**الدرس الأول : مقدمة إلى المايكروبت ( Micro:bit )**

1. **المتحكمات الدقيقة هي دوائر الكترونية متكاملة تحتوي على معالج دقيق إلى جانب الذاكرة :**
2. صح
3. خطأ
4. **تعد المتحكمات الدقيقة حاسباً صغيراً مبسطاً على شكل رقاقة صغيرة يمكن أن يعمل بأدنى حد من المكونات الخارجية :**
5. صح
6. خطأ
7. **يمكن العثور على المتحكمات الدقيقة في مجموعة كبيرة من الأنظمة والأجهزة مثل :**
8. الساعات الذكية
9. الكاميرات الرقمية للبوابات الذكية
10. المركبات ذاتية القيادة
11. جميع ما سبق
12. **يعد المايكروبت حاسب صغير الحجم تم إنشاؤه من قبل وزارة الدفاع الأمريكية :**
13. صح
14. خطأ
15. **للتعامل مع قطعة المايكروبت نحتاج لـ :**
16. قطعة المايكروبت
17. سلك يو إس بي
18. بطاريات
19. جميع ما سبق
20. **يتكون المايكروبت من واجهة واحدة فقط عليها جميع المكونات :**
21. صح
22. خطأ
23. **أي مما يلي لا يعد من مكونات الواجهة الأمامية للمايكروبت :**
24. 25 مصباح LED
25. الزران
26. منفذ البطارية
27. منفذ يو اس بي
28. **أي مما يلي لا يعد من مكونات الواجهة الخلفية للمايكروبت :**
29. مقياس التسارع
30. زر إعادة الضبط
31. المعالج
32. الزران
33. **يعد لغة برمجة قائمة على اللبنات البرمجية :**
34. بايثون
35. جافا
36. مايكروسوفت ميك كود
37. سي شارب
38. **في محرر ميك كود يمكن البرمجة فقط باستخدام اللبنات البرمجية :**
39. صح
40. خطأ
41. **أي مما يلي يعد من مكونات الواجهة الرئيسية لمحرر ميك كود :**
42. المحاكي
43. محرر اللبنات البرمجية
44. صندوق أدوات اللبنات البرمجية
45. جميع ما سبق
46. **لبنة تمكن من تشغيل مقطع من البرنامج بصورة متكررة ( لا نهائية ) :**
47. On start
48. for
49. forever
50. If then
51. **لبنة تعمل عند بدء البرنامج وقبل بدء أي حدث آخر :**
52. On start
53. for
54. forever
55. If then
56. **تعد لغة بايثون واحدة من مئات لغات البرمجة الموجودة حالياً :**
57. صح
58. خطأ
59. **أي من لغات البرمجة التالية تعد من لغات البرمجة عالية المستوى :**
60. بايثون
61. فيجوال بيسك
62. جافا سيكربت
63. جميع ما سبق
64. **تستخدم لغات البرمجة عالية المستوى :**
65. الكلمات
66. الحروف
67. الرموز
68. جميع ما سبق
69. **يمكن الانتقال إلى لغة بايثون من خلال مايكروسوفت ميك كود :**
70. صح
71. خطأ
72. **الدوال عبارة عن جزء من التعليمات البرمجية التي تستخدم لمساعدتك في مهمة أو حدث متكرر ومحدد :**
73. صح
74. خطأ
75. **أي مما يلي يعد من محتوى جملة الدالة في بايثون :**
76. كلمة def وتحتوى على تعريف الدالة
77. اسم الدالة
78. هيكل الدالة
79. جميع ما سبق
80. **دالة تنفذ جزء من الكود بشكل لا نهائي في الخلفية :**
81. on\_forever( )
82. on\_button\_pressed\_a( )
83. on\_gesture\_shake( )
84. on\_logo\_pressed( )
85. **دالة تنفذ جزء من الكود عندما يتم الضغط على زر المايكروبت وتحريره مرة أخرى :**
86. on\_forever( )
87. on\_button\_pressed\_a( )
88. on\_gesture\_shake( )
89. on\_logo\_pressed( )
90. **دالة تنفذ جزء من الكود عندما تقوم بهز المايكروبت :**
91. on\_forever( )
92. on\_button\_pressed\_a( )
93. on\_gesture\_shake( )
94. on\_logo\_pressed( )
95. **يمكن إنشاء التعليمات البرمجية باستخدام اللبنات البرمجية وتحويلها للغة بايثون أو العكس :**
96. صح
97. خطأ
98. **لا يمكن حفظ برنامج المايكروبت الذي قمت بإنشاؤه على جهاز الحاسب :**
99. صح
100. خطأ
101. **يمكن تنزيل البرنامج على جهاز المايكروبت عبر سلك :**
102. HDMI
103. USB
104. AUDIO
105. VGA
106. **يمكن حذف لبنة أو مجموعة من اللبنات :**
107. صح
108. خطأ
109. **يتم تنظيم دوال مايكربت في نطاقات بأسماء مطابقة لأسماء التبويبات :**
110. صح
111. خطأ
112. **عند البرمجة بلغة بايثون لتشغيل مصابيح LED أو إيقاف تشغيله نستخدم الرمز:**
113. !
114. @
115. #
116. $
117. **لاكتشاف أي تغيرات في الحركة يستخدم المايكروبت :**
118. المعالج
119. البوصلة
120. مقياس التسارع
121. هوائي للموجات السلكية والبلوتوث
122. **ترتبط المتغيرات بمواقع تخزين البيانات :**
123. صح
124. خطأ
125. **المتغيرات النصية تسمى سلاسل نصية ( Strings ) :**
126. صح
127. خطأ
128. **من الكلمات المحجوزة في لغة البرمجة والتي لا يمكن استخدامها :**
129. Def
130. Return
131. While
132. جميع ما سبق
133. **الإعلان عن المتغير هو عملية تعيين قيمة ومعرف ( اسم فريد ) للمتغير :**
134. صح
135. خطأ
136. **عند الإعلان عن المتغير نستخدم علامة النسبة المئوية ( % ) :**
137. صح
138. خطأ
139. **لكل متغير في البرمجة اسم وقيمة فريدة :**
140. صح
141. خطأ
142. **يقتصر استخدام المتغيرات على تخزين الأرقام فقط :**
143. صح
144. خطأ
145. **تستخدم المتغيرات لتخزين الأرقام والنصوص :**
146. صح
147. خطأ
148. **عند استخدام المتغيرات النصية يجب وضع النص بين علامتي :**
149. ( )
150. " "
151. { }
152. < >
153. **يقوم الأمر تغيير ( change ) بتغيير قيمة المتغير المحدد بالقيمة المعينة التي يتم إدخالها :**
154. صح
155. خطأ
156. **أي من الأوامر التالية يقوم بزيادة قيمة المتغير العنصر ( item ) بمقدار 1 :**
157. Item +=1
158. Item -=1
159. Item \*=1
160. Item /=1
161. **أي من الأوامر التالية يقوم بإنقاص قيمة المتغير العنصر ( item ) بمقدار 1 :**
162. Item +=1
163. Item -=1
164. Item \*=1
165. Item /=1
166. **نطاق المتغير هو الجزء من البرنامج الذي يمكن من خلاله الوصول إلى المتغير ورؤيته واستخدامه :**
167. صح
168. خطأ
169. **متغيرات يتم تعريفها داخل دالة ولذا تنتمي فقط إلى هذه الدالة المحددة :**
170. المتغيرات المحلية
171. المتغيرات العامة
172. المتغيرات الخاصة
173. المتغيرات الخارجية
174. **متغيرات يتم تعريفها خارج أي دالة ويمكن الوصول إليها بشكل عام في البرنامج بأكمله :**
175. المتغيرات المحلية
176. المتغيرات العامة
177. المتغيرات الخاصة
178. المتغيرات الخارجية

