

الوحدة الأولى : عرضي التقديمي

الدرس الأول : الشرائح التقديمية

١. عدد الشرائح يعتمد على الموضوع الذي تريد تقديمه :

أ. صح

ب. خطأ

٢. من الجيد وضع الكثير من التفاصيل على كل شريحة :

أ. صح

ب. خطأ

٣. يمنحك باوربينت القدرة على تصميم العرض التقديمي بالطريقة التي تريدها :

أ. صح

ب. خطأ

٤. يمكن حفظ العرض التقديمي من التبويب ملف واختيار :

أ. حفظ باسم

ب. جديد

ج. فتح

د. مشاركة

٥. يمكن فتح العرض التقديمي من التبويب ملف واختيار :

أ. حفظ باسم

ب. جديد

ج. فتح

د. مشاركة

٦. تحتوي الشريحة الأولى من العرض التقديمي على عنوان العرض التقديمي :

أ. صح

ب. خطأ

٧. قد يحتوي العرض التقديمي على محتويات ومنها :

أ. النصوص

ب. الصور

ج. مقاطع الفيديو

د. جميع ما سبق

٨. لجعل النص أكثر جاذبية استخدم WordArt في نصك :

أ. صح

ب. خطأ



الوحدة الأولى : عرضي التقديمي

الدرس الثاني : إدراج الصور

٩. يمكن إضافة الصور في العرض التقديمي من جهاز الحاسب فقط :

أ. صح

ب. خطأ

١٠. يمكن إدراج الصور في العرض التقديمي من جهاز الحاسب أو من موقع إلكتروني على الانترنت :

أ. صح

ب. خطأ

١١. من الخيارات التي يمكن عملها على العناصر في العرض التقديمي :

أ. نقلها

ب. تغيير حجمها

ج. تدويرها

د. جميع ما سبق

١٢. يمكن تحريك جميع العناصر الموجودة في الشريحة :

أ. صح

ب. خطأ

١٣. لجعل الصور بارزة في عرضك التقديمي يمكن تطبيق :

أ. ضبط الصورة

ب. أنماط الصورة

ج. ترتيب الصورة

د. حجم الصورة

الدرس الثالث : الانتقالات وتأثيرات الحركة

١٤. تأثيرات الحركة التي تحدث (أثناء عرض الشرائح) عندما تنتقل من شريحة إلى أخرى تسمى :

أ. تصميم

ب. انتقالات

ج. حركات

د. مراجعة

١٥. إذا كنت تريد أن يظهر العنصر تلقائياً عند عرض الشريحة فستحتاج إلى ضبط توقيت التأثير :

أ. صح

ب. خطأ

١٦. يمكن إضافة تأثيرات الحركة إلى النصوص والصور في العرض التقديمي :

أ. صح

ب. خطأ

١٧. تتيح التأثيرات والانتقالات المتوفرة في برنامج بوربوينت :

أ. إظهار العناصر أو إخفائها

ب. استدارة الشريحة

ج. تغيير لونها

د. جميع ما سبق



الدرس الرابع : إدراج مقاطع فيديو

١٨. لا يمكن إدراج مقطع فيديو في العرض التقديمي الخاص بك :

- أ. صح
ب. خطأ

١٩. يمكن إضافة فيديو في العرض التقديمي من :

- أ. ملف
ب. موقع إلكتروني
ج. مقطع فيديو فني
د. جميع ما سبق

٢٠. يمكن تشغيل الفيديو لمعاينته قبل تقديم العرض وذلك بالضغط على زر التشغيل :

- أ. صح
ب. خطأ

٢١. لبدء عرض تقديمي من البداية في عرض الشرائح ، بعد فتح الملف اضغط على :

- أ. F3
ب. F4
ج. F5
د. F6

٢٢. للانتقال إلى الشريحة التالية نضغط على :

- أ. Alt
ب. Ctrl
ج. Esc
د. Enter

٢٣. يمكن إيقاف العرض التقديمي في أي وقت عن طريق الضغط على :

- أ. Alt
ب. Ctrl
ج. Esc
د. Enter

٢٤. يمكن إعادة ترتيب الشرائح إذا لم تكن في الترتيب الصحيح :

