

**أ.خولة السلطان**

* **ورقة عمل الوحدة الأولى : الدوال المنطقية والمخططات التاريخ: / /**



ضعي علامة (✓ ) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (  **x** )أمام العبارات الخاطئة:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **يمكن للدالة IF ان ترجع رقم او نص او دالة أخرى كنتيجة** | **( )** |
| **2** | **في اكسل تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "= "** | **( )** |
| **3** | **من أنواع المخططات البيانية الخطي والدائري** | **( )** |
| **4** | **في دالة IF يجب ان تستخدم علامتي التنصيص عند استخدام النص كشرط** | **( )** |
| **5** | **لايمكنك استخدام العمليات الحسابية في IF** | **( )** |
| **6** | **لتغيير نمط المخطط او نوعه او مظهره يمكنك ذلك من قائمة " تصميم المخططات"** | **( )** |
| **7** | **سيخبرك مايكروسوفت اكسل دائما اذا كان هناك مشكلة في وظيفة تم انشائها** | **( )** |
| **8** | **في كل مره تقوم بتعديل بيانات جدولك لايجب عليك ادراج مخطط جديد انما تتعدل البيانات تلقائيا** | **( )** |
| **9** | **بمجرد اختيار نوع المخطط البياني لايمكنك تغييره** | **( )** |
| **10** | **تستخدم المخططات لمقارنة القيم** | **( )** |
| **11** | **يجب تحديد بياناتك أولا قبل انشاء المخطط** | **( )** |

أختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. **تعتبر دالة IF من الدوال :**
2. **المنطقية ب.** **العددية ج. النصية**
3. **يمكنك ادراج الدوال من قائمة :**
4. **ملف ب. ادراج ج. الصيغ**
5. **رسم بياني دائري مقسم الى شرائح دائرية يستخدم لاظهار نسب كل جزء:**
6. **المخطط الخطي ب. المخطط الدائري ج. المخطط الهرمي**
7. **يمكنك ادراج مخطط بياني للبيانات في جدول اكسل من :**
8. **ملف ب. ادراج ج. الصيغ**



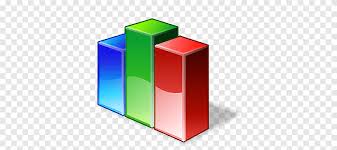
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ا**ختاري المخطط المناسب لمايلي :** | | |
| 1 | ............................. | مخطط يستخدم لعرض النسب المئوية |
| 2 | ............................. | مخطط يستخدم لمقارنة القيم |
| 3 | ............................ | مخطط يوضح كيف تتغير البيانات مع مرور الوقت |

صورة تحتوي على شعار

تم إنشاء الوصف تلقائياً

صورة تحتوي على شعار

تم إنشاء الوصف تلقائياً



**الدائري**

**الخطي**

**الشريطي**

**ورقة عمل الوحدة الثانية : عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي التاريخ : / /**

**أ.خولة السلطان**



ضعي علامة (✓ ) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (  **x** )أمام العبارات الخاطئة:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية** | **( )** |
| **2** | **يمكن تطبيق نفس التذييل على جميع الشرائح** | **( )** |
| **3** | **لايمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة** | **( )** |
| **4** | **طريقة العرض "فارز للشرائح" هي طريقة العرض الأساسية للبرنامج** | **( )** |
| **5** | **يمكن حذف أي شريحة من العرض التقديمي باستخدام مفتاح DELETE** | **( )** |
| **6** | **يمكن رؤية اقتراحات لتحسين تصميم وأسلوب الشرائح من جزء أفكار تصميمة** | **( )** |
| **7** | **يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح** | **( )** |
| **8** | **من الممكن جعل العرض يعمل كاملا بشكل تلقائي** | **( )** |
| **9** | **يمكنك استخدام الفارة او مفاتيح الأسهم للتنقل بين الشرائح** | **( )** |
| **10** | **يمكنك استخدام أي نوع من رسومات smartArt لتقديم أي نوع من المعلومات** | **( )** |
| **11** | **يعدد المخطط تمثيلا للبيانات العددية** | **( )** |

أختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. **مواضع اعلى واسفل كل شريحة تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح :**

**أ.الرؤوس والتذييلات ب. التأثيرات الحركية ج. الانتقالات**

**2- طريقة عرض تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم اصغر :**

**أ.عادي ب. فارز الشرائح ج. صفحة الملاحظات**

**3- يمكن إضافة تأثيرات حركية على النصوص او الصور :**

1. **الانتقالات ب. حركات ج. تصميم**

**4- يمكن إضافة تأثير للانتقال من شريحة الى شريحة أخرى خلال العرض التقديمي :**

1. **الانتقالات ب. حركات ج.تصميم**
2. **كل تأثير انتقالي له مدة افتراضية :**
3. **لايمكن تغييرها ب. يمكن تغييرها ج.دائما 3.40 ثانية**

