

سؤال 1 : اختر الاجابة الصحيحة لكل مما يلي

- عند تنفيذ التعبير $\text{Print } 10 = 10 \text{ Mod } 2$ فان الناتج الظاهر على شاشة المخرجات :
(أ) TRUE (ب) FALSE (ج) -1 (د) 0
- اي من الاتي يعتبر مثلاً على مجموعة الرموز الخاصة ؟
(أ) "HGJIR" (ب) -5 (ج) $\&\%^{\$}\#@_$ (د) $\text{FH7823}\$^{\wedge}*\&$
- اي من الاتي يعد تعبيراً صحيحاً في لغة كويك بيسك
(أ) $3 - A \text{ V}$ (ب) $C > 9B$ (ج) $(2F) * B$ (د) $S + F = C$
- ناتج التعبير الحسابي $4^2 \setminus 5 + 11 - 2 * 4$ حسب لغة كويك بيسك هو
(أ) -7 (ب) 7 (ج) 6 (د) -4
- واحد من الأمثلة التالية يعد ثابتاً رمزياً في لغة كويك بيسك
(أ) $"25 - A"$ (ب) -87 (ج) $\text{NAME}\$$ (د) Name
- تعد "LET" في لغة كويك بيسك بهذا الشكل
(أ) ثابتاً رمزياً (ب) كلمة محجوزة (ج) جملة تعيين (د) اقتران مكتبي
- عند تنفيذ التعبير الحسابي $(5 / 2^{\wedge} (A - B * 2))$ فان العملية الحسابية التي يتم تنفيذها أولاً هي :
(أ) الأقواس (ب) الطرح (ج) الأس (د) الضرب
- عند تنفيذ الجملة INPUT X , YZ يجب ادخال القيم في شاشة المخرجات على النحو التالي :
(أ) 15 20 ؟ (ب) 15 , 20 ؟ (ج) 15 ; 20 ؟ (د) 15 , 20 , 30 ؟
- احد المفاتيح التالية يستخدم لتنفيذ البرامج في لغة كويك بيسك
(أ) SHIFT (ب) ALT (ج) F5 (د) CTRL
- احد الخيارات يمثل تنفيذ الجملة $\text{PRINT } 5 ; 2 , 3$
(أ) 5 2 3 (ب) 5 2 3 (ج) 5 2 3 (د) 3 2 5
- احدى الجمل التالية صحيحة في لغة كويك بيسك
(أ) $\text{PRINT } 10^2$ (ب) $\text{PRINT rem } /10$ (ج) $\text{PRINT } /10$ (د) PRINT print
- ان ناتج تنفيذ الجملة التالية "3" ; "1+2" Print كما سيظهر على شاشة المخرجات :
(أ) 3 (ب) 1+2 (ج) 1+2;3 (د) 1+23
- احد الآتية يعد تعبيراً حسابياً مقبولاً في لغة كويك بيسك
(أ) $A - 3 (A + B)^3 / 10$ (ب) $A = 10 + B$ (ج) $S^{\wedge}(A + B - 2^{\wedge}C) / A$ (د) $X + Y \div G + 110$
- احدى الادخالات التالية مقبول لادخال قيم للجملة $\text{Input Name}\$, M1 , M2$:
(أ) reme , 98 , 90 ؟ (ب) 98 ; 90 ; reme ؟ (ج) " reme " , "98" , "90" ؟ (د) 98 , 90 , reme ؟
- تتكون مجموعة رموز لغة كويك بيسك من
(أ) الثوابت , المتغيرات , الارقام , الحروف
(ب) الارقام , , الثوابت , والتعابير
(ج) الرموز الخاصة , الارقام , الحروف
(د) المتغيرات , الرموز الخاصة , الارقام , الحروف

16. تعرف الرموز الخاصة في لغة بيسك انها
(أ) مجموعة من الحروف و الأرقام فقط
(ج) كل رمز عدا حروف اللغة الانجليزية و أرقامها
(ب) رموز العمليات الحسابية و المنطقية
(د) الأرقام من 0 - 9

17. يعتبر الامتداد BAS امتداد لـ :
(أ) ملف تشغيل برمجية كويك بيسك
(ج) برنامج مكتوب بلغة كويك بيسك
(ب) ملف برنامج معالج النصوص
(د) برنامج مكتوب بلغة البرمجة C++

18. تعمل جملة CLS على
(أ) الغاء البرنامج
(ج) مسح شاشة المخرجات
(ب) مسح جمل البرنامج التي تقع قبلها
(د) حذف قيم البرنامج

