الدرس الأول : مقدمة عن تطبيقات الهواتف الذكية

١. نوعان أساسيان من البرامج التي تعد حاسمة لعمل جهاز الحاسب :

أ. برامج النظام

ب. البرامج التطبيقية

ج. أ وَ ب

د. لا شيء مما سبق

٢. هو مجموعة من التعليمات الخاصة بالحاسب تقوم بأداء مهمة محددة :

أ. البرنامج

ب. الجهاز

ج. المستخدم

د. الطابعة

٣. برامج النظام هي المسؤولة عن إدارة الأجهزة :

أ. صح

ب. خطأ

٤. يتم تشغيل برنامج النظام ليعمل باستمرار في ذاكرة الحاسب :

أ. صح

ب. خطأ

٥. من الأمثلة على برامج النظام :

أ. نظام تشغيل ويندوز

ب. نظام تشغيل اندرويد

ج. برنامج تعريف الطابعة

د. جميع ما سبق

٦. التطبيقات هي برامج تم تصميمها لتنفيذ مجموعة من المهام المنظمة أو الأنشطة المنسقة المفيدة للمستخدم :

أ. صح

ب. خطأ

٧. يقوم التطبيق بالعديد من المهام :

أ. صح

ب. خطأ

٨. من الأمثلة على البرامج التطبيقية :

أ. معالج النصوص

ب. جداول البيانات

ج. مستعرض الويب

د. جميع ما سبق

٩. تستخدم برامج النظام لأداء مهمة محددة :

أ. صح

ب. خطأ

الوحدة الثالثة : تطبيقات الهواتف الذكية

١٠.يتم تثبيت برامج النظام على أجهزة الحاسب عند تثبيت نظام التشغيل :

أ. صح

ب. خطأ

١١.يتعامل المستخدم مع البرامج التطبيقية بشكل مباشر :

أ. صح

ب. خطأ

١٢.يمكن أن تعمل البرامج التطبيقية بشكل مستقل :

أ. صح

ب. خطأ

١٣.تطبيقات الهواتف الذكية تم تصميمها لكي تعمل على الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية :

أ. صح

ب. خطأ

١٤.من الأمثلة لتطبيقات الهواتف الذكية تطبيقات :

أ. البريد الإلكتروني

ب. التواصل الاجتماعي

ج. الخرائط

د. جميع ما سبق

١٥.من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم تحديد الفكرة والهدف من التطبيق والفئة المستهدفة :

أ. التخطيط والتصميم

ب. التطوير (التنفيذ)

ج. الاختبار

د. النشر والتسويق

١٦.من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم استخدام أحد برامج تطوير تطبيقات الهواتف الذكية لتنفيذ التصميم الذي توصلت إليه :

أ. التخطيط والتصميم

ب. التطوير (التنفيذ)

ج. الاختبار

د. النشر والتسويق

١٧.من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم اختبار التطبيق ومعالجة أي مشاكل قد تظهر في البرمجة أو التصميم :

أ. التخطيط والتصميم

ب. التطوير (التنفيذ)

ج. الاختبار

د. النشر والتسويق

الوحدة الثالثة : تطبيقات الهواتف الذكية

١٨. من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم اعتماد التطبيق وتحميله في متجر التطبيقات :

أ. التخطيط والتصميم

ب. التطوير (التنفيذ)

ج. الاختبار

د. النشر والتسويق

١٩. تعتمد عملية تصميم واجهة التطبيق على تحقيق التوازن والتناسق بين عناصره :

أ. صح

ب. خطأ

٢٠. عناصر التحكم الخاصة بالتطبيقات كثيرة ومنها :

أ. التسميات

ب. مربعات النص

ج. الأزرار

د. جميع ما سبق

٢١. تجربة المستخدم هي ما يراه المستخدم ويتفاعل معه عند استخدام التطبيق :

أ. صح

ب. خطأ

٢٢. تجربة المستخدم تشير إلى الاهتمام برغبات وتوقعات المستخدم للوصول إلى احتياجاته بسهولة وفعالية :

أ. صح

ب. خطأ

٢٣. من المواصفات العامة لإنشاء واجهة مستخدم جيدة تمنح تجربة مستخدم جيدة أيضاً :

أ. بسيطة

ب. تعمل بكفاءة

ج. مرنة

د. جميع ما سبق

٢٤. يعد برنامج MIT App Inventor من برامج تطوير وإنشاء تطبيقات الهواتف الذكية :

أ. صح

ب. خطأ

٢٥. من مميزات استخدام برنامج مطور التطبيقات MIT :

أ. اختصار الوقت

ب. سهولة مشاركة التطبيقات

ج. تطوير مهارات الإبداع

د. جميع ما سبق

الدرس الثاني : بناء تطبيقات الهاتف الذكي

٢٦.قبل تصميم التطبيق يتوجب عليك التخطيط الجيد له :

