

# التوقعات المرئية والمراجعة النهائية في مادة الحاسب الآلي



## لصف الثالث الإعدادي للفصل الدراسي الأول ٢٠٠٨/٢٠٠٩

اعزائي الطلبة اقدم لكم التوقعات المرئية و المراجعة النهائية ليلة الامتحان في مادة الحاسب الآلي لصف الثالث الاعدادي الفصل الدراسي الاول ٢٠٠٨ / ٢٠٠٩ واتمنى ان اكون قد وفقت في مساعدتكم والي ان نلتقى في الفصل الدراسي الثاني تحياتي و تمنياتي بالتفوق .

محافظة المنيا

جمهورية مصر العربية

٢٣ / ١ / ٢٠٠٩

[Sameh\\_sd@yahoo.com](mailto:Sameh_sd@yahoo.com)

Tel : 0108753198

## ملاحظة هامة : قد قمت بإجابة معظم الاسئلة للتسهيل على الطلبة و تركت القليل لاتاحة المجال للتفكير والمراجعة

### السؤال الأول : أكتب المصطلح العلمي

- أي نظام يجمع بين التكنولوجيا والأفراد ويسمح لأي مؤسسة بجمع وتخزين البيانات واستخلاص المعلومات . ( **نظام المعلومات** )
- هي الحقائق المجردة (المادة الخام) التي يتم تجميعها وتخزينها بواسطة نظام المعلومات . ( **البيانات** )
- هي ما تنتج من إجراء عمليات المعالجة علي البيانات . ( **المعلومات** )
- مجموعة من الاوامر مكتوبة بشكل معين . ( **البرامج** )
- هي عملية إنشاء الأوامر . ( **البرمجة** )
- هي طريقة حل المسائل عن طريق تقديم الحل علي صورة خطوات مرتبة ترتيبا منطقيا . ( **البرمجة** )
- لغات تكتب بالحروف الإنجليزية ولكن بقواعد مختلفة تتغير من لغة إلي أخرى .
- ( **لغات المستوى العالي High Level Language** )
- برنامج يقوم بتحويل لغات البرمجة إلي لغة الآلة . )
- لغة تتكون من رقمين فقط هما (1&0) . ( **لغة الآلة Machine Language** )
- يقوم بتحويل البرنامج بالكامل إلي لغة الآلة قبل البدء في التنفيذ . ( **المترجم** )
- يقوم بتحويل أوامر لغة البرمجة إلي لغة الآلة ثم تنفيذها واحدا تلو الآخر . ( **المفسر** )
- هي تمثيل بياني يعتمد علي الرسم ويستخدم رموز وأشكال نمطية .
- ( **خرائط التدفق Flow Charts** )
- هو طريقة لعرض خطوات حل مسألة معينة باستخدام أوامر مختصرة تشبه لغات البرمجة .
- ( **سودو كود Pseudocode** )
- هو شئ له وجود نتعامل معه بصورة دائمة في حياتنا اليومية . ( **الكائن Object** )
- هي التي تحدد شكل وسمه الكائن . ( **الخصائص Properties** )
- هي وصف لسلوك معين لمصاحب للكائن . ( **الوسائل Methods** )
- هو عبارة عن الفعل الذي يقع علي الكائن ويستجيب له . ( **الأحداث Events** )
- عبارة عن قالب أو مخطط يتم منه إنشاء كائن معين وهو يمثل جميع الخصائص والوظائف التي سوف يحتويها الكائن . ( **التصنيف أو الفئة Classes** )
- هو إخفاء بيانات داخل الكائن بحيث لا يتم الوصول إليها إلا بصلاحيات معينه .
- ( **التغليف Encapsulation** )
- يقصد به أن تصنيف معين يرث خصائص ووظائف تصنيف آخر . ( **التوريث Inheritance** )
- هي شاشة كتابة البرامج التي يستطيع المبرمج من خلالها كتابة واختبار مشروعات الفيچوال بيسك VB . ( **شاشة كتابة البرامج " بيئة التطوير " IDE integrated development environment** )
- أداة علي هيئة مستطيل للقيام بأداء عمل معين محدد مسبقا كاستجابة لضغط مشغل البرنامج .
- ( **ازرار التحكم Button Controls** )
- أداة علي هيئة مستطيل لعرض كتابة لا يمكن لمشغل البرنامج أن يغيرها وهي تستخدم أيضا لعرض عناوين الأدوات الاخرى .
- أداة لإدخال البيانات تسمح لمستخدم البرنامج بمساحة للكتابة أثناء تشغيل البرنامج .
- طريق لعرض معلومات لمستخدم البرنامج إذا كان من الضروري جعل مشغل البرنامج يقرأ رسالة .
- تقنية تسمح لك باستعراض الوسائل Methods والخصائص Properties الخاصة بأي كائن Object عند كتابة اسم الكائن في نافذة الكود .