19. لإدخال اسم الطالب و علامتي مبحث الحاسوب و الرياضيات في شاشة المخرجات على النحو التالي :
(أ) TALA , 98 , 90
(ج) "TALA" , "98" , "90"
(ب) TALA ; 98 ; 90
(د) TALA , 90 , 98

20. احدى الجمل التالية مكتوبة بشكل خاطئ :
(أ) PRINT R , R + 1
(ج) PRINT R = R+1
(ب) PRINT "JORDAN"
(د) PRINT A+B

```
A$ = "HELLO"
B$ = "**"
PRINT A$ ; B$
```

21. ناتج تنفيذ البرنامج
(أ) HELLO**
(ب) **HELLO
(ج) HELLO **
(د) hello**

22. ناتج الجملة التالية (-3.6) INT (-3.6) CINT (-3.6) PRINT FIX على شاشة المخرجات

(أ) -3 -4 -4
(ب) 3 4 3
(ج) -4 -4 -3
(د) -3 -4 3

23. تمثل شاشة المخرجات احد المقاطع البرمجية التالية

(أ) PRENT " A" , B , " B\$ "
(ج) PRINT " A" , B , " B\$ "
(ب) PRINT A , 0 , B\$
(د) PRINT " A" , B , B\$

24. احدى الجمل التالية خاطئة :
(أ) يمكن اضافة سطر جديد بين أسطر البرنامج
(ج) يتم تنفيذ جمل البرنامج سطرأ سطرأ حتى يصل الى أول END
(ب) يشترط اعطاء الجمل أرقاماً تسلسلية للبرنامج
(د) يمكن نسخ الجمل أو قصها

سؤال 2: ضع إشارة (√) بجانب العبارة الصحيحة وإشارة (×) بجانب العبارة الخاطئة

×	1. يعتبر العدد 3 ثابت عددي ضمن الجملة التالية $REM\ X = 3$
×	2. يعتبر المتغير $LET\ 7 = B$ متغيراً صحيحاً في لغة بيسك
×	3. يسمى النظام الثنائي بهذا الاسم لأنه يستخدم الرقم 2 بكثرة
√	4. تعتبر الجملة التالية $REM = "JORDAN"$ جملة صحيحة في لغة بيسك
×	5. تعتبر "ENTER NO" رسالة إعلام ضمن الجملة التالية $PRINT "ENTER NO", A$
√	6. ترقيم جمل بيسك اختياري .
×	7. عندما تكون الجملة $F\$ = "5"$ فإن ناتج تنفيذ الجملة $PRINT\ F$ سيكون 5 على شاشة المخرجات
×	8. عند تنفيذ الجملة $PRINT\ 7 / (A - A)$ فإن الناتج يكون 7
×	9. اسم الملف التشغيلي لبرمجية QBASIC هو QBASIC.BAS
×	10. العبارة المنطقية المركبة هي أكثر من جملة خبرية بينها معاملات منطقية تحتل الصواب فقط
√	11. التعبير المنطقي هي جملة خبرية تحتل الصواب أو الخطأ
√	12. تعتبر البوابة المنطقية الوحدة الأساسية في بناء الدوائر المنطقية
√	13. رمز البوابة التالية  هي رمز معامل النفي NOT
×	14. يسمى البرنامج الذي يكتبه المبرمج بإحدى لغات البرمجة و يكون بلغة قريبة من لغة الانسان , برنامج هدف
×	15. من خصائص الخوارزميات انها لا تستطيع و صف الحل بشكل واضح ومحدد
√	16. اسم الكتاب الذي وضع فيه الخوارزمي علم الخوارزميات و علم الجبر هو كتاب الجبر و المقابلة
×	17. تعد الخوارزمية اكثر وضوحاً من خريطة سير العمليات
√	18. يقوم المترجم بترجمة البرنامج المكتوب بلغة الآلة الى إحدى لغات البرمجة عالية المستوى لكي يستطيع الحاسوب فهم البرنامج المكتوب
√	19. الفائدة و الهدف من التوثيق هو سهولة تعديل الحل في المستقبل و الرجوع اليه بسهولة
×	20. رمز البوابة التالية  هي رمز بوابة المعامل المنطقي أو (OR)
×	21. تعتبر البوابة المنطقية التالية  صحيحة ضمن البوابات المنطقية
√	22. يستخدم نظام العد الثنائي في الحاسوب بدلاً من أي نظام عد آخر لأنه يعتمد على عددين فقط و هما 0 و 1 و يسهل تمثيلهما للحاسب عن طريق الكهرباء
×	23. يعتبر المتغير $B\$$ متغيراً رمزياً صحيحاً في لغة بيسك
√	24. $CLS\$$ متغير رمزي مقبول في لغة كويك بيسك
×	25. $ABC\$$ يعتبر ثابت رمزي مقبول في لغة كويك بيسك
×	26. $Let\ \$ = "k"$ هي جملة صحيحة في لغة كويك بيسك
×	27. عند تنفيذ $PRINT\ A / A$ فإن الناتج هو 1
√	28. تنفيذ الجملة $PRINT\ "5" + "8"$ يكافئ ناتج تنفيذ الجملة $PRINT\ "5"; "8"$
×	29. لا يجوز أن يزيد عدد جمل برنامج بيسك عن 40 سطراً .
×	30. جملة CLS تعني مسح الذاكرة و حذف القيم
√	31. تستخدم جملة العنوان في جملة الطباعة $Print$ لإظهار عناوين الحقول بشكل مناسب وتوضيح المخرجات
×	32. ان كانت $A = T$ و $B = F$ و $C = F$ سيكون ناتج التعبير المنطقي $(A\ AND\ B\ OR\ C)$ هو صواب
×	33. ان ناتج تنفيذ التعبير $5\ Mod\ 3 - 1 / 2^16$ هو 2
√	34. مخطط سير العمليات تمثل وصفاً تصويرياً لخطوات الخوارزمية وتكون أكثر وضوحاً. ويسهل تتبعه

