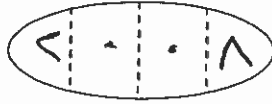


بسم الله الرحمن الرحيم



المملكة الأردنية الهاشمية
وزارة التربية والتعليم
إدارة الامتحانات والاختبارات
قسم الامتحانات العامة



امتحان شهادة الدراسة الثانوية العامة لعام ٢٠١٢ / الدورة الصيفية

(وثيقة محمية/محدود)

مدة الامتحان : ٣٠ : ١

اليوم والتاريخ : الخميس ٢٠١٢/٦/٢١

المبحث : برمجة الحاسوب / المستوى الثالث

الفرع : الإدارة المعلوماتية

ملحوظة : أجب عن الأسئلة الآتية جميعها وعددها (٥)، علماً بأن عدد الصفحات (٤).

السؤال الأول : (٢٠ علامة)

(أ) وفق بين عناصر القائمة (أ) بما يناسبها من القائمة (ب)، واكتب رقم الإجابة في الجدول أدناه

(٥ علامات)

على دفتر إجابتك.

الرقم	القائمة (ب) الوظيفة
(١)	تحديد لون خلفية النموذج
(٢)	جعل الخط مائل
(٣)	جعل الخط مسطر
(٤)	لتغيير مظهر النموذج
(٥)	جعل الخط اسود عريض
(٦)	تحديد عنوان النموذج
(٧)	تحديد اسم النموذج

الرمز	القائمة (أ) الخاصية
(أ)	Appearance
(ب)	Caption
(ج)	BackColor
(د)	FontBold
(هـ)	FontItalic

القائمة (أ)	أ	ب	ج	د	هـ
القائمة (ب)					

(٦ علامات)

(ب) اذكر ثلاثة من العوامل المنطقية مرتبة حسب أولوية التنفيذ.

(٩ علامات)

(ج) عبّر عن الجمل الآتية بشكل مقبول في لغة فيجوال بيسك المرئية.

(١) Ahmad اطول من Khaled

(٢) اطبع كلمة " OK " إذا كانت قيمة المتغير X تساوي 5

(٣) سعر كيلو اللحم (M) يساوي ثلاثة أضعاف سعر كيلو الدجاج (C)

يتبع الصفحة الثانية ...

الصفحة الثانية

السؤال الثاني : (٢٠ علامة)

يتكوّن هذا السؤال من (١٠) فقرات، لكل فقرة أربعة بدائل، واحد منها فقط صحيح، انقل إلى دفتر إجابتك رقم الفقرة ورمز الإجابة الصحيحة لها على الترتيب:

(١) لإظهار النموذج Form2 الذي تم إخفاؤه يُستخدم الأمر :

(أ) Show.Form2 (ب) Form2.Show (ج) Hide.Form2 (د) Form2.Hide

(٢) ناتج تنفيذ الجملة `Print Round(8.527, 2)` هو :

(أ) 8.52 (ب) 8 (ج) 8.5 (د) 8.53

(٣) يُمكن الخروج من داخل جملة التكرار For/Next باستخدام الأمر :

(أ) End (ب) Stop (ج) Exit For (د) Next

(٤) الأسلوب الذي يتم فيه استخدام جملة تكرر داخل جملة تكرر أخرى يُدعى :

(أ) الفرعي (ب) التكراري (ج) المتداخل (د) التسلسلي

(٥) يتم إضافة نموذج جديد من خلال قائمة :

(أ) Project (ب) Edit (ج) Run (د) File

(٦) واحدة من الآتية ليست من الدوال الشرطية متعددة المسارات في لغة البرمجة فيجوال بيسك المرئية:

(أ) Choose (ب) Select Case (ج) IIf (د) Switch

(٧) عدد مرات التكرار لجملة `For I = 5 To 2` هو :

(أ) ثلاث مرات (ب) مرة واحدة (ج) مرتان (د) لا تتكرر

(٨) يتم إضافة العناصر إلى الصندوق المركب Combo Box من خلال خاصية :

(أ) Text (ب) List (ج) Label (د) InputBox

(٩) إذا كانت $A = 3$ ، $B = 0$ فإن ناتج تنفيذ الجملة `If A Then Print B` هو :

(أ) False (ب) 0 (ج) True (د) 3

(١٠) ناتج الجملة `Print 5 Mod 2` هو :

(أ) 1 (ب) 0 (ج) 2 (د) 2.5

يتبع الصفحة الثالثة ...

الصفحة الثالثة

السؤال الثالث : (٢٢ علامة)

(أ) أكمل المقاطع البرمجية الآتية والمكتوبة بلغة فيجوال بيسك المرئية حسب المطلوب لكل منها: (١٢ علامة)
١) جعل قيمة صندوق النص Text1 تساوي 4

Text1. _____ = 4

٢) إدخال قيمة للمتغير X

X = _____ ("Enter your Average")

٣) قيمة المتغير B هي Coffee إذا تحقق الشرط، و Tea إذا لم يتحقق

B = _____ (10 >= SQR(49), "Coffee", "Tea")

٤) من خلال النموذج Form1 اجعل عنوان Label1 الموجود في Form2 هو "مرحبا"

_____ .Label1.Caption = "مرحبا"

(ب) انقل المقاطع البرمجية الآتية والمكتوبة بلغة فيجوال بيسك المرئية إلى دفتر إجابتك ثم صحح الأخطاء

(١٠ علامات)

الواردة في كل مقطع :

IF X Them Print Jordan	(٢)	Select Case M Case 1: Print "A" Case M<0: Print "B" End	(١)
For I = 1 to 4 stop 0.2 Next I	(٤)	X = Choose(A=1, "A", A=2, "B")	(٣)