## السؤال الثاني: ضع علامة (ü) أو (x)

- من الأخطاء الشائعة بين المبرمجين محاولة كتابة البرنامج بدون إعداد Algorithm (ü).
- لكل لغة من لغات البرمجة برنامج خاص يسمى مترجم أو مفسر. (x)
- المترجم أو المفسر يقوم بتحويل لغات البرمجة إلى لغة الآلة. (x)
- الكمبيوتر لا يفهم إلا لغات البرمجة. (x)
- لغة الآلة هي لغة عالية المستوي. (x)
- لغة البيزيك المرئي تستخدم رموز وكلمات يسهل فهمها وتذكرها. (ü)
- لغة الآلة هي لغة تتكون من حروف وأشكال. (x)
- إذا صادف المفسر خطأ في الأوامر فإنه يستمر ويعرض رسالة الخطأ في النهاية. (x)
- من مميزات المفسر سرعة التشغيل. (x)
- من عيوب المترجم أن عملية التصحيح أصعب. (ü)
- برنامج البيزيك المرئي يعتمد علي استخدام المفسر والمترجم. (x)
- عند حل المسألة فإنه يتم إهمال البيانات الزائدة. (ü)
- يستخدم الشكل  لعملية الإدخال والإخراج. (x)
- ليس شرطاً عند حل المسألة أن تحدد ما هو المطلوب. (x)
- من عيوب خرائط التدفق كثرة التفاصيل. (x)
- أي خريطة تدفق لها بداية واحدة ونهاية واحدة. (ü)
- لا يمكن للكمبيوتر أن يكرر تنفيذ أمر معين عدة مرات. (x)
- تعريف المسألة هو أن تحدد بدقة ما هو المطلوب من حل هذه المسألة. (ü)
- ليس شرطاً إعطاء أسماء لكل البيانات المعطاة في المسألة. (x)
- من الأفضل اختبار صلاحية الخريطة باستخدام مدخلات معروف قيمة مخرجاتها مسبقاً (ü)
- الكمبيوتر يستطيع التعامل مع السودوكود. (x)
- يشتمل السودوكود علي أشكال نمطية يجب حفظها. (x)
- لكي تكتب السودوكود بطريقة صحيحة يجب اختيار أسماء متغيرات ذات معني. (ü)
- لكي تكتب السودوكود بطريقة صحيحة يجب كتابة الأوامر بطريقة سهلة وواضحة لا لبس فيها. (ü)
- يعتبر السودوكود احد لغات البرمجة. (x)
- عند كتابة السودوكود يجب أن يكون بكلمات محدده. (x)
- البرمجة الشيئية OOP تعتمد عل أن كل فعل من المستخدم يتسبب في حدوث حدث معين هذا الحدث يدفع برنامج معين إلي العمل. (ü)
- كل كائن Object له خصائص properties ووسائل Methods وأحداث Events ويتبع فئة Class معينه. (ü)
- يعتبر الاسم من خصائص القلم. (ü)

