**الدرس الأول : مقدمة عن تطبيقات الهواتف الذكية**

1. **نوعان أساسيان من البرامج التي تعد حاسمة لعمل جهاز الحاسب :**
2. برامج النظام
3. البرامج التطبيقية
4. أ وَ ب
5. لا شيء مما سبق
6. **هو مجموعة من التعليمات الخاصة بالحاسب تقوم بأداء مهمة محددة :**
7. البرنامج
8. الجهاز
9. المستخدم
10. الطابعة
11. **برامج النظام هي المسؤولة عن إدارة الأجهزة :**
12. صح
13. خطأ
14. **يتم تشغيل برنامج النظام ليعمل باستمرار في ذاكرة الحاسب :**
15. صح
16. خطأ
17. **من الأمثلة على برامج النظام :**
18. نظام تشغيل ويندوز
19. نظام تشغيل اندرويد
20. برنامج تعريف الطابعة
21. جميع ما سبق
22. **التطبيقات هي برامج تم تصميمها لتنفيذ مجموعة من المهام المنظمة أو الأنشطة المنسقة المفيدة للمستخدم :**
23. صح
24. خطأ
25. **يقوم التطبيق بالعديد من المهام :**
26. صح
27. خطأ
28. **من الأمثلة على البرامج التطبيقية :**
29. معالج النصوص
30. جداول البيانات
31. مستعرض الويب
32. جميع ما سبق
33. **تستخدم برامج النظام لأداء مهمة محددة :**
34. صح
35. خطأ
36. **يتم تثبيت برامج النظام على أجهزة الحاسب عند تثبيت نظام التشغيل :**
37. صح
38. خطأ
39. **يتعامل المستخدم مع البرامج التطبيقية بشكل مباشر :**
40. صح
41. خطأ
42. **يمكن أن تعمل البرامج التطبيقية بشكل مستقل :**
43. صح
44. خطأ
45. **تطبيقات الهواتف الذكية تم تصميمها لكي تعمل على الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية :**
46. صح
47. خطأ
48. **من الأمثلة لتطبيقات الهواتف الذكية تطبيقات :**
49. البريد الإلكتروني
50. التواصل الاجتماعي
51. الخرائط
52. جميع ما سبق
53. **من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم تحديد الفكرة والهدف من التطبيق والفئة المستهدفة :**
54. التخطيط والتصميم
55. التطوير ( التنفيذ )
56. الاختبار
57. النشر والتسويق
58. **من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم استخدام أحد برامج تطوير تطبيقات الهواتف الذكية لتنفيذ التصميم الذي توصلت إليه :**
59. التخطيط والتصميم
60. التطوير ( التنفيذ )
61. الاختبار
62. النشر والتسويق
63. **من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم اختبار التطبيق ومعالجة أي مشاكل قد تظهر في البرمجة أو التصميم :**
64. التخطيط والتصميم
65. التطوير ( التنفيذ )
66. الاختبار
67. النشر والتسويق
68. **من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم اعتماد التطبيق وتحميله في متجر التطبيقات :**
69. التخطيط والتصميم
70. التطوير ( التنفيذ )
71. الاختبار
72. النشر والتسويق
73. **تعتمد عملية تصميم واجهة التطبيق على تحقيق التوازن والتناسق بين عناصره :**
74. صح
75. خطأ
76. **عناصر التحكم الخاصة بالتطبيقات كثيرة ومنها :**
77. التسميات
78. مربعات النص
79. الأزرار
80. جميع ما سبق
81. **تجربة المستخدم هي ما يراه المستخدم ويتفاعل معه عند استخدام التطبيق :**
82. صح
83. خطأ
84. **تجربة المستخدم تشير إلى الاهتمام برغبات وتوقعات المستخدم للوصول إلى احتياجاته بسهولة وفعالية :**
85. صح
86. خطأ
87. **من المواصفات العامة لإنشاء واجهة مستخدم جيدة تمنح تجربة مستخدم جيدة أيضاً :**
88. بسيطة
89. تعمل بكفاءة
90. مرنة
91. جميع ما سبق
92. **يعد برنامج MIT App Inventor من برامج تطوير وإنشاء تطبيقات الهواتف الذكية :**
93. صح
94. خطأ
95. **من مميزات استخدام برنامج مطور التطبيقات MIT :**
96. اختصار الوقت
97. سهولة مشاركة التطبيقات
98. تطوير مهارات الإبداع
99. جميع ما سبق