- أ. صح
ب. خطأ

٢٥. تساعدك ملاحظات المتحدث على تذكر ما ستقوله عند تقديم العرض :

- أ. صح
ب. خطأ

٢٦. من النصائح المفيدة لتقديم عرض رائع استخدام الكثير من الألوان :

- أ. صح
ب. خطأ



الدرس الأول : جدول البيانات

١. ملف رقمي يشبه ورقة العمل المسطرة يحتوي على الكثير من الصناديق الصغيرة التي تحتوي على البيانات :

أ. جدول البيانات

ب. العرض التقديمي

ج. المستند النصي

د. الصور والفيديو

٢. تستخدم جداول البيانات بشكل أساسي لتنظيم البيانات والمعلومات :

أ. صح

ب. خطأ

٣. الخلية هي تقاطع الصف مع العمود :

أ. صح

ب. خطأ

٤. في مايكروسوفت إكسل يتم تسمية الصفوف بـ :

أ. الحروف

ب. الأرقام

ج. الرموز

د. الأشكال

٥. في مايكروسوفت إكسل يتم تسمية الأعمدة بـ :

أ. الحروف

ب. الأرقام

ج. الرموز

د. الأشكال

٦. لكل خلية عنوان فريد يتكون من حرف العمود ورقم الصف :

أ. صح

ب. خطأ

٧. أي من العناوين التالية هو عنوان صحيح للخلية في إكسل :

أ. 3F

ب. F4

ج. R\$

د. @S

٨. يمكن الانتقال من خلية إلى أخرى باستخدام مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الثاني : إدخال البيانات وإجراء العمليات الحسابية البسيطة

٩. يمكن تغيير اتجاه ورقة العمل في الإكسل لتناسب مع اللغة المستخدمة :

أ. صح

ب. خطأ

١٠. بالضغط على مفتاح Enter يمكن الانتقال للخلية التي في :

أ. الأعلى

ب. الأسفل

ج. اليمين

د. اليسار

١١. تتم محاذاة النص العربي تلقائياً إلى اليسار في الخلايا :

أ. صح

ب. خطأ

١٢. تتم محاذاة النص الإنجليزي تلقائياً إلى اليسار في الخلايا :

أ. صح

ب. خطأ

١٣. يمكن إجراء العمليات الحسابية في إكسل :

أ. صح

ب. خطأ

١٤. لجمع الأرقام في إكسل نستخدم علامة :

أ. +

ب. -

ج. *

د. /

١٥. لطرح الأرقام في إكسل نستخدم علامة :

أ. +

ب. -

ج. *

د. /

١٦. لضرب الأرقام في إكسل نستخدم علامة :

أ. +

ب. -

ج. *

د. /



الوحدة الثانية : العمل على الأرقام

١٧. لقسمة الأرقام في إكسل نستخدم علامة :

أ. +

ب. -

ج. *

د. /

١٨. عند تغيير الأرقام في الخلايا تتغير نتيجة العملية الحسابية تلقائياً :

أ. صح

ب. خطأ

الوحدة الثالثة : مقدمة في علم الروبوت

الدرس الأول : مقدمة في علم الروبوت

١. آلة صنعها الإنسان لتؤدي العديد من المهام بشكل مستقل وذلك من خلال تنفيذ الأوامر التي تمت برمجتها به :

- أ. السيارة
- ب. الطائرة
- ج. الروبوت
- د. الثلجة

٢. تختلف أشكال الروبوتات وتبدو عادة مثل :

- أ. المركبات
- ب. الآلات
- ج. البشر
- د. جميع ما سبق

٣. يمكن للروبوتات القيام بمهام مختلفة وخاصة تلك المهام التي لا يمكن للإنسان القيام بها لخطورتها :

- أ. صح
- ب. خطأ

٤. تتفاعل الروبوتات مع البيئة والأشياء التي تحيط بها من خلال أجهزة استشعار إلكترونية مجهزة بها :

- أ. صح
- ب. خطأ

٥. روبوت ليجو مايند ستورم أحد التطبيقات الروبوتية القابلة للبرمجة والحركة :