- للتعبير عن خاصية الكائن بالبرمجة نكتب `Button1.text="Grade 3"` . (x)
- للتعبير عن الوسيلة بالبرمجة نكتب `form1.close()` . (ü)
- بمجرد عمل مشروع جديد داخل VB فإنه يتم عمل نافذة تسمى `form1` . (ü)
- لا يمكن تغيير أبعاد النموذج `Form` . (x)
- يتم تخليق `Form` جديد تلقائياً باسم `Form1` عند بدء مشروع جديد . (ü)
- عند إنشاء زر `Button` فإن النص المكتوب عليه يكون `Button1` . (ü)
- عند إنشاء زر `Button` فإن قيمة خاصية الاسم `Name` تساوي نفس قيمة خاصية النص `Text` . (ü)
- لدخول نافذة الكود الخاصة بالزر انقر مرتين علي الزر .
- الأداة في حالة الاختيار `Selected` يمكن تغير أبعادها ومكاتها وحتى إزالتها .
- إذا أردنا إنهاء حاله الاختيار `Selected` لأي أداة يتم النقر خارجها .
- يتم إنشاء التصنيف `Class` من الكائن `Object` .
- يعتبر جهاز الكمبيوتر كائن مكون من عدة كائنات .
- يعتبر لون القلم احد وظائف القلم .
- تشغيل جهاز الكاسيت يعتبر حدث .
- خصائص الكائن `Properties` تحدد شكل وسمه الكائن .
- يتميز الكائن بان له خصائص ووظائف وأحداث .
- يتم إنشاء الكائن `Object` من التصنيف `Class` .
- التغليف `Encapsulation` يستخدم لإخفاء بيانات التصنيف `Class` .
- عندما يرث تصنيف `Class` تصنيفاً آخر فإنه يرث الخصائص فقط .
- من أهداف التغليف حماية بيانات التصنيف `Class` .
- أداة الزر `Button` يجب أن تحتوي علي كتابة فقط أو رسم فقط .
- هنالك تقليد معين يتبعه المبرمجون وهو استخدام ثلاثة أحرف في أول اسم الأداة لتوضيح الفئة التي تتبعها الأداة .
- الخصائص `Visible – Enabled` لا تأخذ إلا القيم `True – False` .
- لا يمكن تغير محاذاة الكتابة أو الصورة الموجودة علي الزر `Button` .
- لا يمكنك فتح نافذة الكود `Code Window` إلا في نمط التصميم `Design Mode` .
- يستطيع مبرمج الـ VB أن يقوم بكتابة مجموعة من الأوامر يتم تشغيلها تلقائياً بمجرد تولد حدث النقر حيث تسمى هذه المجموعة من الأوامر معالج الأحداث `Event Handler` .
- الزر `Button` الذي ليس له معالج للأحداث لا يحدث أي تأثير عند النقر عليه .
- كل معالج أحداث `Event Handler` يجب أن يبدأ بـ `Private Sub` وينتهي بـ `End Sub` .
- يمكن تميز أخطاء الكتابة في نافذة الكود `Code Windows` بظهور خط متعرج تحت الخطأ كما يظهر قائمة بالأخطاء .
- برنامج الفيجوال بيسك يمكن أن يعمل بدون تصحيح الأخطاء الموجودة به .
- قيمة الخاصية `Text` الخاصة بأي كائن يمكن تغييرها في نمط التصميم `Design Mode` فقط .
- لكي لا يتم عرض أي شئ علي الأداة `Label` أثناء تشغيل البرنامج فإن الخاصية `Text` تأخذ القيمة (" ") والتي تسمى سلسلة رمزية خالية .
- كلمة `Me` هي كلمة مرشدة `Keyword` تشير إلي النموذج الحالي `Form` الذي يتم استعماله حالياً بدلا من كتابة اسمه .

- عند إعطاء قيمة للخاصية Text للأداة Lable يجب أن تبدأ القيمة بـ "&" وهذا يؤدي إلي وضع خط تحت أول حرف من القيمة .
- مربع الرسالة MsgBox لا يظهر عليه إلا زر واحد فقط هو OK .
- لا يمكن اختيار شكل الأزرار التي تظهر في مربع الرسالة MsgBox

## السؤال الثالث: اشرح الإجابة الصحيحة مما بين الأقواس

1. لعمل مشروع جديد نختار New project من قائمة ( File – Format – View ) .
2. لإظهار احد الأشرطة المختفية نفتح قائمة ( File – Format – View ) .
3. يستخدم في تحديد خواص الكائنات الموجودة في مشاريع الفيجوال بيسك (شريط الأدوات – مربع الخصائص – صندوق الأدوات ) .
4. صندوق الأدوات يحتوي علي مجموعة من الأدوات تسمى ( Controls – Events – Methods ) .
5. لحفظ مشروع في الفيجوال بيسك نختار من قائمة File الأمر ( Save all – Save as – Open ) .
6. لضبط محاذاة الأدوات علي النموذج Form من قائمة ( File – Format – View ) .
7. لتحويل مشروع داخل الفيجوال أستوديو إلي ملف قابل للتشغيل من خارج الفيجوال أستوديو نستخدم قائمة ( File – Format – Build ) .

## السؤال الرابع: أكمل الفراغات بما يناسبها من الكلمات الآتية

- أ - ( برنامج المساعدة help – المترجم compiler – برنامج debugger – مصمم الشاشات form designer – المحرر editor – مربع object browser - Start page – مربع solution explorer )
1. مربع **solution explorer** هو مربع يحتوي علي أسماء الملفات التي يحتوي عنها المشاريع وكذلك أسماء الفئات واسم المشروع .
  2. **Start page** هي أول صفحة تراها عند دخول شاشة الـ IDE .
  3. **مصمم الشاشات form designer** يعمل علي المساعدة في خلق المساحة اللازمة لتصميم واجهه البرنامج التي تسمى **form** .
  4. **المحرر editor** هو وسيلة لتسهيل عملية كتابة البرنامج وتصحيح أخطاء الكتابة .
  5. **المترجم compiler** يقوم بتحويل برنامج الـ VB إلي لغة الآلة .
  6. **برنامج debugger** هو برنامج لتتبع وتصحيح أخطاء الكتابة .
  7. **مربع object browser** مربع لعرض ما تم استخدامه في البرنامج من كائنات وفئات ووسائل وأحداث .
  8. **برنامج المساعدة help** برنامج للحصول علي المساعدة وقت الحاجة .
- ب - ( التغليف Encapsulation - التصنيف Class – وسيلة Method - خاصية Property – حدث Event – كائن object – التوريث Inheritance )
1. يعتبر الضغط بمؤشر الفأرة داخل النافذة **حدث Event**
  2. يعتبر عرض النافذة **خاصية Property**
  3. الضغط علي مفتاح من لوحة المفاتيح داخل النافذة يعتبر **حدث Event**
  4. الخصائص والوظائف التي يأخذها الابن من أبيه تعتبر **التوريث Inheritance**
  5. الذهاب إلي المدرسة يعتبر **وسيلة Method**