**6- يمكنك ادراج ملفات الصور / الفيديو :**

1. **في الشريحة الأولى فقط ب. في أي شريحة ج. في الشريحة الأولى اوالأخيرة**

**صورة تحتوي على موقع إلكتروني

تم إنشاء الوصف تلقائياً**

صورة تحتوي على نص

تم إنشاء الوصف تلقائياً

**( ) لمعاينة العرض التقديمي وتشغيلة**

**( ) لايقاف العرض التقديمي في أي وقت**

1

**اذكري نصائح لانشاء عرض تقديمي مميز ؟**

**1...............................................................**

**2............................................................**

**3.............................................................**

2



صورة تحتوي على إنسان آلي

تم إنشاء الوصف تلقائياً

اكملي مايلي :

**....................... منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنات البرمجية المدعومة من سكراتش**

**طول كل مربع في ساحة اللعب هو ..................MM مليمتر**

**ورقة عمل الوحدة الثالثة : الروبوتات الافتراضية 1 التاريخ : / /**

**أ.خولة السلطان**

ضعي علامة (✓ ) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (  **x** )أمام العبارات الخاطئة:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **الواقع الافتراضي محاكاة مشابهه للعالم الحقيقي** | **( )** |
| **2** | **تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تستخدم لانشاء برامج للروبوتات** | **( )** |
| **3** | **المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العلمية المختلفة مثل القوة والحركة** | **( )** |
| **4** | **الروبوت الافتراضي يناسب اسلب تعلم واحد فقط** | **( )** |
| **5** | **عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية لايمكنك تشخيص الخطأ وتصحيحه بسرعة** | **( )** |
| **6** | **من مزايا الربوتات الافتراضية تغني عن المعدات التي قد تتعرض للتلف** | **( )** |
| **7** | **نحتاج الى إنفاق الكثير من المال لاستخدام الروبتات الافتراضية** | **( )** |
| **8** | **عندما تستخدم الربوتات الافتراضية يكون لديك القدرة على إنشاء الربوتات ذات الميزات المتقدمة** | **( )** |

اكملي الصناديق الفارغة بمسمياتها الصحيحة :

مستشعر الرؤية الأمامي وتحديد المسافات

قلم خاص بالرسم

مستشعر الجيرسكوب وتحديد الموقع

عجلات بقطر 50 مليمتر

مستشعر الاصطدام الأيسر

مستشعر الاصطدام الأيمن

مستشعر الرؤية السفلي

صورة تحتوي على رسم بياني

تم إنشاء الوصف تلقائياً

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **الرقم** | **فئات اللبنات البرمجية** |  | **الوظيفة** |
| **1** | **نظام الدفع** |  | **لاضافة تعليقات في البرنامج** |
| **2** | **مغناطيس** |  | **لانشاء لبنات برمجية جديدة** |
| **3** | **العرض** |  | **تتحكم في سير البرنامج** |
| **4** | **أحداث** |  | **لقراءة قيم مستشعرات الروبوت** |
| **5** | **تحكم** |  | **تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية** |
| **6** | **الاستشعار** |  | **لانشاء متغيرات جديدة** |
| **7** | **العمليات** |  | **للتحكم في العرض وقلم الروبوت** |
| **8** | **المتغيرات** |  | **لانشاء لبنات احداث ثم إضافة مقطع برمجي الى هذا الحدث** |
| **9** | **عناصر برمجة جديدة** |  | **لالتقاط الأقراص في ساحات لعب معينة** |
| **10** | **التعليقات** |  | **تتحكم في حركة الروبوت** |

صلي الفئة بوظيفتها المناسبة :

**ورقة عمل الوحدة الثالثة : الروبوتات الافتراضية 1 التاريخ : / /**

**أ.خولة السلطان**

ضعي علامة (✓ ) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (  **x** )أمام العبارات الخاطئة:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **يوجد في فيكس كود في ار عرض لكاميرا واحدة هي كاميرا الشخص الاول** | **( )** |
| **2** | **اذا استخدمت عرض كاميرا التتبع فيمكنك التحكم بالكاميرا بالتكبير والتصغير والتنقل عن طريق الفارة** | **( )** |
| **3** | **روبوت فيكس كود في ار الافتراضي له اربع عجلات بقطر 50 مليمتر** | **( )** |
| **4** | **يمتلك روبوت فيكس كود في ار أربع مستشعرات مركبة عليه** | **( )** |
| **5** | **يحتوي الروبوت فيكس كود في ار على قلم يمكنك من رسم خطوط أو أشكال في ساحات اللعب المختلفة** | **( )** |
| **6** | **يمكنك انشاء برامج باستخدام اللبنات او بايثون في فيكس كود في ار** | **( )** |
| **7** | **يمكنك تكرار اللبنات في البرمجة لتوفير الوقت** | **( )** |
| **8** | **يمكنك التحكم في سرعة القيادة ولكن لايمكنك التحكم في سرعة الانعطاف** | **( )** |