السؤال الثالث :

أ) أكمل الجدول التالي

النظام العشري	النظام الثنائي
13	1101.....
27.....	11011
33.....	100001
11	1011.....

ب) أكمل العد التسلسلي التالي

1011					الحل	1011	1100	1101	1110
------	--	--	--	--	------	------	------	------	------

ج) استخدم طريقة جمع الأوزان لتحويل العدد (74)₁₀ إلى النظام الثنائي

1	2	4	8	16	32	64	128
0	1	0	1	0	0	1	0

$$2(01001010) = 10(74)$$

د) استخدم طريقة جمع الأوزان لتحويل العدد (13)₂ إلى النظام العشري

1	2	4	8	16	32	64	128
1	0	1	1	0			

$$10(13) = 2(01101)$$

هـ) اكتب كلمة JOR بنظام ASCII للتشفير و طريقة يفهمها الحاسوب مستعيناً بالجدول التالي

عشري	ASCII	عشري	ASCII	عشري	ASCII
79	O	77	M	74	J
82	R	76	L	89	Y

الحل

01001010 01001111 01010010

74 هي 01001010
79 هي 01001111
82 هي 01010010

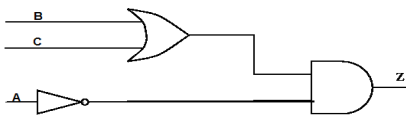
74 = J
79 = O
82 = R



السؤال الرابع :

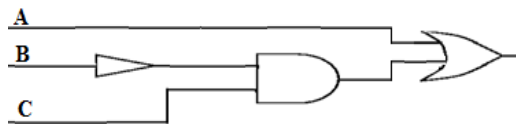
أ) أكمل الجدول التالي بما يناسبه في الفراغات

NOT B OR C	A OR B	B AND C	NOT A	العبارة C	العبارة B	العبارة A
1	1	0	0	1	0	1
1	0	0	1	0	0	0
1	1	1	1	1	1	0



الحل

ب) مثل العبارة (أرسم البوابة المنطقية) التالية
 $Z = \text{NOT } A \text{ AND } (B \text{ OR } C)$



الحل

$A \text{ OR } \text{NOT } B \text{ AND } C$



الحل

$A \text{ OR } B \text{ OR } C$

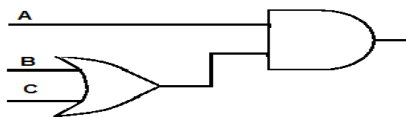


ج) اكتب العبارة المنطقية المناسبة للبوابة التالية



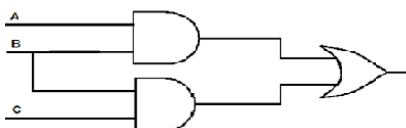
الحل

$A \text{ AND } B \text{ OR } C$
أو
 $C \text{ OR } A \text{ AND } B$



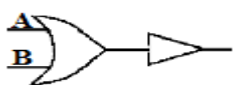
الحل

العبارة هي $A \text{ AND } (B \text{ OR } C)$
 $(B \text{ OR } C) \text{ AND } A$ (حل اخر)
 $(C \text{ OR } B) \text{ AND } A$ (حل اخر)