**الدرس الثاني : المتغيرات والتكرارات**

1. **يمكن استخدام بايثون لإجراء أي نوع من العمليات الرياضية :**
2. صح
3. خطأ
4. **يمكن استخدام العمليات الحسابية الأساسية في لغة بايثون مثل :**
5. الجمع والطرح
6. الضرب والقسمة
7. الأس
8. جميع ما سبق
9. **يتم تمثيل الأس في لغة بايثون بالشكل التالي :**
10. X + + 2
11. X - - 2
12. X \* \* 2
13. X / / 2
14. **الترتيب الصحيح للعمليات الحسابية في بايثون هو :**
15. الأقواس – الأس – الضرب والقسمة – الجمع والطرح
16. الأس – الضرب والقسمة – الأقواس – الجمع والطرح
17. الأقواس – الجمع والطرح – الأس – الضرب والقسمة
18. الأس – الجمع والطرح – الأقواس – الضرب والقسمة
19. **يمكن العثور على المعاملات الرياضية في مايكروسوفت كود في فئة :**
20. أساسية
21. تكرار
22. منطق
23. حساب
24. **يتم تمثيل مصابيح LED الموجودة في مايكروبت على شكل شبكة إحداثيات مكونة من :**
25. أربعة صفوف وأربعة أعمدة
26. خمسة صفوف وخمسة أعمدة
27. ستة صفوف وستة أعمدة
28. سبعة صفوف وسبعة أعمدة
29. **توجد نقطة الأصل ( 0 . 0 ) في مصابيح LED الموجودة في المايكروبت في :**
30. الزاوية العليا اليمنى
31. الزاوية السفلى اليمنى
32. الزاوية العليا اليسرى
33. الزاوية العليا اليمنى
34. **يمكن انشاء لعبة بالمايكروبت وتحديد موقع الشخصية والتحكم في حركتها عن طريق احداثيات لمبات LED :**
35. صح
36. خطأ
37. **معظم لغات البرمجة توفر دوال مختلفة خاصة بالتكرارات البرمجية :**
38. صح
39. خطأ
40. **تسمح لك التكرارات بتنفيذ سطر واحد أو مجموعة من التعليمات البرمجية لعدة مرات :**
41. صح
42. خطأ
43. **تكرار يتم استخدامه إذا أردت تكرار مجموعة من الأوامر لعدد محدد من المرات :**
44. for
45. While
46. do . . while
47. for . . while
48. **تكرار يتم استخدامه عندما يكون عدد التكرارات غير معرف مسبقاً :**
49. for
50. While
51. do . . while
52. for . . while
53. **حلقة التكرار اللانهائي هي حلقة شرطية متكررة ومستمرة يتم تنفيذها حتى يتدخل عامل خارجي في عملية التنفيذ :**
54. صح
55. خطأ