٦. تعتبر كمية المياه الموجودة في البحيرة **خاصية Property**
٧. الرسم التخطيطي لجهاز التسجيل الموجود بالكتالوج يعتبر **التصنيف Class**
٨. يعتبر **التغليف Encapsulation** إخفاء للبيانات داخل التصنيف class .

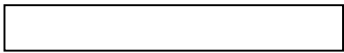


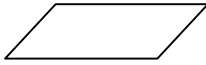


## السؤال الخامس : أكمل الفراغات الآتية

١. من عيوب خرائط التدفق .....
٢. من مميزات خرائط التدفق .....
٣. كلمة pseudo code تعني كود .....
٤. من مكونات السودوكود .....
٥. بنية تركيب السودوكود .....
٦. .... ومن عيوبه .....
٧. يمكن تغيير خصائص أي كائن بطريقتين هما .....
٨. يمكن تشغيل أي مشروع VB بطريقتين الأولى من داخل الفيجوال أستوديو عن طريق ..... أو ..... والآخر من خارج الفيجوال أستوديو عن طريق .....
٩. لإيقاف تشغيل البرنامج نضغط علي ..... في اعلي الـ Form أو نختار ..... من قائمة Debug .

## السؤال السادس : مرتب

- أولا : خطوات حل المسألة
- (٢) تحديد المتغيرات وإعطاء أسماء لها .
  - (٤) إيجاد العلاقات بين المتغيرات
  - (٥) كتابة Algorithm المناسب وذلك بترتيب المعادلات ترتيبا منطقيا .
- (١) تعريف المسألة .
- (٣) إهمال البيانات الزائدة .
- ثانيا : عمليات الكمبيوتر
- ( ٣ ) إجراء العمليات الحسابية علي البيانات .
  - ( ٥ ) تكرار مجموعة من الأوامر عدة مرات .
  - ( ٢ ) تخزين البيانات في الذاكرة الداخلية .
  - ( ٤ ) المقارنة بين قيمتين واختيار أحدهما .
  - ( ٦ ) إخراج النتائج .
  - ( ١ ) إدخال البيانات .

## السؤال السابع: صل

(ب)	(أ)
(٧) حروف وأرقام وصور وأصوات	١. رمز لربط أجزاء الخريطة ببعضها .
(٥) 	٢. رمز إدخال وإخراج
(٦) 	٣. رمز بدء وإنهاء خريطة التدفق .
(٨) 	٤. من أشكال المعلومات .
(٢) 	٥. رمز عملية المعالجة .
(٣) 	٦. رمز يستخدم لتوصيل شكل بأخر .
(١) 	٧. من أشكال البيانات .
(٤) التقارير والجداول والقوائم والرسومات البيانية	٨. رمز للمقارنة بين عددين (اتخاذ قرار أو الاختيار)

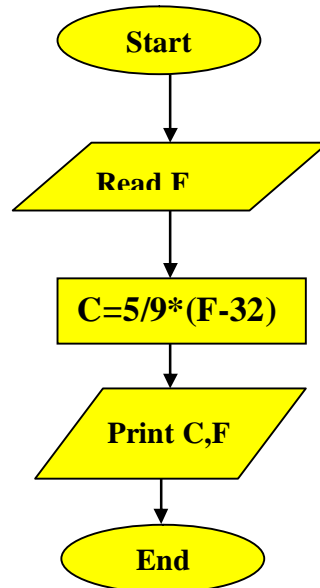
(ب)	الحل	(أ)
يستخدم كلوحة لتثبيت الأدوات الأخرى عليها وتنسيقها .	(٢)	١ - نافذة الخصائص properties windows
يستخدم فى تحديد خواص الكائنات الموجودة فى مشاريع فيجوال بيسك .	(١)	٢ - أداة نموذج الوندوز Windows form
هو الوسيلة التى يتاح لك من خلالها تصميم شاشات البرنامج .	(٤)	٣ - المعلومات
يقوم بتحويل أوامر البرنامج من اللغة عالية المستوى الى لغة الآلة ثم تنفيذها واحدا تلو الآخر .	(٦)	٤ - مصمم الشاشات Form designer
هى ناتج معالجة البيانات .	(٣)	٥ - المترجم
يقوم بتحويل البرنامج بالكامل إلى لغة الآلة قبل أن يبدأ فى تنفيذ أى أمر	(٥)	٦ - المفسر
هو طريقة لعرض خطوات حل مسألة معينة باستخدام أوامر مختصرة	(٧)	٧ - السودو كود
هو أداة تعطى لمستخدم البرنامج مكانا لإدخال البيانات أثناء تشغيل البرنامج	(١٠)	٨ - البيانات Data
هى الحقائق المجردة التى يتم تجميعها وتخزينها بواسطة نظام المعلومات .	(٨)	٩ - الحدث Event
هو عبارة عن الفعل الذى يقع على الكائن ويستجيب له	(٩)	١٠ - أداة مربع الكتابة Text box