صورة تحتوي على رسم بياني

تم إنشاء الوصف تلقائياً

صلي طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح :

صورة تحتوي على نص

تم إنشاء الوصف تلقائياً

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **الرقم** | **اللبنات** |  | **الوظيفة** |
| **1** |  |  | **الانتظار حسب شرط معين** |
| **2** |  |  | **لبنة تمكن القلم من الرسم** |
| **3** |  |  | **تغيير لون القلم** |
| **4** |  |  | **تكرار مجموعة من الأوامر عدد محدد من المرات** |
| **5** | **صورة تحتوي على نص  تم إنشاء الوصف تلقائياً** |  | **إيقاف القلم عن الرسم** |
| **6** |  |  | **طباعة رسالة معينة** |
| **7** | **صورة تحتوي على نص  تم إنشاء الوصف تلقائياً** |  |  |

صلي اللبنة بوظيفتها المناسبة :

**أ.خولة السلطان**

**ورقة عمل الوحدة الثالثة : الاحداثيات في البرمجة + الحركة التلقائية التاريخ : / /**

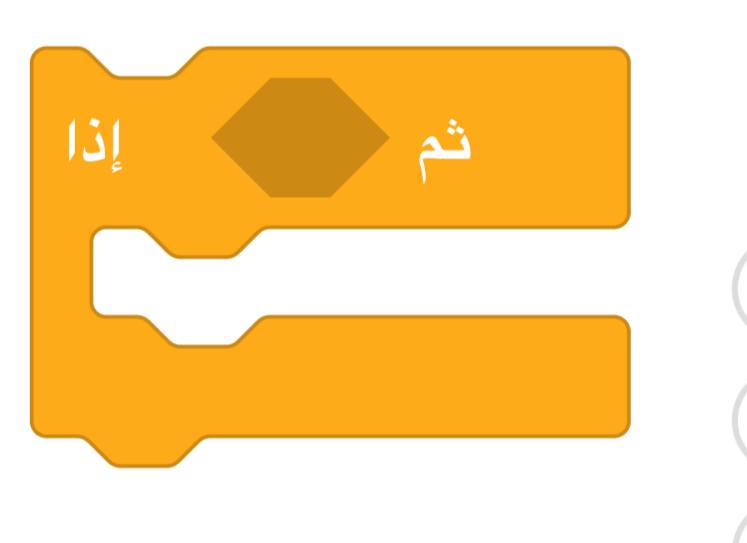
**صورة تحتوي على نص, قصاصة فنية, لقطة شاشة

تم إنشاء الوصف تلقائياً**

****

**صورة تحتوي على نص, قصاصة فنية

تم إنشاء الوصف تلقائياً**

****

****

**جملة شرطية تنفذ مجموعة من الأوامر حسب تحقق شرط معين**

ضعي علامة (✓ ) أمام العبارات الصحيحة وعلامة (  **x** )أمام العبارات الخاطئة:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **يمكنك رسم خطوط واشكال على ساحات اللعب المختلفة وتعتبر ساحة لعب الفن قماش من اكثرها شيوعا** | **( )** |
| **2** | **اذا كانت إحداثيات موقع الروبوت على X,Y تساوي صفرا فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة** | **( )** |
| **3** | **يمكنك تغيير ساحة اللعب من خلال الضغط على زر اختر ملعب** | **( )** |
| **4** | **يمكنك استخدام وحدة تحكم العرض ووحدة المراقبة في مشروعاتك لعرض رسالة** | **( )** |
| **5** | **تستخدم لبنات التكرار لاختصار الأوامر البرمجية** | **( )** |
| **6** | **يوجد مستشعر الجيرسكوب في الجزء الخلفي من الروبوت ويمكن الروبوت من القيادة بشكل مستقيم والانعطاف بصورة صحيحة** | **( )** |
| **7** | **لبنات الشروط ( > ,< , = ) تكون ذات شكل سداسي وتستخدم مع الجمل الشرطية** | **( )** |
| **8** | **تساعد الجمل الشرطية الروبوت على اتخاذ القرارات المختلفة** | **( )** |

اذكري وظائف لبنات الاستشعار التالية :

|  |  |
| --- | --- |
| **لبنات استشعار الموقع التي تستخدم مع الجيرسكوب** | |
|  | صورة تحتوي على نص  تم إنشاء الوصف تلقائياً |
| ....................................................... | ................................................... |