الحل

$(A \text{ AND } B) \text{ OR } (B \text{ AND } C)$



الحل

$\text{NOT } (A \text{ OR } B)$

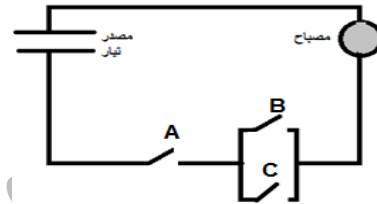
د) اكتب قواعد أولوية حل التعابير المنطقية بالترتيب

1. الأقواس و نبدأ بالأقواس الداخلية
2. معاملي النفي NOT
3. معاملي الربط AND
4. معاملي الربط OR
5. اذا تساوت الأولويات نبدأ من جهة اليسار

الحل



هـ) اكتب العبارة المنطقية التي تمثلها الدائرة الكهربائية التالية



A AND (B OR C)

الحل

و) إذا كانت A=True ، B=True ، C=False ، فجد ناتج العبارة الآتية:

1) NOT A OR C AND B

NOT T OR F AND T

F OR F AND T

F OR F

F

2) NOT A AND NOT C

F

3) A AND C OR NOT (A OR B)

F

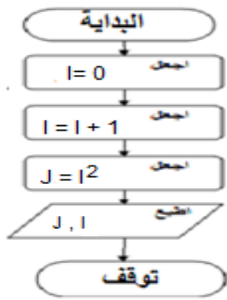
4) B OR NOT A OR C

T

السؤال الخامس :

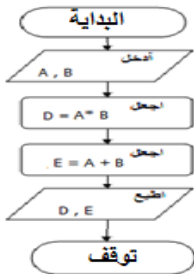
أ (أكتب مخطط سير العمليات للخوارزمية التالية

1. ابدأ.
2. اجعل $I=0$.
3. اجعل $I=I+1$.
4. اجعل $J = I^2$.
5. اطبع J, I .
6. توقف.



الحل

ب (أرسم مخطط سير العمليات لإدخال عددين و من ثم اطبع حاصل مجموعهما و ضربهما

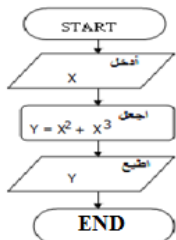


الحل

ج (اكتب خوارزمية لإدخال ثلاث اعداد و من ثم حساب و طباعة متوسطها

1. البداية.
2. ادخل قيم الأعداد الثلاثة $N1, N2, N3$.
3. جد المجموع S للأعداد الثلاثة بالتعبير الحسابي $S = N1 + N2 + N3$.
4. جد المتوسط الحسابي Av بالتعبير الحسابي $Av = S/3$.
5. اطبع المتوسط الحسابي Av .
6. النهاية.

الحل

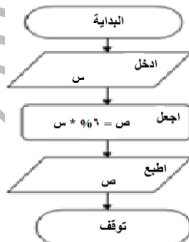


الحل

د (أرسم مخطط سير العمليات لإيجاد ناتج المعادلة الحسابية التالية

$$Y = X^2 + X^3$$

هـ (أرسم مخطط سير العمليات لإدخال الدخل السنوي الاجمالي لموظف و من ثم اطبع مقدار الضريبة السنوية المترتبة على الموظف و التي تقدر (6% من الراتب السنوي)



الحل

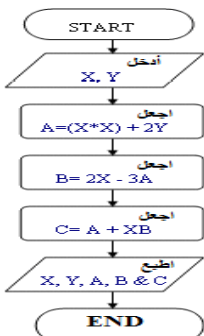
و (ارسم مخطط سير العمليات لحساب و طباعة القيم المدخلة وطباعة قيمة كل من المتغيرات A, B, C

في المعادلة الآتية:

$$A = X^2 + 2Y \dots (1)$$

$$B = 2X - 3A \dots (2)$$

$$C = A^2 + XB \dots (3)$$



الحل



ز) اكتب خوارزمية لإدخال درجة الحرارة المؤية ,ومن ثم تحويل درجة الحرارة المؤية الى فهرنهايت . علماً أن معادلة التحويل الى درجة الحرارة فهرنهايتية هي : $F = (1.8 * C) + 32$

الحل

1. بداية .
2. ادخل قيمة درجة الحرارة C
3. اجعل قيمة F حسب القانون الاتي $F = (1.8 * C) + 32$
4. اطبع قيمة F
5. توقف .



