تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج السعودية

حلول الوحدة الثالثة البرمجة المتقدمة في بايثون

موقع المناهج ⇦ المناهج السعودية ⇦ الصف الثالث المتوسط ⇦ المهارات الرقمية ⇦ الفصل الأول ⇦ حلول ⇦ الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2024-10-29 09:32:31

المزيد من مادة المهارات الرقمية:	ملفات ا كتب للمعلم ا كتب للطالب ا اختبارات الكترونية ا اختبارات ا حلول ا عروض بوربوينت ا أوراق عمل منهج انجليزي ا ملخصات وتقارير ا مذكرات وبنوك ا الامتحان النهائي ا للمدرس

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثالث المتوسط

صفحة المناهج السعودية على فيسبوك					
المواد على تلغرام	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات	

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

1	حلول الوحدة الثانية قواعد البيانات
2	حلول الوحدة الأولى الأمن السيبراني
3	نماذج متنوعة للاختبارات النهائية مع الإجابات عملي
4	أوراق عمل كامل المقرر
5	اختبار منتصف الفصل تحريري

الدرس الأول : القوائم وصفوف البيانات

١. تستخدم القوائم وصفوف البيانات على نطاق واسع في البرمجة :

أ. صح

ب. خطأ

٢. تعد هياكل البيانات وسيلة لتخزين وتنظيم البيانات في الذاكرة :

أ. صح

ب. خطأ

٣. تصنف هياكل البيانات إلى :

أ. هياكل البيانات البسيطة

ب. هياكل البيانات غير البسيطة

ج. أ وَ ب

د. لا شيء مما سبق

٤. من أنواع هياكل البيانات البسيطة :

أ. منطقية

ب. نصية

ج. صحيحة

د. جميع ما سبق

٥. تنقسم هياكل البيانات غير البسيطة إلى :

أ. خطية

ب. غير خطية

ج. أ وَ ب

د. لا شيء مما سبق

٦. يطلق على هياكل البيانات البسيطة في بايثون اسم هياكل البيانات الأساسية :

أ. صح

ب. خطأ

٧. هياكل البيانات الأساسية في بايثون هي :

أ. الأرقام

ب. النصوص

ج. البيانات المنطقية

د. جميع ما سبق

٨. يتم إنشاء هياكل البيانات غير البسيطة بواسطة بايثون :

أ. صح

ب. خطأ

٩. تخزن هياكل البيانات الخطية عناصر البيانات بصورة متسلسلة بينما غير الخطية لا تحتوي على ارتباط تسلسلي :

أ. صح

ب. خطأ

١٠.تعد القائمة أحد أكثر هياكل البيانات الخطية استخداماً في بايثون :

أ. صح

ب. خطأ

١١.يشترط أن تكون عناصر القائمة من نفس النوع :

أ. صح

ب. خطأ

١٢.تكتب القوائم في بايثون بين :

أ. ( )

ب. { }

ج. [ ]

د. < >

١٣.يمكن استخدام التكرار for لطباعة عناصر القائمة :

أ. صح

ب. خطأ

١٤.يتميز كل عنصر في القائمة برقم تسلسلي فريد يسمى الفهرس ويحدد موقعه داخل القائمة :

أ. صح

ب. خطأ

١٥.تبدأ فهرسة القائمة من 1 :

أ. صح

ب. خطأ

١٦.للتعامل مع عنصر في القائمة يستخدم اسم القائمة متبوعاً بقوسين مربعين وبينهما رقم موقعه في القائمة :

أ. صح

ب. خطأ

١٧.لا تسمح بايثون بالفهرسة السالبة للقوائم :

أ. صح

ب. خطأ

١٨.من الدوال المستخدمة مع القوائم تُرجع عدد عناصر القائمة أو عدد الحروف في متغير نصي :

أ. len ( )

ب. sum ( )

ج. max ( )

د. min ( )

١٩.من الدوال المستخدمة مع القوائم تُرجع مجموع عدة عناصر :

أ. len ( )

ب. sum ( )

ج. max ( )

د. min ( )

٢٠. من الدوال المستخدمة مع القوائم تُرجع قيمة أكبر عنصر في القائمة :

أ. len ( )
ب. sum ( )
ج. max ( )
د. min ( )

٢١. من الدوال المستخدمة مع القوائم تُرجع قيمة أدنى عنصر في القائمة :