**الدرس الثالث : اتخاذ القرارات**

1. **تستخدم المعاملات الشرطية لاتخاذ القرارات في البرمجة :**
2. صح
3. خطأ
4. **تقوم المعاملات الشرطية بعملية المقارنة بين القيم وتعيد نتيجة واحدة من اثنتين صواب أو خطأ :**
5. صح
6. خطأ
7. **أي مما يلي يعد من المعاملات الشرطية في بايثون :**
8. يساوي
9. أكبر من
10. أصغر من أو يساوي
11. جميع ما سبق
12. **عندما نريد اتخاذ قرار في بايثون فإننا نستخدم جملة if :**
13. صح
14. خطأ
15. **يمكن العثور على أوامر if في مايكروبت في فئة أوامر :**
16. الأساسية
17. التكرار
18. المنطق
19. الحساب
20. **أي مما يلي يعد من أنواع الجمل الشرطية if :**
21. if
22. if…else
23. if…elif…else
24. جميع ما سبق
25. **في أي من جمل if التالية إذا كان الشرط صحيحاً فسيتم تنفيذ العبارة التي تتبع if وإذا كان الشرط خطأ فلن يتم تنفيذ العبارة :**
26. if
27. if…else
28. if…elif…else
29. if…then…else
30. **في أي من جمل if التالية إذا كان الشرط صحيحاً فسيتم تنفيذ العبارة التي تتبع if وإذا كان الشرط خطأ فسيتم تنفيذ العبارة الموجودة ضمن شرط آخر :**
31. if
32. if…else
33. if…elif…else
34. if…then…else
35. **في أي من جمل if التالية يتحقق البرنامج من الشروط واحداً تلو الآخر فإذا كان الشرط صحيحاً فسيتم تنفيذ العبارة تحت هذا الشرط ويتجاوز باقي الشروط وإذا لم يكن أي من الشروط صحيحاً فسيتم تنفيذ جملة else النهائية :**
36. if
37. if…else
38. if…elif…else
39. if…then…else
40. **يمكن العثور على أوامر الإدخال في مايكروبت في فئة أوامر :**
41. الأساسية
42. الإدخال
43. المنطق
44. الحساب
45. **أحد أنواع المستشعرات يقوم باستشعار التغييرات الطفيفة في المجالات الكهربائية لمعرفة متى يضغط الإصبع أو الفأرة عليه :**
46. مستشعر اللمس
47. مستشعر درجة الحرارة
48. مستشعر البوصلة الرقمية
49. مقياس التسارع
50. **أحد أنواع المستشعرات يعد جهاز إدخال داخل المعالج يقيس درجة حرارته :**
51. مستشعر اللمس
52. مستشعر درجة الحرارة
53. مستشعر البوصلة الرقمية
54. مقياس التسارع
55. **أحد أنواع المستشعرات يعد مستشعر إدخال يكتشف المجالات المغناطيسية :**
56. مستشعر اللمس
57. مستشعر درجة الحرارة
58. مستشعر البوصلة الرقمية
59. مقياس التسارع
60. **أحد أنواع المستشعرات يعد مستشعر حركة يعمل على قياس الحركة :**
61. مستشعر اللمس
62. مستشعر درجة الحرارة
63. مستشعر البوصلة الرقمية
64. مقياس التسارع
65. **يستخدم هذا المستشعر كبديل للمفاتيح الآلية :**
66. مستشعر اللمس
67. مستشعر درجة الحرارة
68. مستشعر البوصلة الرقمية
69. مقياس التسارع
70. **يستخدم هذا المستشعر في العديد من الأجهزة الكهربائية :**
71. مستشعر اللمس
72. مستشعر درجة الحرارة
73. مستشعر البوصلة الرقمية
74. مقياس التسارع
75. **يستخدم هذا المستشعر في تحديد الموقع والتعرف على الإتجاهات :**
76. مستشعر اللمس
77. مستشعر درجة الحرارة
78. مستشعر البوصلة الرقمية
79. مقياس التسارع
80. **يستخدم هذا المستشعر في قياس السرعة أو الإمالة أو الاهتزاز أو الصدمة :**
81. مستشعر اللمس
82. مستشعر درجة الحرارة
83. مستشعر البوصلة الرقمية
84. مقياس التسارع
85. **يكتشف الأمر حرارة ( temperature ( ) ) درجة الحرارة المحيطة ويقيسها بالدرجة المئوية :**
86. صح
87. خطأ