

أوراق عمل الفرقان نهاية الفصل غير مجابة



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج القطرية ← الصف السادس ← علوم الحاسوب ← الفصل الأول ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2025-12-10 21:32:35

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب اختبارات الكترونية اختبارات احلول اعروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي املخصات وتقارير امذكرة وبنوك الامتحان النهائي للدرس

المزيد من مادة
علوم الحاسوب:

إعداد: مجمع الفرقان

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السادس



الرياضيات



اللغة الانجليزية



اللغة العربية



ال التربية الاسلامية



المواد على تلغرام

صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

المزيد من الملفات بحسب الصف السادس والمادة علوم الحاسوب في الفصل الأول

أوراق عمل مدرسة أم القرى نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية 1

أوراق عمل مدرسة أم القرى نهاية الفصل غير مجاوبة 2

أوراق عمل الجانب النظري نهاية الفصل غير مجاوبة 3

أوراق عمل الجانب النظري نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية 4

أوراق عمل مدرسة ابن الهيثم نهاية الفصل غير مجاوبة 5

الحوسبة

6

تدريبات
دعم
وأثراء

الحوسبة

٢٥-٢٦ هـ ١٤٤٧ م

نهاية ف 1



يا رب انصر عبادك المؤمنين
وجندك الموحدين في كل مكان

القدس والأقصى حتماً ستعود

ملحوظة: هذه التدريبات لا تغني عن الكتاب المدرسي

الصف 6-

الاسم /



مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات



الصف السادس



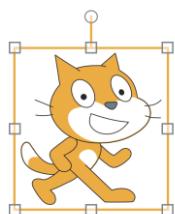
السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة فيما يأتي :

يعتبر من أهم مكونات اللعبة الأساسية :							1.
المؤقت الزمني.	د.	لبننة الاظهار والاخفاء.	ج.	الكائنات.	ب.	لبننة اسئل وانتظر.	أ.

لبننة تنقل الكائن مباشرة إلى إحداثيات محددة على المنصة :							2.
<code>switch backdrop to backdrop1</code>	د.	<code>next costume</code>	ج.	<code>set size to 100 %</code>	ب.	<code>go to x: 0 y: 0</code>	أ.

يمكن عمل نسخة من الكائن شاملًا جميع المقاطع البرمجية والمظاهر والصوت عن طريق :							3
Hide.	د.	Duplicate	ج.	Delete.	ب.	Save to local file.	أ.

هو اسم مستعار يشير لمكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج.							4.
المعاملات.	د.	.	المنصة.	ج.	الكائن الرسومي.	ب.	المتغير.



مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف السادس

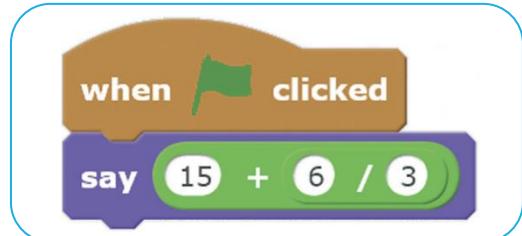
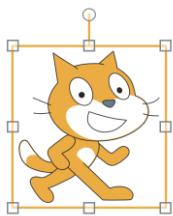


صنف من أصناف تخزين البيانات يخزن بداخله النصوص :							.5
أ. متغير رقمي.	ب. معامل.	ج. متغير نصي.	د. الكائن الرسومي.				

لبننة ستغير من قيمة المتغير بقيمة محددة :							.6
next costume	د.	set size to 100 %	ج.	go to x: 0 y: 0	ب.	change variable by 5	أ.

بماذا يتم استخدام المعاملات الحسابية في البرمجة :							.7
أ. الرسم.	ب. التخطيط.	ج. العمليات الحسابية.	د. لا شيء مما ذكر.				

في البنية البرمجية الآتية أي من العلامات الآتية لها الأولوية في التنفيذ؟							.8
أ. القسمة.	ب. الجمع.	ج. الطرح.	د. الضرب.				





السؤال الثاني: ضع الكلمة المناسبة في الفراغ المناسب:

تحليل المشكلة

كتابة الكود البرمجي

Data

لبننة الحركة

لبننة الإظهار

لوحة الكائنات

..... هي الخطوة الأولى من خطوات إنشاء البرنامج.

..... يمكنك إنشاء كائن جديد عن طريق

..... لبنية تستخدم لإظهار الكائن الرسومي إن كان مخفيا

..... يمكنك التحكم في حركة الكائن من خلال

..... يتم إضافة متغير جديد من خلال قائمة.....