أ. len ( )
ب. sum ( )
ج. max ( )
د. min ( )

٢٢. من الدوال المدمجة التي يمكن استخدامها مع القوائم تضيف العنصر x لنهاية القائمة :

أ. listName.append (x)
ب. listName.remove (x)
ج. listName.count (x)
د. listName.sort (x)

٢٣. من الدوال المدمجة التي يمكن استخدامها مع القوائم تزيل العنصر x من القائمة :

أ. listName.append (x)
ب. listName.remove (x)
ج. listName.count (x)
د. listName.sort (x)

٢٤. من الدوال المدمجة التي يمكن استخدامها مع القوائم تحسب عدد مرات ظهور x داخل القائمة :

أ. listName.append (x)
ب. listName.remove (x)
ج. listName.count (x)
د. listName.sort (x)

٢٥. من الدوال المدمجة التي يمكن استخدامها مع القوائم ترتب عناصر القائمة :

أ. listName.append (x)
ب. listName.remove (x)
ج. listName.count (x)
د. listName.sort (x)

٢٦. من الدوال المدمجة التي يمكن استخدامها مع القوائم ترتب عناصر القائمة عكسياً :

أ. listName.count (x)
ب. listName.sort (x)
ج. listName.reverse (x)
د. listName.clear (x)

٢٧.من الدوال المدمجة التي يمكن استخدامها مع القوائم تزيل كافة العناصر من القائمة :

أ. listName.count (x)

ب. listName.sort (x)

ج. listName.reverse (x)

د. listName.clear (x)

٢٨.في الدوال المدمجة يجب استبدال listName باسم القائمة التي أنشأتها :

أ. صح

ب. خطأ

٢٩.هيكل الصف البياني هو أحد هياكل البيانات الخطية الأخرى في بايثون :

أ. صح

ب. خطأ

٣٠.يستخدم الصف في الحالات التي تحتاج فيها إلى الوصول إلى البيانات ولكن دون الحاجة لتغييرها :

أ. صح

ب. خطأ

٣١.تتم فهرسة عناصر الصف برقم فريد :

أ. صح

ب. خطأ

٣٢.يمكن الوصول إلى كل عنصر في الصف بكتابة اسم الصف والرقم التسلسلي للعنصر بين :

أ. ( )

ب. [ ]

ج. { }

د. < >

٣٣.توجد القيم في الصفوف داخل أقواس دائرية :

أ. صح

ب. خطأ

٣٤.القيم داخل الصفوف قابلة للتعديل :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الثاني : المكتبات البرمجية

٣٥. تعد المكتبة البرمجية مجموعة من التعليمات البرمجية المدمجة سابقاً في لغات البرمجة :

أ. صح
ب. خطأ

٣٦. تستخدم المكتبات البرمجية لتقليل الوقت المستغرق في البرمجة الفعلية :

أ. صح
ب. خطأ

٣٧. من خصائص المكتبة البرمجية :

أ. يمكن كتابتها بأي لغة برمجة
ب. يمكن استخدامها من قبل برامج متعددة
ج. يحتاج المستخدم إلى معرفة وظيفتها فقط
د. جميع ما سبق

٣٨. النماذج البرمجية حزمة من الملفات تحتوي مقاطع برمجية يتم استيرادها إلى البرنامج لتنفيذ وظائف مختلفة:

أ. صح
ب. خطأ

٣٩. من أمثلة النماذج البرمجية القياسية في بايثون :

أ. واجهة المستخدم الرسومية
ب. السلحفاة
ج. أوبين بكسل
د. جميع ما سبق

٤٠. النماذج البرمجية مهمة بسبب :

أ. إعادة استخدام المقطع البرمجي
ب. تساعد في تنظيم المشروعات وتقسيمها
ج. أ وَ ب
د. لا شيء مما سبق

٤١. مكتبة بايثون القياسية واسعة للغاية وتقدم مجموعة واسعة من النماذج البرمجية :

أ. صح
ب. خطأ

٤٢. توجد الدوال داخل النماذج البرمجية داخل المكتبات القياسية :

أ. صح
ب. خطأ

٤٣. يمكن تنزيل مكتبات إضافية في بايثون وتثبيتها لإضافة دوال أخرى قد تحتاجها في برامج أخرى :

