً في قيم دالة النطاق (range()) :

- أ. صح
- ب. خطأ

٣٢. المسافة البادئة لعبارات if الشرطية ليس أمراً مهماً في بايثون :

- أ. صح
- ب. خطأ

٣٣. دالة (range()) تستخدم مع الحلقة لتحديد عدد التكرارات :

- أ. صح
- ب. خطأ

٣٤. يسمى المتغير الذي يحسب التكرار العداد (counter) :

- أ. صح
- ب. خطأ

٣٥. في دالة النطاق يبدأ العداد بالعدد 0 ويزيد بمقدار 1 وينتهي العد قبل الوصول إلى الرقم المحدد :

- أ. صح
- ب. خطأ

٣٦. القيمة الثالثة في دالة النطاق يسمى الخطوة (the step) :

- أ. صح
- ب. خطأ

٣٧. تستخدم حلقة for عند معرفة عدد التكرارات المراد قبل بداية التكرار :

- أ. صح
- ب. خطأ



الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام لغة بايثون

٣٨. تستخدم حلقة while عندما لا يكون عدد التكرارات معروفاً سابقاً :

أ. صح

ب. خطأ

٣٩. طالماً أن حالة الشرط صحيحة في حلقة while فإن الحلقة تتكرر وتفحص بعد كل تكرار للتأكد من صحتها :

أ. صح

ب. خطأ

٤٠. إذا كانت حالة الشرط خطأ في حلقة while في البداية فلن يتم تنفيذ الحلقة على الإطلاق :

أ. صح

ب. خطأ

٤١. إذا لم يصبح شرط حلقة while خطأ فسينتهي بك الأمر بحلقة لا نهائية (infinite loop) :

أ. صح

ب. خطأ

٤٢. تنهي عبارة الإيقاف الحلقة التي تحتوي عليها وينتقل المقطع البرمجي إلى الصف المتواجد بعد الحلقة :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس السادس : الحلقات المتداخلة

٤٣. التداخل هو وضع حلقة داخل حلقة أخرى :

أ. صح

ب. خطأ

٤٤. في الحلقات المتداخلة يمكن إدخال أي نوع من الحلقات في أي نوع آخر :

أ. صح

ب. خطأ

٤٥. تحدد المسافة البادئة الأوامر التي يتم تضمينها في كل حلقة :

أ. صح

ب. خطأ

٤٦. وضع المسافة البادئة مهم للغاية ويغير المقطع البرمجي بأكمله في بايثون :

أ. صح

ب. خطأ

٤٧. في الحلقات المتداخلة يمكن استخدام نفس المتغير كعداد لحلقتين متداخلتين أو أكثر :

أ. صح

ب. خطأ

٤٨. في الحلقات المتداخلة الحلقة الداخلية يجب أن تكتمل أولاً :

أ. صح

ب. خطأ

٤٩. يمكن استخدام بايثون لعرض الأنماط على الشاشة :

أ. صح

ب. خطأ

الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام لغة بايثون

الدرس السابع : الدوال

٥٠. الدالة مجموعة من الأوامر التي يتم تجميعها في مكان واحد مع إعطائها اسماً ويتم تنفيذها من خلال استدعائها عند الحاجة لها :

أ. صح

ب. خطأ

٥١. يحتوي بايثون على مجموعة من الدوال الجاهزة والتي سبق استخدامها مثل :

أ. دالة الطباعة (print())

ب. دالة النطاق (range())

ج. دالة الإدخال (input())

د. جميع ما سبق

٥٢. في بايثون يعرف الجزء الأول من الدالة باستخدام الكلمة الأساسية def :

أ. صح

ب. خطأ

٥٣. في بايثون الجزء الثاني هو اسم الدالة :

أ. صح

ب. خطأ

٥٤. لاستدعاء دالة استخدم اسم الدالة متبوعاً :

أ. []

ب. { }

ج. ()

د. < >

٥٥. المتغيرات التي يمكن الإعلان عنها في الدالة تسمى :

أ. المعاملات

ب. الوسائط

ج. البرامج

د. الدوال

٥٦. المتغيرات التي تم تمريرها إلى الدالة لتنفيذها تسمى :

أ. المعاملات

ب. الوسائط

ج. البرامج

د. الدوال

٥٧. الدالة التي تطبع العدد في البرنامج تسمى :

أ. range()

ب. input()

ج. print()

د. Color()



الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام لغة بايثون

٥٨. تستخدم عبارة الإرجاع لإنهاء تنفيذ استدعاء الدالة وإرجاع قيمة التعبير :

أ. صح

ب. خطأ

٥٩. يمكن استخدام عبارة الإرجاع خارج الدالة :

أ. صح

ب. خطأ

٦٠. يمكن استخدام القيم الافتراضية للمعاملات إذا كان المستخدم لا يريد إعطاء قيم لهذه المعاملات بمساعدة قيم الإعداد الافتراضي :

أ. صح

ب. خطأ

٦١. المتغيرات المحلية نطاقها داخل الدالة حيث تم التصريح عنها :

أ. صح

ب. خطأ



الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام لغة بايثون

الدرس الثامن : جداول بيانات إكسل في بايثون

٦٢. لاستخدام بايثون مع اكسل تحتاج إلى مكتبة تسمى أوبين بيكسل :

- أ. صح
- ب. خطأ

٦٣. باستخدام مكتبة اوبن بيكسل يمكن إجراء عمليات مثل :

- أ. الحسابات الرياضية
- ب. إنشاء الرسوم
- ج. المخططات البيانية
- د. جميع ما سبق

٦٤. يمكن استيراد مكتبة اوبن بيكسل بعد تثبيتها باستخدام أمر :

- أ. Export
- ب. Import
- ج. Load
- د. Insert

٦٥. للعمل على ملف اكسل موجود نستخدم دالة :

- أ. (load_workbook())
- ب. (sheetnames)
- ج. (max_row)
- د. (max_column)

٦٦. لرؤية أسماء الأوراق التي يحتوي عليها دفتر العمل نستخدم دالة :

- أ. (load_workbook())
- ب. (sheetnames)
- ج. (max_row)
- د. (max_column)

٦٧. لمعرفة عدد الصفوف في ملف اكسل نستخدم دالة :

- أ. (load_workbook())
- ب. (sheetnames)
- ج. (max_row)
- د. (max_column)

٦٨. لمعرفة عدد الأعمدة في ملف اكسل نستخدم دالة :

- أ. (load_workbook())
- ب. (sheetnames)
- ج. (max_row)
- د. (max_column)



الوحدة الثالثة : البرمجة باستخدام لغة بايثون

٦٩. نحتاج إلى الوصول إلى قيمة الخلية من أجل :

- أ. طباعتها على الشاشة
- ب. تغييرها
- ج. إجراء عملية حسابية
- د. جميع ما سبق

٧٠. تستخدم دالة iter_rows للحصول على جميع القيم لصف أو أكثر في ورقة عمل إكسل :

- أ. صح
- ب. خطأ

٧١. تستخدم دالة iter_cols للحصول على جميع القيم لعمود أو أكثر في ورقة عمل إكسل :

- أ. صح
- ب. خطأ

٧٢. يمكن تغيير قيمة الخلية باستخدام دالة الخلية (cell) :

- أ. صح
- ب. خطأ