



الصف التاسع ()

اسم الطالب /

درجات ٥

السؤال الأول : ضع علامة (√) أو علامة (X) أمام العبارات المناسبة فيما يلي:-

١. () يتم إدخال البيانات وإخراجها في برنامج الفيچوال بيسك من خلال إطار النموذج.
٢. () تقتصر الخوارزميات على البرمجيات فقط .
٣. () يحدث التفرع في البرامج بسبب الحاجة لاتخاذ قرار أو مفاضلة بين اختيارين أو أكثر .
٤. () من السهل إيجاد خوارزمية فعالة وسريعة في كل الحالات .
٥. () يستخدم الحاسوب في مجالات عدة منها التعليم و الدعاية و الإعلام والزراعة والصناعة .

درجتان

السؤال الثاني : اكتب المصطلح العلمي الدال على العبارات التالية :

١. () طريقة وصف تصويرية، للتعبير عن الخوارزميات، تمهيداً لبرمجتها بلغة يفهمها الحاسوب باستخدام مجموعة خاصة من الأشكال الهندسية.
٢. () عبارة عن مجموعة متكاملة من الخطوات المتسلسلة والمرقمة ، ذات أهداف واضحة ، تكتب بلغة سلسة وبسيطة مجتمعة لحل معادلة او مسألة معينة

درجات ٤

السؤال الثالث: أكمل ما يأتي:

١. سميت الخوارزميات بهذا الاسم نسبة إلى العالم المسلم ----- .
٢. تمتاز لغة الفيچوال بيسك ب----- الكبيرة و----- في إعداد البرمجيات.
٣. لغة فيچوال بيسك هي لغة متطورة عن لغة----- وتعمل تحت بيئة-----.
٤. تستخدم الأيقونة  لإدراج----- الأيقونة  لإدراج-----.
٥. عملية----- ضرورية جداً لأن المعطيات من حولنا تتغير باستمرار.

درجات ٣

السؤال الرابع :

١. عدد خطوات بدء تشغيل برنامج الفيچوال بيسك ؟

أ. -----

ج. -----

٢. كيف يتم إضافة مربع نص على إطار النموذج ؟

السؤال الخامس : ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة

٣ درجات

١. كُتبت أول أوامر بلغة الآلة بواسطة العالم :

أ. جون موثلي ب. مندل ج. ألكسندر بيل د. كونراد زوس

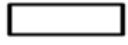
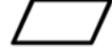
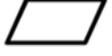
٢. تتم عملية الترميز في مرحلة :

أ. تحليل النظام ب. التحقق ج. التصميم د. كتابة البرنامج

٣. نلجأ إلى التفرع في البرامج عند الحاجة إلى :

أ. إعادة عملية ب. إعادة مجموعة من العمليات ج. المفاضلة بين خيارين أو أكثر د. جميع ما سبق

٤. يعبر عن البداية في مخطط سير العمليات بالشكل التالي :

أ.  ب.  ج.  د. 

٥. لغة سهلت الربط بين البرمجة و قاعدة البيانات :

أ. C++ ب. Java ج. Assembly د. PERL

٦. في مرحلة التحليل يتم :

أ. جمع المعلومات ب. معرفة النتائج المرجوة ج. تحديد معطيات البرنامج د. جميع ما سبق

السؤال السادس :-

٣ درجات

* اكتب خوارزمية ثم أرس مخططاً انسيابياً لبرنامج يقوم بإيجاد مجموع ثلاث قيم (A , B ,D) وضع الناتج في (X) .