

اسم الطالبة:

الصف:

(٥ علامات)

السؤال الأول: اختاري الإجابة الصحيحة

١- تقاس سرعة المعالج بوحدة			
أ- التردد	ب- الهيرتز	ج- byte	د- Bits
٢- من أنظمة تشغيل الهواتف الذكية مفتوح المصدر حيث تجاوزت نسبة مستخدميها ٧٥%			
أ- سيمبيان	ب- أندرويد	ج- ios -	د- ويندوزفون
٣- يمكن معاينة التطبيق في برنامج app inventor			
أ- Build	ب- connect	ج- Help	د- Project
٤- تعلم البرمجة في سن مبكرة ينمي مهارات			
أ- التواصل والعمل الجماعي	ب- التفكير المنطقي	ج- حل المشكلات	د- جميع ما سبق
٥- معالج دقيق من معالجات ٣٢ بت طورته شركة انتل قادر على انجاز أوامر لمعالجة الصوت والصورة والحركة			
أ- بنتيوم	ب- بنتيوم برو	ج- 486SX2	د- 8086 - 8088

(٥ علامات)

السؤال الثاني : أ) اذكر المصطلح العلمي

وصف يطلق علي أية شريحة معالج تحمل في داخلها أكثر من نواة لمعالجة البيانات	
أجهزة تستخدم مع الهواتف الذكية ويمكن ارتداؤها مثل الخاتم في الاصبع وتتصل بالهواتف الذكية بطريقة لا سلكية .	
برنامج طورته جامعة MIT الأمريكية كلغة مفتوحة المصدر ويدعم اللغة العربية ويستخدم في تطوير برامج تعمل على جهاز الحاسوب.	
من امتدادات برنامج App inventor ويكون بصورة مشفرة لا يمكن التعديل عليه.	
دمج الواقع الحقيقي الذي نعيش فيه بنماذج افتراضية لتمنحنا تجربة افتراضية على شاشة الهاتف الذكي	

ب) علل لما يلي : أصبح تطور الهواتف الذكية امرا بالغ السهولة . (علامتان)

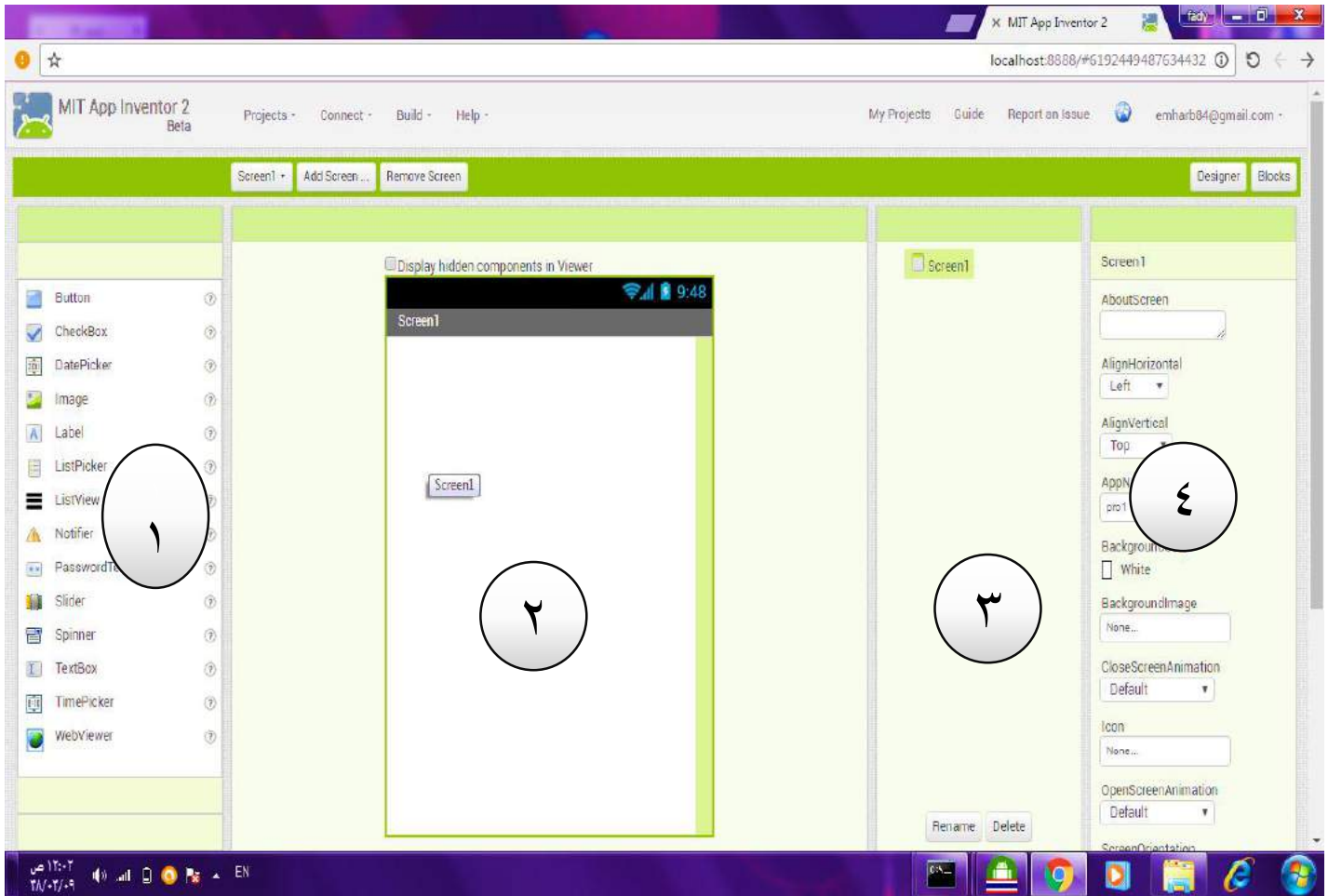
.....

.....

السؤال الثالث : أ) ضع علامة (√) أو (x) أمام العبارات التالية : (٦ علامات)

- ١- يقوم المعالج الدقيق بإرسال البيانات التي تمت معالجتها من الذاكرة إلى وحدات الإدخال () .
- ٢- قبل البدء باستخدام برنامج app inventor على جهاز الحاسوب يجب أن يكون مجهزا ببيئة جافا () .
- ٣- لا تتطلب وظيفة المبرمج معرفة بلغات البرمجة والخوارزميات والمنطق () .
- ٤- يمكن حفظ التطبيق في برنامج app inventor من خلال الامر save project من قائمة project () .
- ٥- يقوم المعالج الدقيق في الهواتف الذكية بتشغيل برنامج خاص للتعرف على الامر الذي قام به المستخدم على الشاشة () .
- ٦- يمكن حفظ التطبيق بامتداد apk من خلال قائمة connect () .

ب) تأمل الشكل التالي والذي يمثل واجهة التصميم في برنامج app inventor ثم أجب على مايلي : (علامتان)



مكونات واجهة التصميم :

- ١-
- ٢-
- ٣-
- ٤-



انتهت الأسئلة تمنياتي للجميع بالتوفيق