أوراق عمل مجمع الفرقان غير مجابة تحضيرية لاختبار منتصف الفصل

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية
موقع المناهج ⇦ المناهج القطرية ⇦ الصف السابع ⇦ علوم الحاسب ⇦ الفصل الثاني ⇦ ملفات متنوعة ⇦ الملف
تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-03-15 01:50:49
المزيد من مادة علوم الحاسب: 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
إعداد: مجمع الفرقان

التواصل الاجتماعي بحسب الصف السابع					
صفحة المناهج القطرية على فيسبوك					
المواد على تلغرام	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات	

المزيد من الملفات بحسب الصف السابع والمادة علوم الحاسب في الفصل الثاني	
1	أوراق عمل نهاية الفصل في الشبكات الحاسوبية وأمن المعلومات والنمذجة ثلاثية الأبعاد مع الإجابة النموذجية
2	أوراق عمل نهاية الفصل في الشبكات الحاسوبية وأمن المعلومات والنمذجة ثلاثية الأبعاد
3	أوراق عمل نهاية الفصل في الطابعات الشبكات والبرمجيات الخبيثة مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل نهاية الفصل في الطابعات الشبكات والبرمجيات الخبيثة
5	أوراق عمل نهاية الفصل في استخدام محرك البحث وتصميم النماذج الثلاثية الأبعاد

ورقة عمل مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

منتصف الفصل الدراسي الثاني 2025-2026

رؤيتنا: بِنَاءُ شَخْصِيَّةٍ قَوِيَّةٍ بِعِلْمِهَا، مُعْتَزَّةٍ بِدِينِهَا وَخُلُقِهَا، مُنْتَمِيَةٍ إِلَى وَطَنِهَا، مُؤَثِّرَةٍ فِي مُسْتَقْبَلِهَا

7

اسم الطالب :..... الصف :

1- أكمل الفراغات التالية مستخدما الكلمات ادناها :-

تقاطع - بكسل Pixel - x - احداثيات النقطة - y – العاب الفيديو - الاستجابة

أ- تتكون المنصة في scratch من مجموعة نقاط تسمى ..... تشبه جدولا به الكثير من الصفوف والأعمدة ، يعبر عن العمود بالرمز ..... وعن الصف بالرمز .....، هذا الزوج من النقاط (x,y) يمنحنا القدرة على تحديد موقع كل بكسل في المنصة ويسمى ب .....

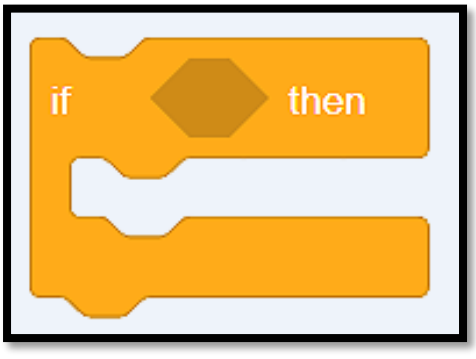
ب- اكتشاف التصادم يعني اكتشاف ..... كائنين أو اكثر معاً، ويسمى ما يحدث في التصادم ب .....، يستخدم اكتشاف التصادم بشكل شاسع في .....و الحركة.

2- أذكر المهن المرتبطة بالحوسبة حسب المهام الموضحة بالجدول أدناه:

مهنة الحوسبة	المهام التي يقوم بها
.....	الشخص الذي يقوم باختبار البرامج والتطبيقات لاكتشاف الاخطاء والمشاكل بهدف ضمان الجودة والتأكد من مطابقتها للمواصفات.
.....	الشخص الذي يقوم بدراسة متطلبات المستخدمين لبناء وتطوير الانظمة والتطبيقات المحوسبة.
.....	الشخص الذي يقوم بتحويل التصميمات التقنية للتطبيقات والبرامج الى تعليمات وشيفرات برمجية وذلك باستخدام لغات البرمجة المختلفة.

3- اختر الإجابة الصحيحة :-

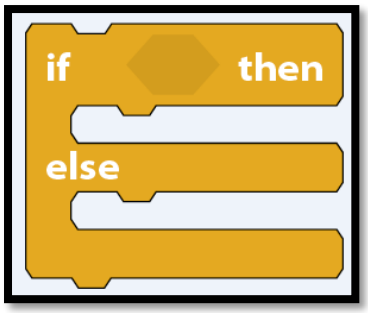
أ- يتم تنفيذ اللبنات البرمجية التابعة لجملة الشرط if … then اذا كان



☐ أ- الشرط صحيحا.

☐ ب- الشرط خطأ.

☐ ج- الشرط صحيحا أو خطأً.



ب- يتم تنفيذ اللبنات البرمجية لجملة الشرط if… then,else في الفراغ الأول اذا كان

- ☐ أ- الشرط صحيحا.
- ☐ ب- الشرط خطأ.
- ☐ ج- الشرط صحيحا أو خطأً.