### من اسئلة الكتاب المدرسى

(١) ارسم خريطة تدفق لعملية قراءة درجة الحرارة بالفهرنهايت (F) ثم تحويلها الى ما يقابلها بالدرجات المئوية (C) ثم قم بطباعة درجة الحرارة بالفهرنهايت وبالدرجات المئوية مع العلم بان العلاقة بينهما كالآتي:

$$C=5/9(F-32)$$



الحل:

(٢) اكتب السودوكود لقراءة عمري هاني وهشام ثم كتابة اسم اكبر هما:  
الحل:

- 1 Read the first age "HA"
- 2 Read the second age "HS"
- 3 If the value of HA is more than the value of HS then  
    Print the value of HA  
    Else  
    Print the value of S  
    End If
- 4 Stop processing

(٣) اكتب السودوكود لعملية قراءة درجة الحرارة بالفهرنهايت (F) ثم تحويلها الي ما يقابلها بالدرجات المئوية (C) ثم قم بطباعة درجة الحرارة بالفهرنهايت وبالدرجات المئوية مع العلم بان العلاقة بينهما كالآتي:

$$C=5/9(F-32)$$

الحل:

- 1 Read the Fahrenheit temperature "F"
- 2 Calculate the corresponding Selezios temperature "C"  
     $C=5/9(F-32)$
- 3 Print the Fahrenheit temperature and Selezios temperature
- 4 Stop processing

(٤) ارسم خريطة تدفق لعملية قراءة نصف قطر كرة (r) ثم ايجاد حجم الكرة (v) ومساحة سطحها (A) علما بان المعادلات المطلوبة هي:

$$V = \frac{4}{3}\pi r^3$$

$$A = 4\pi r^2$$

$$\pi = \frac{22}{7}$$

حيث ان

اذا كان نصف القطر سالب يجب طباعة رسالة تحذير ثم انتهاء البرنامج  
الحل:

- 1 Read the radius "r"
- 2 If the value of r is less than zero Then  
Print "the radius must be greater than zero"

Else

Put  $\pi = \frac{22}{7}$

Calculate the area  $A = 4\pi r^2$

Calculate the volume  $V = \frac{4}{3}\pi r^3$

Print the value of A and V

- 3 Stop processing

(٥) ارسم خريطة تدفق لعملية قراءة نصف قطر كرة (r) ثم ايجاد حجم الكرة (v) ومساحة سطحها (A) علما بان المعادلات المطلوبة هي:

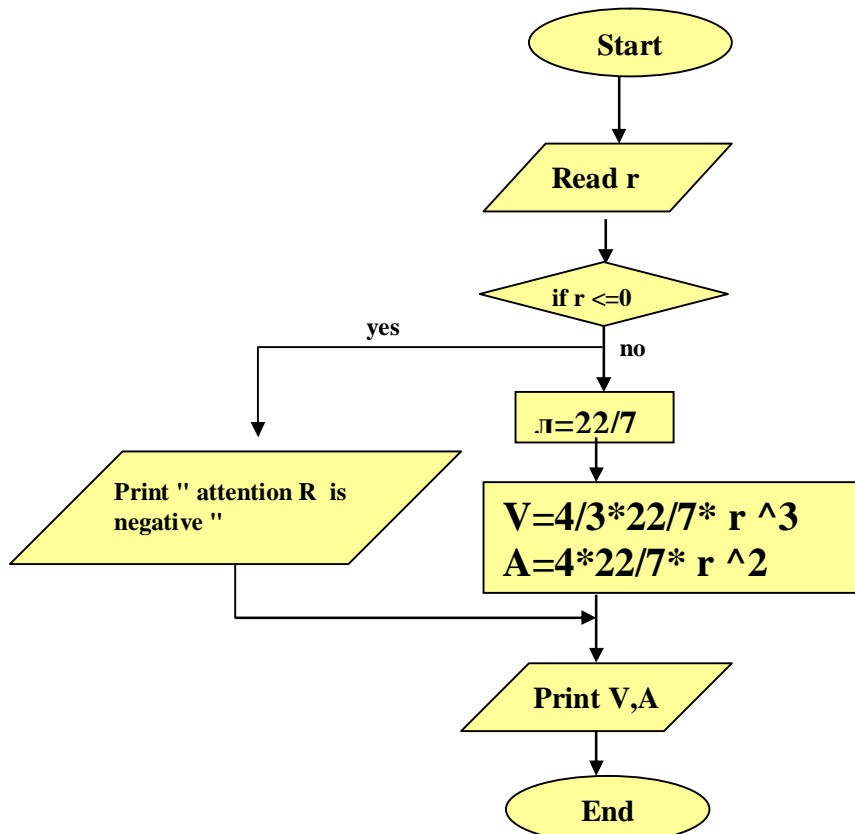
$$V = \frac{4}{3}\pi r^3$$

$$A = 4\pi r^2$$

$$\pi = \frac{22}{7}$$

حيث ان

اذا كان نصف القطر سالب يجب طباعة رسالة تحذير ثم انتهاء البرنامج  
الحل:



(٦)

قم بإنشاء مشروع فيجوال بيسك دوت نت و الذى يحتوى على نموذج به مربع كتابة TextBox و زر Button و مبيّن Label . اكتب الكود الذى يسمح للمستخدم بالكتابة فى مربع الكتابة ، ثم عند الضغط على الزر يتم نسخ محتويات المربع فى خاصية "Text" الخاصة بالمبيّن .

**الحل:**

١. ضع مربع كتابة علي النموذج
٢. ضع مبيّن علي النموذج
٣. ضع زر علي النموذج
٤. غير الخصائص text من مربع الخصائص لكلا من المبيّن ومربع الكتابة وجعلها فارغة
٥. قم بالنقر المزدوج علي الزر لفتح نافذة الكود واكتب الاتي  
Label1.text = textbox1.text
٦. شغل البرنامج

(٧)

قم بإنشاء واجهة مستخدم بها زرّين "2 Buttons" ومبيّن إستاتيكي "Static Label" . علاوة على ذلك يحتوى النموذج على مبيّن ديناميكي "Dynamic Label" يأخذ قيمه ابتدائية عبارة عن سلسلة رمزيه فارغة "Empty String" . الجدول التالى يظهر الأدوات المطلوب وجودها على النموذج و الخواص المناظرة لها.

Control	Property	Value
First Button	Name	btnYes
	Text	Yes
Second Button	Name	btnNo
	Text	No
Static Label	Text	Are you happy?
Dynamic Label	Name	lblReply
	Text	""

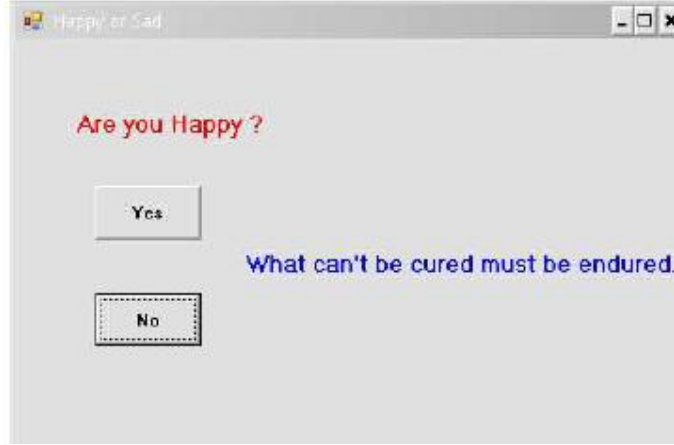
عند الضغط على الزر "Yes" تصبح خاصية ال "Text" للمبين "lblReply" مساوية للآتي:

"There is no rose without a thorn."

عند الضغط على الزر "No" تصبح خاصية ال "Text" للمبين "lblReply" مساوية للآتي:

"What can't be cured must be endured."

يجب أن تصبح واجهة المستخدم كالآتي عند الضغط على الزر "btnNo"