أ. صح
ب. خطأ

٤٤. تأتي معظم المكتبات الإضافية بأدوات التثبيت الخاصة بها أو ببرنامج التثبيت النصي الخاص بها :

أ. صح
ب. خطأ

٤٥. المكتبة القياسية في بايثون مثبتة ولا تحتاج إلى استيراد نماذجها البرمجية إلى البرنامج :

أ. صح

ب. خطأ

٤٦. هناك عدة طرق للقيام باستيراد نماذج المكتبة القياسية وأكثرها شيوعاً :

أ. استيراد الكل

ب. استيراد دوال من نموذج برمجي

ج. استيراد النماذج البرمجية

د. جميع ما سبق

٤٧. تساعد المكتبة القياسية على التعامل مع العديد من المهام :

أ. صح

ب. خطأ

٤٨. أكثر النماذج البرمجية استخداماً من المكتبة القياسية :

أ. نموذج sys البرمجي

ب. نموذج os البرمجي

ج. نموذج ( )dir البرمجي

د. جميع ما سبق

٤٩. من النماذج البرمجية يساعد المطور في معرفة المزيد عن النظام الخاص بجهاز المستخدم ومشغل بايثون الذي ثبت على الجهاز :

أ. نموذج sys البرمجي

ب. نموذج math البرمجي

ج. نموذج tkinter البرمجي

د. نموذج time البرمجي

٥٠. من النماذج البرمجية يعرف بعض الدوال الرياضية الأكثر شيوعاً :

أ. نموذج sys البرمجي

ب. نموذج math البرمجي

ج. نموذج tkinter البرمجي

د. نموذج time البرمجي

٥١. للتعامل مع الزوايا في بايثون يجب أن تكون الزوايا بالتقدير الدائري :

أ. صح

ب. خطأ

٥٢. من النماذج البرمجية هو إحدى الحالات التي يستورد فيها كامل النموذج البرمجي :

أ. نموذج sys البرمجي

ب. نموذج math البرمجي

ج. نموذج tkinter البرمجي

د. نموذج time البرمجي

٥٣.من النماذج البرمجية يوفر دوال للعمل مع الأوقات :

أ. نموذج sys البرمجي
ب. نموذج math البرمجي
ج. نموذج tkinter البرمجي
د. نموذج time البرمجي

٥٤.يعد إعادة استخدام التعليمات البرمجية من الممارسات الجيدة حيث يوفر السرعة والموثوقية في عملية البرمجة :

أ. صح
ب. خطأ

٥٥.يساعدك مدير حزم بايثون في تثبيت حزم إضافية غير متوفرة في مكتبة بايثون القياسية :

أ. صح
ب. خطأ

٥٦.يمكن تثبيت نموذج pygame البرمجي باعتباره نموذج برمجي شائع الاستخدام يستخدم في إنشاء برامج الرسم بطريقة أسهل على شاشة الحاسب :

أ. صح
ب. خطأ

٥٧.تحتوي الحزمة على جميع الملفات المطلوبة في النموذج البرمجي :

أ. صح
ب. خطأ

٥٨.من أوامر نموذج pygame عند استيرادها يتم استيراد جميع الدوال المنتمية لهذا النموذج البرمجي :

أ. import pygame
ب. pygame.init ( )
ج. colorName = (r , g , b)
د. pygame.display.update ( )

٥٩.من أوامر نموذج pygame يقوم بتهيئة جميع دوال (pygame) التي يتم استدعاؤها :

أ. import pygame
ب. pygame.init ( )
ج. colorName = (r , g , b)
د. pygame.display.update ( )

٦٠.من أوامر نموذج pygame يقوم بتعريف متغير اللون في نظام (RGB) :

أ. import pygame
ب. pygame.init ( )
ج. colorName = (r , g , b)
د. pygame.display.update ( )

٦١. من أوامر نموذج pygame يقوم بعرض جميع الرسومات الخاصة بك منذ آخر استدعاء :

أ. import pygame

ب. pygame.init ( )

ج. colorName = (r , g , b)

د. pygame.display.update ( )

٦٢. من المهم أن تحفظ ملف الصورة في نفس المجلد الذي حفظت فيه الملف البرمجي بلغة بايثون :