ز) ادرس الخوارزمية التالية

1. ابدأ
 2. اقرأ طول الضلع L والعرض W
 3. اجعل المساحة (M1) حسب المعادلة $M1 = L * W$
 4. اجعل المحيط (M2) حسب المعادلة $M2 = 2 * (L + W)$
 5. اطبع قيمة العرض والمساحة والمحيط M1, M2, W
 6. توقف
1. ماذا تسمى (L, W, M1, M2) هي مدخلات
2. كم عملية معالجة لديك اثنتان
3. كم عدد نتائج الطباعة ثلاث
4. لو تم التبديل بين الخطوة الثالثة والرابعة ما هو التأثير على الناتج لن يتغير الناتج لانهما عمليتان حسابيتان معالجة غير مرتبطتان مع بعضهما (منفصلتان) وكانت المخرجات لهما بعد ذلك
5. لو وضعت الخطوة الخامسة (الطباعة) بعد الخطوة الثانية ما ذا سيحدث سيقوم بطباعة العرض W و يضع اصفار بدلا من الساحة والمحيط لانه لم يحسب قيمتهما و لم يدخلها
6. ما ناتج تنفيذ الخوارزمية ان علمت ان $L = 4$ و $W = 5$
- الناتج العرض هو 5
- المساحة هي 20
- المحيط هو 18

الاستاذ لؤي أبو لبدة 0785508870

السؤال الأول

(أ) - اكتب العبارات التالية بجملة واحدة فقط مقبولة بلغة كويك بيسك . ودون استخدام CLS أو END .

- | | |
|------------------------------|---|
| 1. REM FAINAL | 1. سجل الملاحظة (FAINAL) |
| 2. B = B + 2 | 2. اصف العدد 2 للمتغير B |
| 3. R\$ = " AAA " | 3. اسند النص "AAA" للمتغير R\$ |
| 4. PRINT A * B^ 2 | 4. طباعة حاصل ضرب متغير عددي مع مربع متغير عددي اخر |
| 5. PRINT , "EVAN" | 5. طباعة النص "EVAN" في الحقل الثاني |
| 6. INPUT A\$, B\$, C\$ | 6. ادخل ثلاث متغيرات رمزية |
| 7. PRINT A ; B | 7. اطبع عددين في نفس الحقل |
| 8. END | 8. قم بانهاء البرنامج |
| 9. CLS | 9. امسح شاشة المخرجات |
| 10. PRINT (A +B +C + D) / 4 | 10. اطبع المتوسط (معدل) اربع اعداد |
| 11. PRINT (A +B +C + D) \ 4 | 11. اطبع المتوسط الصحيح (معدل) اربع اعداد |
| 12. INPUT A\$, A , B , C | 12. ادخل اسم الطالب و علاماته في ثلاث مواد دراسية |
| 13. C\$ = " JORDAN " | 13. عين القيمة و النص (JORDAN) للمتغير C\$ |
| 14. B = 70 | 14. عين القيمة 70 للمتغير B |
| 15. B = A | 15. اسند قيمة المتغير A للمتغير B |
| 16. PRINT | 16. طباعة سطر فارغ |
| 17. PRINT A\$, , , , B | 17. طباعة اسم الدولة و عدد سكانها كل قيمة في سطر |
| 18. PRINT A Mod 3 | 18. طباعة باق قسمة A على 3 |

الحل

(ب) - صحح الاخطاء التالية حسب المطلوب (دون حذف او اضافة - حروف , ارقام , رموز خاصة)

الخطأ	المطلوب	التصحيح
RO	معامل منطقي	OR
LIFE	اسم لائحة في بيسك	EDIT
NUR	اسم لائحة في بيسك	RUN
TRSAT	احد خيارات اللوائح	START
5F	مفتاح لتنفيذ البرامج	F5
NDE	جملة نهاية البرنامج	END IF
-2A	تعبير حسابي	A - 2 او 2 - A
RITRN	كلمة محجوزة	PRINT
DOM	معامل حسابي (عملية حسابية)	MOD
TAL	مفتاح لتفعيل اللوائح	ALT