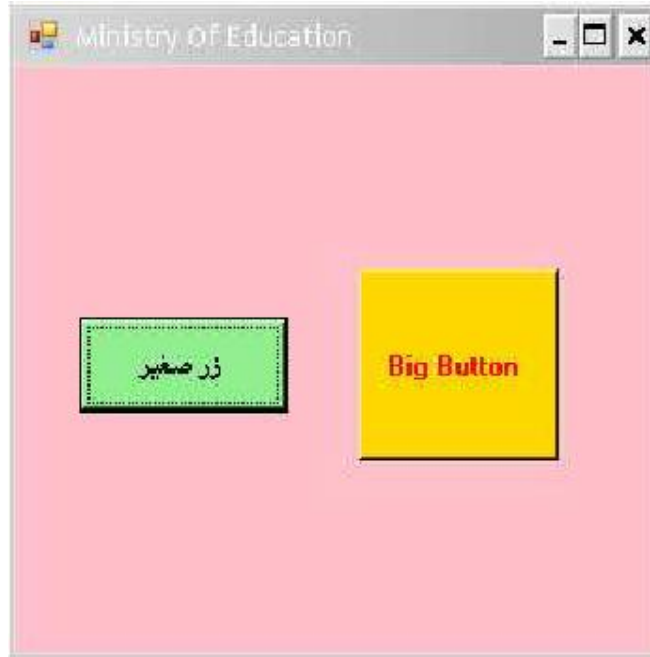
**الحل:**

1. ضع زرین علي النموذج
2. ضع مبینین علي النموذج
3. غير الخصائص من مربع الخصائص كما بالجدول
4. قم بالنقر المزدوج علي الزر الاول لفتح نافذة الكود واكتب الاتي  
`lblReply.text = "there is no rose without a thorn"`
5. قم بالنقر المزدوج علي الزر الثاني لفتح نافذة الكود واكتب الاتي  
`lblReply.text = "what can't be cures must be endured"`
6. شغل البرنامج

(٨)

قم بإنشاء واجهة المستخدم كالمبينة في الشكل؟

**الحل:**



١- نحدد النموذج ونغير الخصائص text - bgcolor

٢- نضع زرین علي النموذج

٣- نحدد الزر الاول ثم من مربع الخصائص نغير كلا من text- for color- bgcolor

٤- نحدد الزر الثاني ونغير الخصائص مثل الزر الاول

(٩)



شكل ٥-١١ الواجهة المطلوبة للسؤال رقم ٣.

الحل:

Public Class Form1

Private Sub Button1\_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As

System.EventArgs) Handles Button1.Click

Button1.Text = "East or west, home is best"

Button1.ForeColor = Color.Red

Button1.BackColor = Color.Yellow

End Sub

End Class

(١٠) ما معنى مصطلح (( IDE )) ؟

الإجابة:

IDE: شاشة كتابة البرامج التي يستطيع المبرمج من خلالها كتابة واختيار مشروعات الفيچول بيسك. حيث يتيح IDE للمبرمج استعمال مجموعه متكاملة من الأدوات والتسهيلات في كل مراحل كتابة المشروع وتتضمن هذه الأدوات:

١ - ( Form Designer ) لتصميم الواجهة

٢ - Editor : وسيله لتسهيل كتابة البرنامج وتصحيح أخطاء الكتابة.

٣ - مترجم Compiler : لتحويل البرنامج إلى لغة الآلة.

٤ - Debugger : لتتبع وتصحيح أخطاء البرمجة

٥ - Help:المساعد.

(١٣) اذكر استخدام نافذة الخصائص ( Properties Window ) وصندوق الأدوات ( Toolbox )

الإجابة:

١ - نافذة الخصائص " Properties Window " :تحديد خواص الكائنات الموجودة في مشاريع الفجول بيسك.

٢ - صندوق الأدوات " Toolbox " :يحتوى على مجموعه من الأدوات التي يستخدمها المبرمج في تصميم شاشات البرنامج مثل الأزرار بأشكالها المختلفة حيث يستطيع المبرمج اختيار الأدوات التي يحتاجها وينسخها إلى

ال Form

## اخت الاجابة الصحيحة

- ١- تستخدم ..... لتغيير اسم الأداة.  
أ - Text      ب - TextChanged      ج - Name
- ٢- تستخدم ..... لتفعيل الأداة.  
أ - Enabled      ب - Visible      ج - Show
- ٣- تستخدم ..... لتغيير خط الكتابة في الأداة.  
أ - ForeColor      ب - Font      ج - Text
- ٤- تستخدم ..... لوضع صورة على الأداة.  
أ - BackGroundImage      ب - BackGroundImageLayout      ج - ImageAlign
- ٥- تستخدم ..... لتنسيق تخطيط الصورة على الأداة.  
أ - BackGroundImage      ب - BackGroundImageLayout      ج - ImageAlign
- ٦- تستخدم ..... لتغيير محاذاة الصورة على الزر واللافتة.  
أ - Image      ب - BackGroundImageLayout      ج - ImageAlign
- ٧- يمكن مط الصورة لتملاً كل مساحة الأداة باستخدام الخاصية.....  
أ - BackGroundImage      ب - BackGroundImageLayout      ج - ImageAlign
- ٨- تستخدم ..... لتغيير شكل مؤشر الفأرة فوق الأداة.  
أ - MouseMove      ب - Focus      ج - Cursor
- ٩- ينطلق الحدث ..... عند ضغط زر الفأرة فوق الأداة.  
أ - MouseMove      ب - Click      ج - KeyPress
- ١٠- ينطلق الحدث ..... عند مغادرة مؤشر الكتابة Focus للأداة.  
أ - MouseMove      ب - Focus      ج - Leave
- ١١- تستخدم ..... لجعل مساحة الأداة تلقائياً مناسبة للنص المعروض عليها:  
أ - WordWrap      ب - AutoSize      ج - Size

