

ورقة عمل مراجعة المهارات العملية



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج ⇨ المناهج القطرية ⇨ الصف العاشر ⇨ تكنولوجيا المعلومات ⇨ ملفات متنوعة ⇨ الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-10-11 10:53:20

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
تكنولوجيا
المعلومات:

إعداد: جاسم بن حمد الثانوية للبنين

التواصل الاجتماعي بحسب الصف العاشر



صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

المزيد من الملفات بحسب الصف العاشر والمادة تكنولوجيا المعلومات في

أوراق عمل مراجعة عملية لغة البرمجة بايثون منتصف الفصل

1

مراجعة نظرية لمنتصف الفصل في الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

2

تطوير البرمجيات الأساسية وأنظمة التشغيل مع الإجابة

3

تطوير البرمجيات الأساسية وأنظمة التشغيل

4

تحميل تطبيق المناهج للهواتف الذكية

تطبيق المناهج على Play Google (أندرويد)

تطبيق المناهج على Store App (آبل)



ورقة عمل

مراجعة المهارات العملية



الصف: العاشر

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

#	الأسئلة		
1	شغل بيئة البرمجة بايثون وأنشئ ملف جديد ثم نفذ التعليمات البرمجية التالية: - أضف تعليمة الادخال لقراءة درجة الطالب من لوحة المفاتيح. - يتحقق البرنامج ما إذا كانت درجة الطالب أكبر أو تساوي 50. إذا كانت كذلك (يعني درجة الطالب أكبر أو تساوي 50) يطبع البرنامج عبارة "ناجح" على الشاشة. غير ذلك غير ذلك سيطلع البرنامج عبارة "راسب".		
2	نريد كتابة برنامج يطلب من المستخدم ادخال عمره ثم يتحقق ما إذا كان الشخص مؤهلاً للحصول على رخصة سياقة السيارة أو لا. (يكون الشخص مؤهلاً للحصول على رخصة سياقة السيارة عند بلوغه السن 18) من أجل ذلك قمنا بإنشاء البرنامج التالي الذي لاحظنا وجود أخطاء ونواقص فيه. المطلوب منكم تصحيح الأخطاء واستكمال التعليمات الناقصة. <pre>print("ادخل عمر الشخص") x= if x 50 print("الشخص مؤهل للحصول على رخصة سياقة") print("الشخص غير مؤهل للحصول على رخصة سياقة")</pre>		
3	نريد كتابة برنامج بلغة بايثون يطلب من المستخدم ادخال عدد ثم يقوم البرنامج بعرض القيمة المطلقة لهذا العدد. - القيمة المطلقة لعدد x هي العدد نفسه (x) إذا كان العدد موجب (أكبر أو يساوي للصفر) - القيمة المطلقة لعدد x هي مقابل العدد (-x) إذا كان العدد سالب.		
4	أكتب برنامج بلغة بايثون لعرض الأرقام من 1 إلى 10.		
5	أكتب برنامج بلغة بايثون لعرض مضاعفات العدد 2 المحصورة بين 10 و 100.		
6	شغل بيئة البرمجة بايثون ثم اكتب المقطع البرمجي المناسب لتنفيذ التالي: <table border="1"> <tr> <td> 1. استيراد الوحدة البرمجية turtle. 2. انشاء كائن (أداة الرسم) جديد باسم t. 3. غيّر شكل أداة الرسم الى مربع "square" 4. غيّر حجم أداة الرسم الى 3 5. غيّر لون أداة الرسم الى الأزرق "blue". 6. اجل السلحفاة تتحرك الى الأمام بمقدار 100 خطوة </td><td> 7. اجعل السلحفاة تلتف الى اليسار Left بمقدار 120 درجة. 8. استخدم حلقة التكرار for لتكرار الجملتين البرمجتين (6 و 7) مرتين. 9. اجعل السلحفاة تكتب النص "Qatar" على الشاشة. 10. احفظ المقطع البرمجي في ملف Q6 </td></tr> </table>	1. استيراد الوحدة البرمجية turtle. 2. انشاء كائن (أداة الرسم) جديد باسم t. 3. غيّر شكل أداة الرسم الى مربع "square" 4. غيّر حجم أداة الرسم الى 3 5. غيّر لون أداة الرسم الى الأزرق "blue". 6. اجل السلحفاة تتحرك الى الأمام بمقدار 100 خطوة	7. اجعل السلحفاة تلتف الى اليسار Left بمقدار 120 درجة. 8. استخدم حلقة التكرار for لتكرار الجملتين البرمجتين (6 و 7) مرتين. 9. اجعل السلحفاة تكتب النص "Qatar" على الشاشة. 10. احفظ المقطع البرمجي في ملف Q6
1. استيراد الوحدة البرمجية turtle. 2. انشاء كائن (أداة الرسم) جديد باسم t. 3. غيّر شكل أداة الرسم الى مربع "square" 4. غيّر حجم أداة الرسم الى 3 5. غيّر لون أداة الرسم الى الأزرق "blue". 6. اجل السلحفاة تتحرك الى الأمام بمقدار 100 خطوة	7. اجعل السلحفاة تلتف الى اليسار Left بمقدار 120 درجة. 8. استخدم حلقة التكرار for لتكرار الجملتين البرمجتين (6 و 7) مرتين. 9. اجعل السلحفاة تكتب النص "Qatar" على الشاشة. 10. احفظ المقطع البرمجي في ملف Q6		