مراجعة الوحدة الثالثة ( البرمجة بواسطة المايكروبت )

**اختاري الاجابة الصحيحة لكل مما يلي :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | **يعد لغة برمجة قائمة على اللبنات البرمجية**  | **2** | **يمكن العثور على أوامر if في مايكروبت في فئة أوامر**  |
| **🞎** | بايثون | **🞎** | الأساسية |
| **🞎** | جافا  | **🞎** | التكرار |
| **🞎** | مايكروسوفت ميك كود | **🞎** | المنطق |
| **3** | **متغيرات يتم تعريفها داخل دالة ولذا تنتمي فقط إلى هذه الدالة المحددة :** | **4** | **عند استخدام المتغيرات النصية يجب وضع النص بين علامتي :** |
| **🞎** | المتغيرات المحلية | **🞎** | " " |
| **🞎** | المتغيرات العامة | **🞎** | { } |
| **🞎** | المتغيرات الخارجية | **🞎** | < > |
| **5** | **لاكتشاف أي تغيرات في الحركة يستخدم المايكروبت** | **6** | **يتم تمثيل الأس في لغة بايثون بالشكل التالي :** |
| **🞎** | البوصلة | **🞎** | X + + 2 |
| **🞎** | مقياس التسارع | **🞎** | X - - 2 |
| **🞎** | هوائي للموجات السلكية والبلوتوث | **🞎** | X \* \* 2 |
| **7** | **الترتيب الصحيح للعمليات الحسابية في بايثون هو** | **8** | **يتم تمثيل مصابيح LED الموجودة في مايكروبت على شكل شبكة إحداثيات مكونة من :** |
| **🞎** | الأقواس – الأس – الضرب والقسمة – الجمع والطرح | **🞎** | أربعة صفوف وأربعة أعمدة |
| **🞎** | الأس – الضرب والقسمة – الأقواس – الجمع والطرح | **🞎** | خمسة صفوف وخمسة أعمدة  |
| **🞎** | الضرب والقسمة – الأس – الاقواس – الجمع والطرح | **🞎** | ستة صفوف وستة أعمدة |
| **9** | **توجد نقطة الأصل ( 0 . 0 ) في مصابيح LED الموجودة في المايكروبت في** | **10** | **عند البرمجة بلغة بايثون لتشغيل مصابيح LED أو إيقاف تشغيله نستخدم الرمز:** |
| **🞎** | الزاوية السفلى اليمنى | **🞎** | $ |
| **🞎** | الزاوية العليا اليسرى | **🞎** | @ |
| **🞎** | الزاوية العليا اليمنى | **🞎** | # |

**اذكري أنواع المستشعرات وتطبيقاتها في الحياة**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **اسم المستشعر** | **1.** | **2.** | **3.** | **4.** |
| **تطبيقاته** |  |  |  |  |

**ضعي كلمة ( صح ) امام العبارة الصحيحة و كلمة ( خطأ ) امام العبارة الخاطئة.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | المتحكمات الدقيقة هي دوائر الكترونية متكاملة تحتوي على معالج دقيق إلى جانب الذاكرة |  |
| **2** | تعد المتحكمات الدقيقة حاسباً صغيراً مبسطاً على شكل رقاقة صغيرة يمكن أن يعمل بأدنى حد من المكونات الخارجية |  |
| **3** | في محرر ميك كود يمكن البرمجة فقط باستخدام اللبنات البرمجية : |  |
| **4** | الدوال عبارة عن جزء من التعليمات البرمجية التي تستخدم لمساعدتك في مهمة أو حدث متكرر ومحدد |  |
| **5** | يمكن إنشاء التعليمات البرمجية باستخدام اللبنات البرمجية وتحويلها للغة بايثون أو العكس |  |
| **6** | ترتبط المتغيرات بمواقع تخزين البيانات : |  |
| **7** | المتغيرات النصية تسمى سلاسل نصية ( Strings ) : |  |
| **8** | الإعلان عن المتغير هو عملية تعيين قيمة ومعرف ( اسم فريد ) للمتغير : |  |
| **9** | عند الإعلان عن المتغير نستخدم علامة النسبة المئوية ( % ) : |  |
| **10** | يقتصر استخدام المتغيرات على تخزين الأرقام فقط : |  |
| **11** | يكون ناتج المعاملات الشرطية دائما True  |  |

**اجيبي عن الأسئلة التالية:**

1. مالفرق بين حلقة التكرار For و While ؟

For :................................................

While :...............................................

1. بناء على شروط تسمية المتغيرات، حددي مايصح ومالايصح كاسم للمتغيرات فيما يلي:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| اسم المتغير | يصح؟ | لايصح؟ | السبب |
| def |  |  |  |
| 2x |  |  |  |
| Y! |  |  |  |
| myname |  |  |  |