**الدرس الثاني : بناء تطبيقات الهاتف الذكي**

1. **قبل تصميم التطبيق يتوجب عليك التخطيط الجيد له :**
2. صح
3. خطأ
4. **من خطوات التخطيط الجيد للتطبيق :**
5. تحديد الفكرة
6. تحديد الأهداف
7. تصميم الشكل المبدئي يدوياً
8. جميع ما سبق
9. **يمكن العمل على برنامج مطور التطبيقات MIT بفتح الموقع appinventor.mit.edu :**
10. صح
11. خطأ
12. **يمكن العمل على مطور التطبيقات MIT من خلال :**
13. وضع اللبنات
14. وضع التصميم
15. أ وَ ب
16. لا شيء مما سبق
17. **من مكونات بيئة عمل مطور التطبيقات :**
18. شاشة العرض
19. الأدوات المستخدمة
20. اسم المشروع
21. جميع ما سبق
22. **يستخدم زر الأمر للقيام بمهمة محددة عند ضغطه :**
23. صح
24. خطأ
25. **تعرض أداة التسمية نصاً يتم تخصيصه في خاصية حقل النص ( TextColor ) :**
26. صح
27. خطأ
28. **لا يمكن تغيير عنوان الشاشة في MIT :**
29. صح
30. خطأ
31. **يمكن إضافة صورة خلفية للشاشة في MIT :**
32. صح
33. خطأ
34. **من النقاط المهمة التي يجب اتباعها عند تسمية اسم الشاشة :**
35. استخدام اللغة الإنجليزية فقط
36. تبدأ بحرف
37. لا تقبل ارقام في بداية الاسم
38. جميع ما سبق
39. **لحذف عنصر اذهب لقائمة الأدوات وحدد العنصر المراد حذفه واضغط زر الحذف :**
40. صح
41. خطأ
42. **اللبنات في مطور التطبيقات MIT هي القطع التي تربطها ببعضها لتبلغ تطبيقك بما يجب فعله :**
43. صح
44. خطأ
45. **يحتوي كل مكون في المشروع على مجموعة خاصة من اللبنات مثل :**
46. الأحداث
47. الطرق
48. الخصائص
49. جميع ما سبق
50. **لبرمجة أحد المكونات باستخدام اللبنات تحتاج إلى التبديل إلى وضع اللبنات :**
51. صح
52. خطأ
53. **من الطرق لاختبار التطبيق الخاص بك في مطور التطبيقات MIT :**
54. المحاكي
55. مصاحب الذكاء الاصطناعي
56. أ و َ ب
57. لا شيء مما سبق
58. **عند إغلاق مطور التطبيقات تتم إزالة التطبيق المنشأ لذلك عليك تثبيته على الهاتف الذكي لكي يتم حفظه :**
59. صح
60. خطأ
61. **يمكن تشغيل التطبيق باستخدام محاكي الأندرويد لتشغيل تطبيق الهاتف على جهاز الحاسب الخاص بك :**
62. صح
63. خطأ

**الدرس الثالث : برمجة التطبيق**

1. **القوائم نوع من تراكيب البيانات تستخدم لإنشاء وإدارة مجموعات مختلفة من القيم والعناصر :**
2. صح
3. خطأ
4. **لتضمين قائمة في مطور التطبيقات MIT نستخدم :**
5. إضافة مكون منتقي القائمة
6. إعطاء وظيفة للمكون عن طريق برمجتها
7. أ و َ ب
8. لا شيء مما سبق
9. **المتغير هو موقع تخزين يحتوي على قيمة يمكن أن تتغير أثناء تنفيذ التطبيق :**
10. صح
11. خطأ
12. **يمكن استخدام المتغيرات لتخزين مجموعة واسعة من أنواع البيانات ومنها :**
13. الأرقام
14. النصوص
15. القوائم
16. جميع ما سبق
17. **من أنواع المتغيرات :**
18. المتغيرات المحلية
19. المتغيرات العامة
20. أ وَ ب
21. لا شيء مما سبق
22. **المتغيرات المحلية هي المتغيرات التي يمكن استخدامها أو تغيير قيمتها في أي جزء من التطبيق :**
23. صح
24. خطأ
25. **لكي تستخدم القائمة الخاصة بك يجب أن تعينها إلى متغير عام :**
26. صح
27. خطأ
28. **يتم استخدام الجملة الشرطية If then لبرمجة عنصر القائمة بحيث يفتح الشاشة المرتبطة به عند الضغط عليه :**
29. صح
30. خطأ
31. **حزمة APK الخاصة بالأندرويد هي تنسيق ملف الحزمة الذي يستخدمه نظام التشغيل أندرويد لتوزيع تطبيقات الجوال وتثبيتها :**
32. صح
33. خطأ