1

الصف الأول
الإعدادى

الكمبيوتر

و تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

قطر الندى Katr Elnada

اختبارات شهر إبريل

الاختبار الأول

مجاب عنه

15

السؤال الأول : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) تستخدم لغة البايثون فى تطوير تطبيقات الويب، وعلوم البيانات ، و الذكاء الاصطناعى ، و التعلم الآلى ، وبرمجة الألعاب . ( )

(2) المتغير باسم tech هو نفس اسم المتغير Tech ( )

(3) تنفذ الأكواد المكتوبة بلغة بايثون بدون توقف ويتجاهل الأخطاء الواردة فى الأكواد . ( )

(4) إذا تم حذف الكائن من على المنصة فإنه يتم حذفه أيضًا من منطقة الكائنات . ( )

(5) حجم الكائن ثابت لا يمكن تعديله فى برنامج Scratch ( )

(6) يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخرى مثل C و C++ و Java . ( )

(7) يستخدم الأمر Repeat لتكرار حركة الكائن عدد محدد من المرات على المنصة . ( )

(8) يمكن استخدام كلمات مثل False أو True كاسم متغير فى لغة بايثون . ( )

السؤال الثانى : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) يمكن تعديل اسم ..... بالضغط عليه وإعادة تسميته فى برنامج Scratch

الكائن	المنصة	البرمجة	غيرذلك

(2) توفر ..... مجموعة من الأكواد والوظائف المجهزة مسبقًا لمساعدة المبرمجين فى أداء مهام محددة دون الحاجة إلى كتابه الأكواد من الصفر.

مكتبات بايثون	البرامج	المواقع	الأجهزة

(3) تستخدم لغة بايثون فى كتابة أوامرها كلمات تشبه .....

الرموز	الإنجليزية	الآلة	الأرقام

(4) يستخدم القسم ..... للرسم على المنصة Stage فى برنامج Scratch

Copy	Pen	Move	Repeat

(5) يتم اختيار الأمر go to random position من مجموعة ..... فى برنامج Scratch

Sound	Motion	Looks	Events

(6) نختار الحدث When Clicked من مجموعة ..... فى برنامج Scratch

Sound	Motion	Looks	Events

(7) NumPy هى مكتبة فى لغة Python تستخدم بشكل كبير فى .....

علوم البيانات	الإحصاء	الذكاء الاصطناعى	كل ما سبق

الاختبار الثانى

مجاب عنه

15

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة من بين الإجابات المعطاة :

(1) نضغط على الرمز فى برنامج سكراتش لـ .....

إضافة كائن	إضافة خلفية	تنفيذ المشروع	تشغيل الصوت

(2) يستخدم الأمر ..... من مجموعة Sound لجعل الكائن يصدر صوتًا فى برنامج سكراتش .

Play	Play Sound	Motion	Events

(3) يستخدم الإحداثى (X , Y) لتحديد ..... الكائن على المنصة فى برنامج سكراتش .

حجم	مكان	شكل	اتجاه

(4) تستخدم لغة البايثون فى .....

تطوير تطبيقات الويب	الذكاء الاصطناعى	التعلم الآلى	كل ما سبق

(5) توفر ..... بايثون حلولًا جاهزة للكثير من المشاكل أو المتطلبات الشائعة .

مكتبات	برامج	مواقع	أجهزة

(6) يتم اختيار الأمر

من مجموعة ..... فى Scratch

Motion	Events	Looks	Control

(7) ملف برنامج Scratch يأخذ امتداد ..... فى برنامج Scratch

Svb	Sb3	XLs	Doc

السؤال الثانى : ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ :

(1) المتغيرات من النوع String تستخدم لتخزين القيم العددية فى لغة بايثون . ( )

(2) لغة بايثون تترجم الأكواد البرمجية سطرًا بسطر . ( )

(3) لا يمكن استخدام لغة بايثون فى مجال الذكاء الاصطناعى . ( )

(4) لغة بايثون مجانية ومفتوحة المصدر ، مما لا يسمح لأحد بتطويرها . ( )

(5) تضيف الخلفيات فى برنامج سكراتش شكل جمالى للمشروع ويتم اختيارها من Choose a Backdrop ( )

(6) يمكن من خلال القسم Pen فى برنامج سكراتش تحديد لون وحجم خط الرسم . ( )

(7) يمكن أن يحتوى اسم المتغير فى لغة بايثون على حروف أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية . ( )

(8) يمكن تغيير اتجاه حركة الكائن من خلال الاختيار Direction فى برنامج Scratch ( )

1

الصف الأول
الإعدادى

2025

الكمبيوتر

و تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

الإجابات النموذجية

قطر الندى
Katr Elnada

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الأول

السؤال الأول :

(1) ✓

(2) ×

(3) ×

(4) ✓

(5) ×

(6) ✓

(7) ✓

(8) ×

السؤال الثانى :

(1) الكائن

(2) مكتبات بايثون

(3) الإنجليزية

(4) Pen

(5) Motion

(6) Events

(7) كل ما سبق

إجابة نماذج اختبارات شهر إبريل الاختبار الثانى

السؤال الأول :

(1) تنفيذ المشروع

(2) Play Sound

(3) مكان

(4) كل ما سبق

(5) مكتبات

(6) Control

(7) Sb3

السؤال الثانى :

(1) ×

(2) ✓

(3) ×

(4) ×

(5) ✓

(6) ✓

(7) ✓

(8) ✓