أ. صح

ب. خطأ

٢٧.من خطوات التخطيط الجيد للتطبيق :

أ. تحديد الفكرة

ب. تحديد الأهداف

ج. تصميم الشكل المبدئي يدوياً

د. جميع ما سبق

٢٨.يمكن العمل على برنامج مطور التطبيقات MIT بفتح الموقع appinventor.mit.edu :

أ. صح

ب. خطأ

٢٩.يمكن العمل على مطور التطبيقات MIT من خلال :

أ. وضع اللبنات

ب. وضع التصميم

ج. أ وَ ب

د. لا شيء مما سبق

٣٠.من مكونات بيئة عمل مطور التطبيقات :

أ. شاشة العرض

ب. الأدوات المستخدمة

ج. اسم المشروع

د. جميع ما سبق

٣١.يستخدم زر الأمر للقيام بمهمة محددة عند ضغطه :

أ. صح

ب. خطأ

٣٢.تعرض أداة التسمية نصاً يتم تخصيصه في خاصية حقل النص (TextColor) :

أ. صح

ب. خطأ

٣٣.لا يمكن تغيير عنوان الشاشة في MIT :

أ. صح

ب. خطأ

٣٤.يمكن إضافة صورة خلفية للشاشة في MIT :

أ. صح

ب. خطأ

٣٥.من النقاط المهمة التي يجب اتباعها عند تسمية اسم الشاشة :

أ. استخدام اللغة الإنجليزية فقط

ب. تبدأ بحرف

ج. لا تقبل ارقام في بداية الاسم

د. جميع ما سبق

٣٦.لحذف عنصر اذهب لقائمة الأدوات وحدد العنصر المراد حذفه واضغط زر الحذف :

أ. صح

ب. خطأ

٣٧.اللبنات في مطور التطبيقات MIT هي القطع التي تربطها ببعضها لتبلغ تطبيقك بما يجب فعله :

أ. صح

ب. خطأ

٣٨.يحتوي كل مكون في المشروع على مجموعة خاصة من اللبنات مثل :

أ. الأحداث

ب. الطرق

ج. الخصائص

د. جميع ما سبق

٣٩.لبرمجة أحد المكونات باستخدام اللبنات تحتاج إلى التبديل إلى وضع اللبنات :

أ. صح

ب. خطأ

٤٠.من الطرق لاختبار التطبيق الخاص بك في مطور التطبيقات MIT :

أ. المحاكي

ب. مصاحب الذكاء الاصطناعي

ج. أ وَ ب

د. لا شيء مما سبق

٤١.عند إغلاق مطور التطبيقات تتم إزالة التطبيق المنشأ لذلك عليك تثبيته على الهاتف الذكي لكي يتم حفظه :

أ. صح

ب. خطأ

٤٢.يمكن تشغيل التطبيق باستخدام محاكي الأندرويد لتشغيل تطبيق الهاتف على جهاز الحاسب الخاص بك :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الثالث : برمجة التطبيق

٤٣. القوائم نوع من تراكيب البيانات تستخدم لإنشاء وإدارة مجموعات مختلفة من القيم والعناصر :

أ. صح

ب. خطأ

٤٤. لتضمين قائمة في مطور التطبيقات MIT نستخدم :

أ. إضافة مكون منتقي القائمة

ب. إعطاء وظيفة للمكون عن طريق برمجتها

ج. أ وَ ب

د. لا شيء مما سبق

٤٥. المتغير هو موقع تخزين يحتوي على قيمة يمكن أن تتغير أثناء تنفيذ التطبيق :

أ. صح

ب. خطأ

٤٦. يمكن استخدام المتغيرات لتخزين مجموعة واسعة من أنواع البيانات ومنها :

أ. الأرقام

ب. النصوص

ج. القوائم

د. جميع ما سبق

٤٧. من أنواع المتغيرات :

أ. المتغيرات المحلية

ب. المتغيرات العامة

ج. أ وَ ب

د. لا شيء مما سبق

٤٨. المتغيرات المحلية هي المتغيرات التي يمكن استخدامها أو تغيير قيمتها في أي جزء من التطبيق :

أ. صح

ب. خطأ

٤٩. لكي تستخدم القائمة الخاصة بك يجب أن تعينها إلى متغير عام :

أ. صح

ب. خطأ

٥٠. يتم استخدام الجملة الشرطية If then لبرمجة عنصر القائمة بحيث يفتح الشاشة المرتبطة به عند الضغط عليه :

أ. صح

ب. خطأ

٥١. حزمة APK الخاصة بالأندرويد هي تنسيق ملف الحزمة الذي يستخدمه نظام التشغيل أندرويد لتوزيع تطبيقات الجوال وتثبيتها :

أ. صح

ب. خطأ