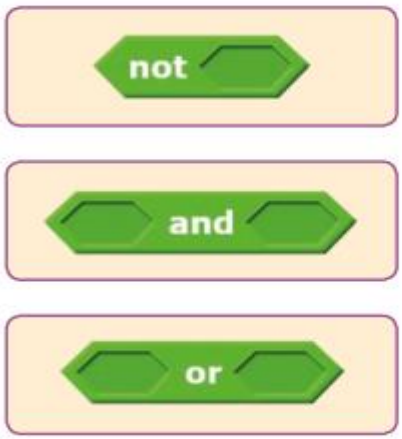
ج- بينما يتم تخطي اللبنات البرمجية في الفراغ الأول لجملة الشرط if … then,else اذا كان

- ☐ أ- الشرط صحيحا وتنفذ لبنات الفراغ الثاني.
- ☐ ب- الشرط خطأ وتنفذ لبنات الفراغ الثاني.
- ☐ ج- الشرط صحيحا أو خطأً.

4- أكمل المقارنة بين جملة الشرط if … then و جملة الشرط if … then,else من حيث تنفيذ اللبنات التابعة لها

if … then	if … then... else
تتحقق من شرط معين اذا كان الشرط .....فإن جميع اللبنات البرمجية التابعة للشرط سيتم	تتحقق من شرط معين اذا كان الشرط .....فإن جميع اللبنات البرمجية داخل الفراغ الأول سيتم ..... أما اذا كان الشرط خطأ ، تنفذ أوامر .....

5- قم بتوصيل المعاملات المنطقية التالية بما يناسبها:- (not - or - and)



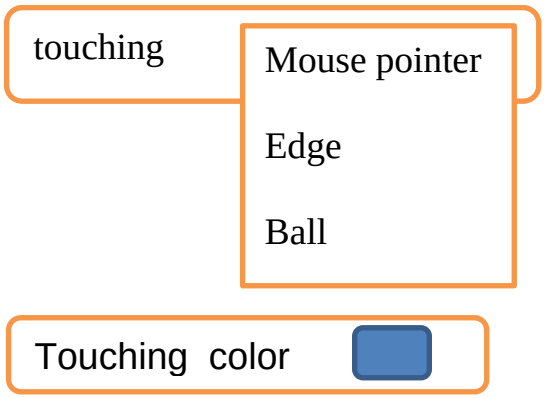
هذا المعامل يعطي ناتجًا صحيحًا إذا كان كلا الشرطين صحيحان.

إذا كان أي من الشرطين صحيحًا فإن هذا المعامل يعطي نتيجة صحيحة .

هذا المعامل يعطي نتيجة صحيحة إذا كان الشرط خطأ.

6- صل لبنات التصادم مع وقت الحدوث:

عندما يلمس الكائن1 حافة المنصة
عندما يلمس الكائن1 لون
عند لمس الكائن1 بالفأرة
عندما يلمس الكائن1 الكرة



7- وضح عمليات لبنات التحكم بالإحداثيات التالية :-

الرقم	اللبنات	الرقم	العمليات التي تنفذها
1	X position y position		تحرك الكائن الرسومي الى موقع عشوائي أو الى موقع مؤشر الفأرة
2	Set y to ③		تنقل الكائن الى الموقع الذي يحمل الاحداثيات (x,y) على المنصة
3	change x by ⑤		تغير احداثيات الموقع x بقيمة محددة
4	go to x:③ y: ⑤		تحرك الكائن الى الموقع الذي يحمل الاحداثيات (x و y) خلال العدد المحدد من الثواني
5	go to ➢ random position Mouse position		تعيين إحداثيات موقع الكائن y
6	glide ① secs to x:③ y: ⑤		لعرض قيم احداثيات موقع الكائن (x,y)

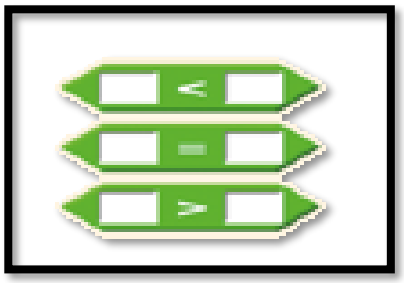
8- **وضّح** مفهوم اكتشاف التصادم ؟

.....

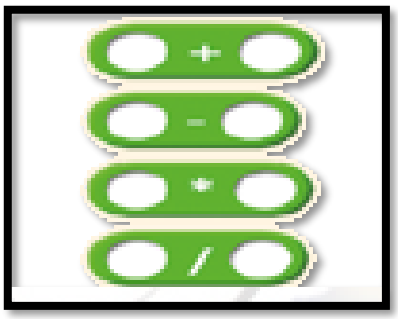
.....

9- أكتب الاسم المناسب جوار الشكل الصحيح للمعاملات في برنامج Scratch:

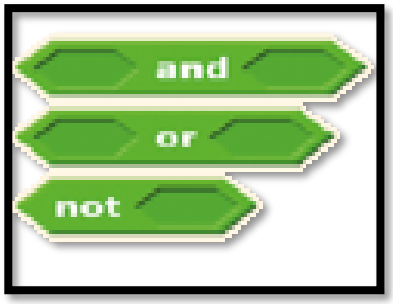
المعاملات المنطقية	المعاملات الرياضية	المعاملات الشرطية



_____



_____



_____