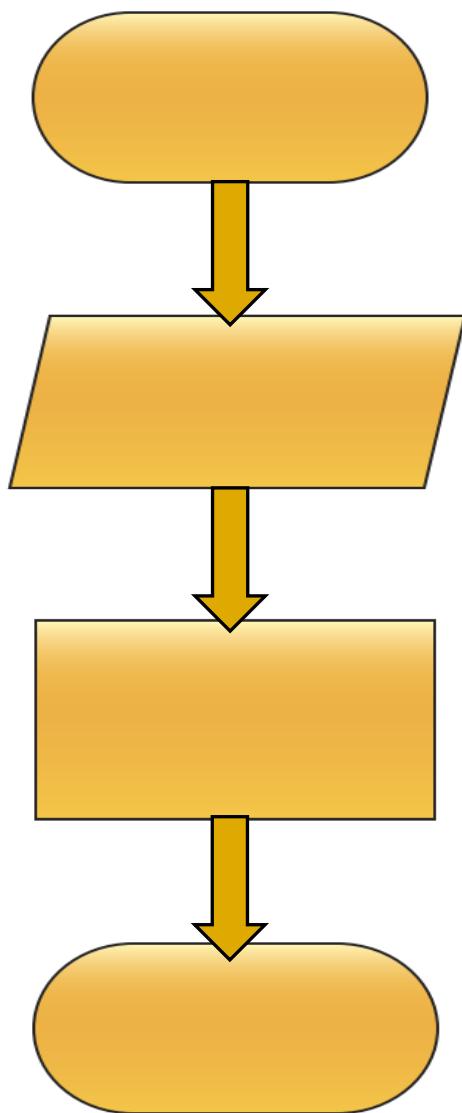
..... هي الخطوة الأخيرة من خطوات إنشاء البرنامج.





السؤال الثالث : أجب على الأسئلة الآتية :

1- قم بتحويل خوارزمية الجمع الآتية الى مخطط انسابي:



I. البداية

II. ادخل الرقم (أ) والرقم (ب)

III. احسب (أ) + (ب) = (ج)

IV. اطبع (ج)

V. النهاية

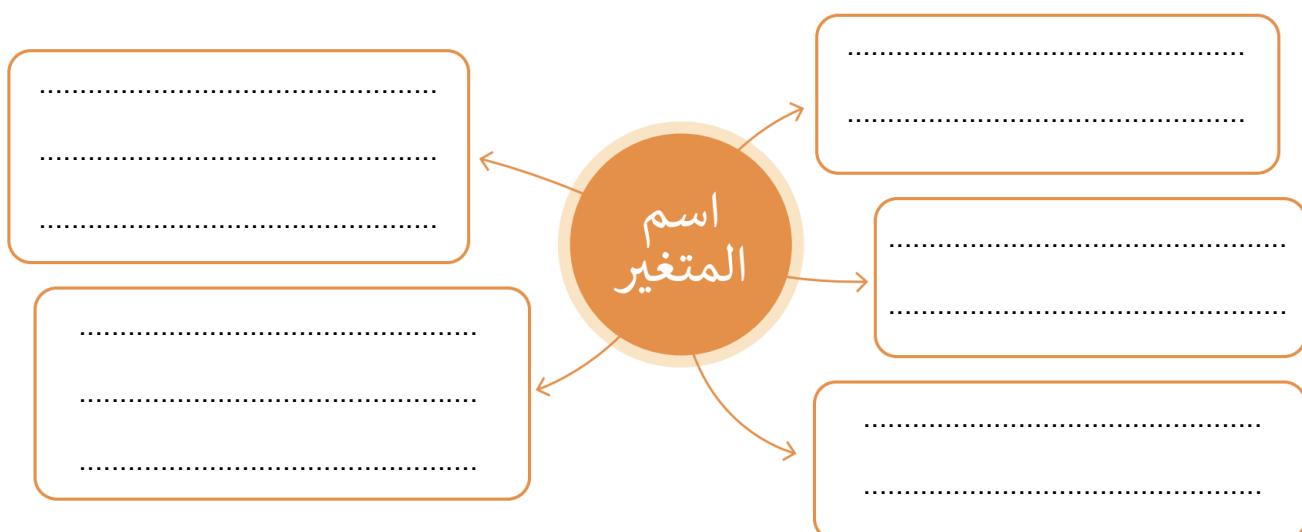




2- اذكر ما هي خطوات انشاء البرنامج بالترتيب :

-I
-II
-III
-IV

3- اذكر ما هي الخصائص الذي يجب ان تكون في المتغير:





4- قم بكتابة الوصف الصحيح للبنات البرمجية الآتية :

```
if key up arrow pressed? then  
  point in direction 0  
  move 10 steps
```

.....
.....

```
if key down arrow pressed? then  
  point in direction 180  
  move 10 steps
```

.....
.....

```
if key left arrow pressed? then  
  point in direction -90  
  move 10 steps
```

.....
.....





5- ما هو الناتج النهائي للبنات البرمجية الآتية :

- 1

```
when green flag clicked
  show
  forever
    if touching [Saad v] then
      change counter by 1
    hide
```

.....

- 2

```
when green flag clicked
  ask [what is the answer?] and wait
  say [5 + 10] for [2] secs
```



.....