أ. صح

ب. خطأ

Almanahj.com/sa 2025 2024 موقع المناهج السعودية

الدرس الثالث : بناء الواجهات الرسومية بلغة البايثون

٦٣. واجهة المستخدم الرسومية القصيرة نوع من أنواع واجهة جهاز الحاسب الرسومية التي تسمح لك بالتفاعل مع جهاز الحاسب أو جهاز آخر باستخدام الصور :

أ. صح
ب. خطأ

٦٤. النموذج البرمجي النمطي تكينتر يحتوي على نصوص برمجية جاهزة يمكن استخدامها في برنامج دون الحاجة إلى كتابتها :

أ. صح
ب. خطأ

٦٥. يتم الرسم في تكينتر على أداة لوحة الرسم القماشية :

أ. صح
ب. خطأ

٦٦. يمكن في لوحة الرسم القماشية في تكينتر وضع :

أ. رسومات
ب. نصوص
ج. إطارات
د. جميع ما سبق

٦٧. من أوامر إنشاء نافذة الرسم يستورد نموذج تكينتر البرمجي :

أ. from tkinter import
ب. window=Tk( )
ج. canvas=canvas(bg="color",width=500,height=350)
د. canvas.pack( )

٦٨. من أوامر إنشاء نافذة الرسم ينشئ نافذة أساسية جديدة على شاشتك حيث سيتم عرض رسوماتك :

أ. from tkinter import
ب. window=Tk( )
ج. canvas=canvas(bg="color",width=500,height=350)
د. canvas.pack( )

٦٩. من أوامر إنشاء نافذة الرسم يضبط حجم ولون الخلفية لنافذة لوحة الرسم القماشية :

أ. from tkinter import
ب. window=Tk( )
ج. canvas=canvas(bg="color",width=500,height=350)
د. canvas.pack( )

٧٠. من أوامر إنشاء نافذة الرسم يضع كل العناصر على النافذة :

أ. from tkinter import
ب. window=Tk( )
ج. canvas=canvas(bg="color",width=500,height=350)
د. canvas.pack( )

٧١.تتوفر في النموذج البرمجي تكينتر جميع الألوان مع درجاتها ويمكن تحديد هذه الألوان عن طريق :

أ. استخدام اسم لون معياري

ب. استخدام نموذج ألوان RGB

ج. أ وَ ب

د. لا شيء مما سبق

٧٢.الغرض الرئيس من نموذج ألوان RGB هو :

أ. استشعار الصور

ب. تمثيل الصور وعرضها في الأنظمة الإلكترونية

ج. استخدامه في التصوير الفوتوغرافي التقليدي

د. جميع ما سبق

٧٣.يتم تحديد قيمة ألوان RGB تبعاً للألوان :

أ. أحمر

ب. أخضر

ج. أزرق

د. جميع ما سبق

٧٤.تستخدم أداة لوحة الرسم القماشية نظام إحداثي لتحديد العناصر الموجودة عليها :

أ. صح

ب. خطأ

٧٥.في لوحة الرسم القماشية تكون النقطة ذات الإحداثيات (0 , 0) موجودة في الزاوية :

أ. اليمنى العليا

ب. اليمنى السفلى

ج. اليسرى العليا

د. اليسرى السفلى

٧٦.لرسم الخطوط نستخدم دالة ( )canvas.create_line الموجودة في النموذج البرمجي لوحة الرسم القماشية :

أ. صح

ب. خطأ

٧٧.من أحداث الفأرة ولوحة المفاتيح يستخدم للضغط المزدوج على زر الفأرة الأيسر :

أ. <Double-button-1>

ب. <Enter>

ج. <Leave>

د. <Return>

٧٨.من أحداث الفأرة ولوحة المفاتيح يستخدم لإدخال مؤشر الفأرة إلى نافذة تكينتر :

أ. <Double-button-1>

ب. <Enter>

ج. <Leave>

د. <Return>

٧٩. من أحداث الفأرة ولوحة المفاتيح يستخدم لإخراج مؤشر الفأرة من نافذة تكينتر :

أ. <Double-button-1>

ب. <Enter>

ج. <Leave>

د. <Return>

٨٠. من أحداث الفأرة ولوحة المفاتيح يستخدم للضغط على مفتاح الإدخال :

أ. <Double-button-1>

ب. <Enter>

ج. <Leave>

د. <Return>

Almanahj.com/sa 2025 2024 موقع المناهج السعودية