- ١٢- تستخدم ..... لتغيير شكل إطار اللافتة.  
أ- BorderStyle      ب- AutoSize      ج- Size
- ١٣- تستخدم ..... لتغيير محاذاة النص.  
أ- Text      ب- ImageAlign      ج- TextAlign
- ١٤- تستخدم ..... لتقسيم السطر الطويل في مربع النص على سطرين.  
أ- MultiLine      ب- WordWrap      ج- AutoSize
- ١٥- تستخدم ..... للتحكم في نوع المنزلق (شريط اللف) المعروض في مربع النص.  
أ- Height      ب- Vertical      ج- ScrollBars
- ١٦- تستخدم ..... لمعرفة طول النص الموجود في مربع النص.  
أ- TextLength      ب- SelectionLength      ج- MaxLength
- ١٧- تستخدم ..... لتغيير طريقة كتابة الحروف في مربع النص.  
أ- TextChanged      ب- ToUpper      ج- CharacterCasing
- ١٨- ينطلق الحدث ..... بعد كتابة حرف في مربع النص.  
أ- Modified      ب- TextChanged      ج- KeyPress
- ١٩- تستخدم ..... للكتابة في موضع مؤشر الفأرة في مربع النص.  
أ- Text      ب- AppendText      ج- SelectedText
- ٢٠- لا يمكن استخدام ..... لحذف النص المحدد فقط في مربع النص.  
أ- Clear      ب- Cut      ج- SelectedText

### الاجابات

- |      |      |      |      |
|------|------|------|------|
| ١-ج  | ٢-أ  | ٣-ب  | ٤-أ  |
| ٥-ب  | ٦-ج  | ٧-ب  | ٨-ج  |
| ٩-ب  | ١٠-ج | ١١-ب | ١٢-أ |
| ١٣-ج | ١٤-ب | ١٥-ج | ١٦-أ |
| ١٧-ج | ١٨-ب | ١٩-ج | ٢٠-أ |



**نموذج امتحان حاسب آلى للفصل الدراسى الاول ٢٠٠٨/٢٠٠٩**

السؤال الاول: ضع علامة (U) امام العبارات الصحيحة، أو (X) امام العبارات الخاطئة.

- (١) المترجم اسهل من المفسر فى تصحيح الاخطاء . ( )  
 (٢) يمكن ان يظهر رمز النهاية اكثر من مرة فى خريطة التدفق . ( )  
 (٣) يتم تنفيذ الاختيار فى خرائط التدفق باستخدام أمر IF-Then- Else . ( )  
 (٤) تأخذ الخاصية " Visible " احدى القيمتين " True " للاخفاء و " False " للاظهار ( )  
 (٥) تؤثر قيم الخصائص على شكل الأداة و سلوكها . ( )

**السؤال الثانى:** امامك خريطة تدفق لعملية قراءة درجة الحرارة بالفهرنهايت (F) ثم تحويلها الي ما يقابلها بالدرجات المئوية (C) ثم طباعة درجة الحرارة بالفهرنهايت وبالدرجات المئوية مع العلم بان العلاقة بينهما كالاتي:  $C=5/9(F-32)$  أكمل الاشكال الفارغة فى خريطة التدفق و جمل السو دو كود للخريطة المقابلة

( ب )	( أ )
1. ....	Start
2. Calculate the corresponding Selezios temperature "C"	
3. $C=5/9(F-32)$	$C=5/9*(F-32)$
4. ....	.....
5. Stop processing	End

السؤال الثالث: اختر مما بين القوسين

- ١- ..... هو عبارته عن الفعل الذى يقع على الكائن ويستجيب له .  
 ( الخصائص – الأحداث – الوسائل )  
 ٢- يقصد ب..... أن تصنيف ( Class ) معين يرث خصائص ووظائف تصنيف آخر .  
 ( التغليف – التوريث – التصنيف )  
 ٣- ..... يستخدم كلوحة لتثبيت الأدوات الأخرى عليها وتنسيقها .  
 ( أداة نموذج الوندوز Windows Form – أداة الزر Button )  
 ٤- ..... وسيلة لإدخال البيانات وتسمح لمستخدم البرنامج بمساحة للكتابة أثناء تشغيل البرنامج .  
 ( مصمم الشاشات – أداة مربع الكتابة Textbox - أداة الزر Button )  
 ٥- الخطوات الأساسية لحل مسألة .....  
 ( تعريف المسألة – تحديد المتغيرات وتسميتها – اهمال البيانات الغير داخلية فى الحل - كل ماسبق ) .