

نموذج لاختبار الحاسوب نهاية الفصل الدراسي الأول الموحد
للفيف السادس للعام الدراسي



20

المدرسة:
الدرجة:
الشعبة:

المادة: الحاسوب
زمن الاختبار: 45 دقيقة
النموذج الثالث

(10 درجات)

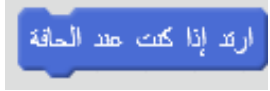
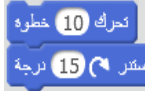
السؤال الأول: ضع دائرة حول الاجابة الصحيحة

1. لبنة الأمر  تحرك -50 خطوة تجعل الكائن يتحرك.....			
أ. 50 خطوة إلى الأمام	ب. 50 خطوة إلى الخلف	ج. 50 خطوة إلى الأعلى	د. 10 خطوات إلى الأمام
2. الوحدة الأساسية لقياس حجم الذاكرة في الحاسوب			
أ. البايت	ب. البت	ج. الميجابايت	د. المتر
3. عند إدراج الكائن من مكتبة الكائنات فإنه يكون في الموضع (Y , X)			
أ. (0 , 90)	ب. (90 , 0)	ج. (0 , 0)	د. (90 , 90)
4. يستخدم سكراتش لإنشاء وتصميم.....			
أ. القصص	ب. الألعاب	ج. الحكايات التفاعلية	د. جميع ما سبق
5. يتم تحميل سكراتش من الموقع			
أ. Google.com	ب. Facebook.com	ج. Whatsapp.com	د. Scratch.mit.edu
6. لجعل الكائن يستدر 15 درجة يمين مع عقارب الساعة نستخدم اللبنة			
أ.  تحرك 50 خطوة	ب.  استدر 15 درجة	ج.  استدر 15 درجة	د.  استدر 50 درجة
7. 1024 بايت يساوي			
أ. 1 ميجابايت	ب. 1 كيلوبايت	ج. 1024 ميجابايت	د. 8 بت
8. كلمة تحتاج 5 بايت لتخزينها :			
أ. بيت المقدس	ب. الأقصى	ج. القدس	د. قدس
9. اللبنة  اتجه لى الاتجاه -90 تغيير اتجاه الكائن إلى			
أ. الأعلى	ب. الأسفل	ج. اليمين	د. اليسار
10. المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية			
أ. منطقة البرمجة	ب. منطقة الكائنات	ج. الخلفية	د. شريط القوائم

1.	عند فتح الدارة الكهربائية فإن المصباح يكون مضيء.	()
2.	النظام الخماسي يتكون من الأرقام (0 ، 1 ، 2 ، 3 ، 4 ، 5).	()
3.	تعد سكراتش لغة برمجة مفتوحة المصدر.	()
4.	إذا كان اتجاه الكائن إلى اليمين فإن تنفيذ لبنة  تكافئ عمل لبنة   90 درجة	()
5.	يمكن تغيير القيمة في لبنة تحرك لتغيير عدد الخطوات التي يتحركها الكائن.	()

(الكائنات – الهرة – الخلفية – الأسفل – الأيسر)

1. صورة تظهر في خلفية منطقة المنصة.
2. أشكال ورسومات يمكن برمجتها لتصميم قصص وألعاب في سكراتش.
3. لتنفيذ المقطع البرمجي نضغط على اللبنة بزر الفأرة
4. هو الكائن الافتراضي في سكراتش
5. اللبنة  تجعل الكائن يتجه نحو.....

العمود (أ)	العمود (ب)
1. ارتد إذا كنت عند الحافة 	() يتحرك الكائن 10 خطوات للأمام ثم يستدر 15 درجة مع عقارب الساعة.
2. اجعل نمط النوران يسار - يمين 	() تمنع خروج الكائن من منطقة المنصة.
3. 	() تجعل الكائن يرتد دون أن ينقلب رأسياً.
4.  تحرك 10 خطوه  استدر 15 درجة	() أيقونة برنامج سكراتش.
5. 	() شريط الأدوات.

خالص التمنيات بالنجاح والتفوق



لتحميل المزيد من موقع المكتبة الفلسطينية الشاملة

<http://www.sh-pal.com>

تابعنا على صفحة الفيس بوك: www.facebook.com/shamela.pal

تابعنا على قنوات التلجرام: www.sh-pal.com/p/blog-page_42.html

أقسام موقع المكتبة الفلسطينية الشاملة:

الصف الأول: www.sh-pal.com/p/blog-page_24.html

الصف الثاني: www.sh-pal.com/p/blog-page_46.html

الصف الثالث: www.sh-pal.com/p/blog-page_98.html

الصف الرابع: www.sh-pal.com/p/blog-page_72.html

الصف الخامس: www.sh-pal.com/p/blog-page_80.html

الصف السادس: www.sh-pal.com/p/blog-page_13.html

الصف السابع: www.sh-pal.com/p/blog-page_66.html

الصف الثامن: www.sh-pal.com/p/blog-page_35.html

الصف التاسع: www.sh-pal.com/p/blog-page_78.html

الصف العاشر: www.sh-pal.com/p/blog-page_11.html

الصف الحادي عشر: www.sh-pal.com/p/blog-page_37.html

الصف الثاني عشر: www.sh-pal.com/p/blog-page_33.html

ملازم للمتقدمين للوظائف: www.sh-pal.com/p/blog-page_89.html

شارك معنا: www.sh-pal.com/p/blog-page_40.html

اتصل بنا: www.sh-pal.com/p/blog-page_9.html