(ج) - هناك 3 انواع من الاخطاء (لغوي , تنفيذي , منطقي) قد يتعرض المبرمج الى اخطاء أثناء البرمجة , حدد نوع الخطأ الناتج عند تنفيذ كل جملة من الآتي

تنفيذي
لغوي
لغوي
لغوي
منطقي

الحل

- PRINT 4 MOD 0 (1)
RIM BE HAPPY (2)
A\$ = TALA (3)
INPUT A , 3 (4)
PRINT A + B عند طباعة حاصل ضرب عددين نكتب (5)



- 1) A
- 2) INPUT X
- 3) +
- 4) "JORDAN"
- 5) END
- 6) A + B - C
- 7) A\$
- 8) Rem a
- 9) Let A = 5
- 10) Print 4877
- 11) 4877
- 12) "as" + "lo"
- 13) Input "num"; a
- 14) Print "num"; a
- 15) Cls
- 16) Print a
- 17) Rem b
- 18) ?



د- اكتب مثلاً على كل من

- (1) متغير عددي
- (2) جملة ادخال
- (3) معامل حسابي (عملية حسابية)
- (4) ثابت رمزي
- (5) جملة اختيارية
- (6) تعبير حسابي
- (7) متغير رمزي
- (8) جملة ملاحظة
- (9) جملة تعيين
- (10) جملة طباعة
- (11) ثابت عددي
- (12) خاصية ضم القيم الرمزية
- (13) جملة بها رسالة اعلام
- (14) جملة بها عنوان نتائج
- (15) كلمة محجوزة
- (16) جملة اخراج
- (17) جملة غير تنفيذية
- (18) رمز خاص

ه- ادرس المقطع البرمجي التالي ثم استخرج منه

```
REM "JORDAN IS 1 "
INPUT "MUM ="; N2
M = 4
F$ = "AHMAD"
CLS
X = B + 5
PRINT "SOUL";X
END
```

جملة ادخال	متغير عددي	جملة اختيارية	ثابت عددي
INPUT "MUM ="; N2	N2 M B X	END	4 5
جملة تعليق	متغير رمزي	عنوان نتائج	تعبير حسابي
REM "JORDAN IS 1 "	F\$	"SOUL"	B +5
جملة تعيين	جملة اخراج	ثابت رمزي	رسالة اعلام
M = 4 F\$ = "AHMAD" X = B + 5	PRINT "SOUL";X	"AHMAD" "MUM =" "SOUL"	"MUM ="

و- ادرس المقطع البرمجي التالي ثم

1. ما ناتج تنفيذ البرنامج اذا علمت أن القيم المدخلة هي C = 7 , B = 3 ؟

1

الحل

2. أعد كتابة الجملة الثانية و الثالثة لتصبح في جملة واحدة

INPUT C , B

3. استخرج من البرنامج السابق ما يلي :

REM A = 8	جملة ملاحظة (توثيق)	2	ثابت عددي
Mod	معامل حسابي	B	متغير عددي
Input	كلمة محجوزة	C MOD 2	تعبير حسابي بسيط

4. عدد الجمل التي ان تم حذفها لن تؤثر على شاشة المخرجات

Print C

CLS

REM A = 8

INPUT B

4 جمل و هي

```
INPUT A
INPUT C
REM B = 3
A = 6
PRINT A$ , A^2 ;
PRINT "A"
END
CLS
```

1. ما ناتج تنفيذ البرنامج اذا علمت أن القيم المدخلة هي $C = 54$ $A = 452$

36 A

الحل

2. أعد كتابة جمل الطباعة لتصبح في جملة واحدة

PRINT A\$, A^2 ; "A"

3. استخرج من البرنامج السابق ما يلي :

"A"	ثابت رمزي	2	ثابت عددي
B = 3	نص ملاحظة	A\$	متغير رمزي
REM B = 3 CLS	الجمل التي لن تنفذ في هذا البرنامج	A^2	تعبير حسابي