- أ. صح
- ب. خطأ

٦. يحتوي روبوت ليجو مايند ستورم على ثلاث مكونات رئيسية :

- أ. صح
- ب. خطأ

٧. ترتبط وحدة تحكم روبوت ليجو مايند ستورم بالمحركات لتمنحها القدرة على الحركة :

- أ. صح
- ب. خطأ

٨. من محركات روبوت ليجو مايند ستورم تجعل الروبوت يتحرك للأمام والخلف وتتحكم في الاتجاه :

- أ. الصغيرة
- ب. المتوسطة
- ج. الكبيرة
- د. الضخمة

٩. من محركات روبوت ليجو مايند ستورم يخفض أو يرفع ذراع الروبوت :

- أ. الصغيرة
- ب. المتوسطة
- ج. الكبيرة
- د. الضخمة



الوحدة الثالثة : مقدمة في علم الروبوت

١٠. من مستشعرات روبوت ليجو مايند ستورم يكتشف العوائق أمام الروبوت :

أ. مستشعر الموجات فوق الصوتية

ب. مستشعر الألوان

ج. مستشعر الجيرسكوب

د. مستشعر اللمس

١١. من مستشعرات روبوت ليجو مايند ستورم يكتشف الألوان أو الضوء :

أ. مستشعر الموجات فوق الصوتية

ب. مستشعر الألوان

ج. مستشعر الجيرسكوب

د. مستشعر اللمس

١٢. من مستشعرات روبوت ليجو مايند ستورم يقيس سرعة دوران الروبوت :

أ. مستشعر الموجات فوق الصوتية

ب. مستشعر الألوان

ج. مستشعر الجيرسكوب

د. مستشعر اللمس

١٣. من مستشعرات روبوت ليجو مايند ستورم يستجيب للضغط عليه أو تحريره أو حين الارتطام :

أ. مستشعر الموجات فوق الصوتية

ب. مستشعر الألوان

ج. مستشعر الجيرسكوب

د. مستشعر اللمس

١٤. أوبن روبيرتا لاب هي بيئة برمجية قائمة على اللبنة البرمجية تسمح برمجة ومحاكاة الروبوت من خلال متصفح الويب :

أ. صح

ب. خطأ

١٥. يمكن اختبار برامج في اوبن روبيرتا باستخدام روبوت افتراضي :

أ. صح

ب. خطأ

١٦. تتضمن هذه الفئة من اللبنة البرمجية لبنات الحركة والإضاءة والأصوات التي يمكن للروبوت الافتراضي تنفيذها :

أ. فئة الحدث

ب. فئة المستشعرات

ج. فئة التحكم

د. فئة المنطق

١٧. تحتوي هذه الفئة من اللبنة البرمجية على اللبنة الخاصة بالمستشعرات القياسية لنظام روبوت EV3 :

أ. فئة الحدث

ب. فئة المستشعرات

ج. فئة التحكم

د. فئة المنطق



الوحدة الثالثة : مقدمة في علم الروبوت

١٨. تحتوي هذه الفئة من اللبنة البرمجية على كافة اللبنة الخاصة بتسلسل التحكم في البرنامج :

أ. فئة الحدث

ب. فئة المستشعرات

ج. فئة التحكم

د. فئة المنطق

١٩. في المحاكاة لابد أن يكون لديك روبوت حقيقي :

أ. صح

ب. خطأ

٢٠. لحفظ مشروعك في المحاكاة يتعين عليك إنشاء حساب خاص بك :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الثاني : انعطاف الروبوت

٢١. الروبوت يتحرك باتجاه ثابت للأمام والخلف فقط :

أ. صح

ب. خطأ

٢٢. يمكن تشغيل البرنامج في كل مرة تضيف لبنة جديدة إلى المقطع البرمجي لاختبار تأثير كل لبنة جديدة على الروبوت :

أ. صح

ب. خطأ

٢٣. لاستعادة الموضع الافتراضي للروبوت ومسح المشهد بالضغط على زر إعادة الضبط :

أ. صح

ب. خطأ

٢٤. لا يمكن برمجة المحرك الأيمن والأيسر للتحرك بسرعات مختلفة :

أ. صح

ب. خطأ