السؤال الرابع : (٢٥ علامة)

(أ) ادرس البرنامج الآتي والمكتوب بلغة فيجوال بيسك المرئية، ثم أجب عن الأسئلة التي تليه: (١٧ علامة)

For N = 2 To 13 Step 5

Print N

Next N

٢- ما قيمة N بعد الخروج من الدوران ؟

١- كم عدد مرات تنفيذ حلقة الدوران ؟

٤- اكتب جملة الإعلان المناسبة للمتغير N

٣- ما ناتج تنفيذ البرنامج ؟

٥- أعد كتابة البرنامج أعلاه مستخدماً جملة While/Wend

(٨ علامات)

(ب) ما ناتج تنفيذ كل جملة من الجمل الآتية :

1) Print "Hi" < "Hello"

2) Print NOT (10+4=4^2-2) AND 5 <> 3

3) If 5 Mod 2+8=3^2 Then Print "Yes": Print "Bye"

يتبع الصفحة الرابعة ...

(أ) من خلال دراستك لوحدة التطبيقات البرمجية في لغة فيجوال بيسك المرئية. (٨ علامات)
أجب عما يأتي :

١- تُعد لغات البرمجة المرئية تطوراً وامتداداً للغات البرمجة التقليدية، ما الميزة التي تُستخدم في

البرمجة المرئية لإصدار التعليمات للحاسوب ولا تتوفر في اللغات التقليدية ؟

٢- تُستخدم البرمجة المرئية نوعين من الأيقونات، اذكرهما .

٣- ماذا تُدعى البرامج المساعدة التي تُستخدم لتصميم الواجهات الرسومية في البرمجة المرئية ؟

(ب) اذكر خمساً من الخطوات التي يتم اتباعها لبناء أي تطبيق في لغة البرمجة فيجوال بيسك المرئية.

(٥ علامات)

انتهت الأسئلة



بسم الله الرحمن الرحيم
امتحان شهادة الدراسة الثانوية العامة لعام ٢٠١٢ (الدورة الصيفية).

صفحة رقم (١)

وزارة التربية والتعليم
إدارة الامتحانات والاختبارات
قسم الامتحانات العامة
المبحث : برمجية الحاسوب / المكون الثالث
الفرع : الإدارة المعلوماتية

مدة الامتحان : ٣٠ د
التاريخ : ٢٠١٢ / ٦ / ٢١ س

الإجابة النموذجية :

صفحة رقم (١)

رقم الصفحة
في الكتاب

السؤال الأول : ٥ علامات

١) الجدول : ٥ علامات لكل نقرة صحيحة

مس
١٤٥
١٧٠

الرمز	P	U	P	S	H
الرقم	٤	٦٢	١	٥	٢

٢) العوامل المنطقية

عبرية للعامل : علامة للرمز

NOT (١)

AND (٢)

OR (٣)

ملاحظة : إذا تم ذكر العوامل بطريقة صحيحة الطالب علامة
كل عامل صحيح

٣) ٩ علامات : ٣ علامات لكل اضافة صحيحة لاكثر

١٥٢

Ahmad > Khaled (١)

١٥٥

IF x = 5 Then Print "ok" (٢)

١٥٢

M = 3 * C (٣)

السؤال الثاني ، ص ١٠٠

رقم الصلحة
في الكتاب

عدد أسئلة نأل نقره مميحه

رقم الصلحة رقم النقرة

١٤٥ ٥ ١

٢٥٧ ٥ ٢

٢٢٦ ٥ ٣

٢٢٨ ٥ ٤

١٤٥ ٥ ٥

١٧٢ ٥ ٦

٢٣٤ ٥ ٧

٢٥١ ٥ ٨

١٥٧ ٥ ٩

١٥١ ٥ ١٠

رقم الصفحة في الكتاب	السؤال الثالث ٢٢ علامة
	(٢) آلة القاطع البرمجية ١٢ علامة
١٦٤	٣ علامات Text (١)
١٦٨	٣ علامات Input Box (٢)
١٧٢	٣ علامات IIF (٣)
١٤٦	٣ علامات Form2 (٤)
	ملاحظة: يمكن كتابة الاصفى بالانجليزية بالاصغر
	(٣) صحح الخطأ ! ١٠ علامات
	البرمجة التالية خاطئة
١٨١	Select Case M (١)
	Case 1 : print "A"
	Case is M < 0 Print "B"
	END Select
١٠٠	IF X <u>Then</u> Print Jordan (٢)
١٨٥	X = <u>Switch</u> (A=1, "A", A=2, "B") (٣)
٢٢٣	FOR I = 1 to 4 <u>step 0.2</u> (٤)
	NEXT I

السؤال الثاني ١٣ علامة

رقم الصفحة
في الكتاب

(٥) من جدول دلائل ١ علامة

٢٢٢ (١) واجهات بصرية او Graphical User Interface
او GUI علشان

(٢) القوائم المنسدلة

٢٢٤ (١) القوائم المنسدلة او Process Icons علشان
(٢) الايقونات الكيفية او Object Icons علشان

١٣.١.٣ برامج مبنية من بيئة تطوير المتكاملة

٢٢٤ Integrated Development Environment او TDE علشان

(١) عدد من الخطوات الآتية، لكل خطوة علامة

١. تحديد المخرجات ٥ علشان

٢. تحديد المدخلات

٣. تحديد خطوات المعالجة

٤. تصميم البرنامج

٥. كتابة الشفرة

٦. اختبار البرنامج