ز)- أعد كتابة المقاطع الآتية بحسب المطلوب بجانب كل منها بشرط ان لا تتغير نتيجتها

PRINT A +5	اعد كتابة البرنامج بجملة واحدة فقط و تعطي نفس النتائج	B = 5 PRINT A +B END	1.
PRINT 5 , , , , 2+5 PRINT 5 , , , , 7	اعد كتابة البرنامج بجملة واحدة فقط و تعطي نفس النتائج (او (بديل)	A = 2 B = 5 PRINT B PRINT A +5	2.
INPUT "The City" ; A\$, B\$, C\$	اعد كتابة البرنامج بجملة واحدة فقط و تعطي نفس المعنى	PRINT "The City" INPUT A\$, B\$, C\$	3.
Print "Enter Mark" Input A	دون استخدام الاعلام	Input " Enter Mark " ; A	4.
PRINT A , N+2 ; 8	اعد كتابة البرنامج بجملة واحدة فقط و تعطي نفس المعنى	PRINT A , PRINT N+2 ; PRINT 8	5.
Print A , , , , , B	باستخدام جملة طباعة واحدة	Print A Print B	6.
PRINT "21" + "ADAN"	استخدام معامل حسابي و يعطي نفس النتائج	PRINT "21" ; "ADAM"	7.



السؤال السابع
أ- قم بتصحيح الأخطاء الواردة في المقاطع البرمجية التالية ان وجدت

الرقم	الجملة	صحيحة / غير صحيحة	التصحيح
1.	CLS	غير صحيحة	
2.	PRENT A , B	غير صحيحة	عند تصحيح الأخطاء حاول أن تتذكر كافة الاحتمالات التي تجعل العبارة صحيحة انتبه للمطلوب من السؤال بدقة و حذر لأنه قد يطلب منك التصحيح دون إضافة أو دون حذف..... الخ أما إن كان السؤال صحح الخطأ و لم يذكر شروط في السؤال عندها تكون أي إجابة صحيحة يكتبها الطالب تعتبر صحيحة
3.	INPUT A ; B	غير صحيحة	
4.	LIT A = 5	غير صحيحة	
5.	F = "5"	غير صحيحة	
6.	PRINT A\$ * B\$	غير صحيحة	
7.	N = A + REM	غير صحيحة	
8.	REM PRINT	صحيحة	
9.	REM PREEENT	صحيحة	
10.	REM = 5	صحيحة	
11.	END = A + 4	غير صحيحة	
12.	INPOT A , B	غير صحيحة	
13.	INPOT A , B+3	غير صحيحة	
14.	PRINT REM	غير صحيحة	PRINT "REM" PRINT REM\$
15.	A= B + "5"	غير صحيحة	A= B + 5
16.	A\$ = AHMAD	غير صحيحة	A\$ = "AHMAD"
17.	18 = A	غير صحيحة	A = 18
18.	PRINT A B	غير صحيحة	PRINT A ; B PRINT A , B
19.	PRINT "A , 6	غير صحيحة	PRINT "A" , 6 PRINT A , 6
20.	PRINT REM	غير صحيحة	PRINT RM
21.	Input A , B ,	غير صحيحة	Input A , B
22.	ABC\$ = "AB" - "CD"	غير صحيحة	ABC\$ = "AB" + "CD"
23.	Input Enter Num ; A	غير صحيحة	Input "Enter Num" ; A
24.	Input A ; B ; "C"	غير صحيحة	Input A , B , C
25.	Name\$ = Jordan	غير صحيحة	NAME\$ = "Jordan"



(ب) - بين سبب الأخطاء في كل جملة من جمل كويك بيسك الاتية

الجملة	سبب الخطأ
1 INPUT	عدم احتواء جملة الإدخال على متغير
3 Let A = B + "C"	عدم تطابق نوعية القيم و تجانسها - المتغير العددي لا يقبل ثوابت رمزي
4 CLS = 20	لا يجوز أن يكون اسم المتغير العددي CLS احد الكلمات المحجوزة
5 Let 10 = 3+ 8	خالف الصيغة العامة لجملة التعيين - ما قبل المساواة كان ثابت و يجب ان يكون متغير
6 Print 15 / (B - b)	لا يجوز القسمة على صفر
7 Let Rem = 7	اسم المتغير العددي Rem غير مقبول لانه كلمة محجوزة

السؤال الثامن

INPUT A , B , C PRINT C , B , A	
INPUT A\$, B\$, C\$, A, B, C PRINT A\$, A PRINT B\$, B PRINT C\$, C	
INPUT A, B C = A A = B B = C PRINT A , B	
INPUT A X = 3.14 * A^2 PRINT X	INPUT A P = 3.14 X = P*A^2 PRINT X
INPUT A AREA = A^2 R = 4*A PRINT AREA , R	
INPUT X1, Y1 INPUT X2, Y2 S = (Y2-Y1) / (X2-X1) PRINT S	
IINPUT X1, X2 , Y1 , Y2 D = ((X1-X2)^2 + (Y1-Y2)^2) ^0.5 PRINT D	

اكتب برنامج بلغة بيسك لإدخال ثلاث قيم و طباعتها على عكس ادخالها

اكتب برنامج بلغة بيسك لإدخال اسماء ثلاث طلاب و معدلاتهم في جملة واحدة و طباعة اسم و معدل كل طالب في سطر

اكتب برنامج بلغة بيسك لإدخال قيمتين و من ثم بدل قيمتهما و اطبع القيم بعد التبديل

اكتب برنامج بلغة بيسك لحساب و طباعة مساحة الدائرة إذا علمت أن مساحة الدائرة = πr^2

اكتب برنامج بلغة بيسك لحساب و طباعة مساحة المربع ومحيطه إذا علمت أن
مساحة المربع = الطول²
محيط المربع = 4 × الطول

اكتب برنامج لحساب وطباعة ميل الخط المستقيم الذي يمر بالنقطتين (X1,Y1),(X2,Y2) إذا علمت أن ميل الخط المستقيم
$$S = \frac{Y2 - Y1}{X2 - X1}$$

اكتب برنامج لحساب وطباعة المسافة بين النقطتين (X1,Y1),(X2,Y2) إذا علمت أن المسافة بين النقطتين
$$D = \sqrt{(X1 - X2)^2 + (Y1 - Y2)^2}$$



```
X1 = 5
X2 = 3
Y1 = 7
Y2 = -4
D = ((X1-X2)^2 + (Y1-Y2)^2) ^ 0.5
PRINT D
```

```
INPUT A
M = A * A * A
S = A * A
L = 6 * AF
PRINT M , L
```

```
INPUT A , B
X = A * B
H = 2 * A + 2 * B
PRINT X
```

```
INPUT L , B
X = L * B
PRINT X
```



```
INPUT X
Z = 2.5 / 100 * X
PRINT Z
END
```

```
INPUT A
T = 0.16 * A
PRINT T
END
```

```
INPUT X , A
M = (X + A) ^ (A + 3)
PRINT M
END
```

```
INPUT A,B,C
F = (A + B + C) \ 3
PRINT F
END
```

```
INPUT A,B
F = A + B
R = A * B
PRINT F , R
```

```
INPUT A,B,C
X1 = (- B + (B^2 - 4*A*C)) / (2*A)
X2 = (- B - (B^2 - 4*A*C)) / (2*A)
PRINT X1 , X2
```

```
INPUT A
PRINT A MOD 7
```

اكتب برنامج لحساب وطباعة المسافة بين النقطتين (X1,Y1),(X2,Y2) إذا علمت أن المسافة بين النقطتين

$$D = \sqrt{(X1 - X2)^2 + (Y1 - Y2)^2}$$

علماً أن (X2 = 3 , X1 = 5 , Y1 = 7, Y2 = -4)

اكتب برنامج بلغة بيسك لحساب وطباعة حجم مكعب ومساحته الكلية إذا علمت طول ضلعه ، علماً بأن :

حجم المكعب = طول الضلع × طول الضلع × طول الضلع

مساحة الوجه الواحد = طول الضلع × طول الضلع

مساحة المكعب الكلية = مساحة الوجه الواحد × 6

اكتب برنامج بلغة بيسك لحساب و طباعة مساحة مستطيل (X) و محيطه (H) إذا علمت أن

م = الطول × العرض

ح = 2 * الطول + 2 * العرض

اكتب برنامج بلغة بيسك لحساب و طباعة مساحة مثلث (X) علماً أن مساحة المثلث = نصف القاعدة (B) * الارتفاع (L)

اكتب برنامج بلغة بيسك لإدخال مبلغ معين من المال (X) لحساب و طباعة مقدار الزكاة (Z) على ذلك المبلغ ، ان علمت أن الزكاة = 2.5% من المبلغ

اكتب برنامج لقراءة و إدخال الدخل السنوي لموظف و طباعة ضريبة الدخل المقدرة بنسبة 16% من الراتب السنوي

اكتب برنامج بلغة بيسك يقوم على إيجاد و طباعة قيمة M في المعادلة التالية .

$$(X + A)^{(A+3)}$$

اكتب برنامج بلغة بيسك لحساب و طباعة المتوسط الحسابي الصحيح لثلاث اعداد

اكتب برنامج بلغة بيسك لإدخال عددين و من ثم اطبع حاصل مجموعهما و ضربهما

اكتب برنامج بلغة بيسك و طباعة قيمة X

$$X = \frac{-B \pm \sqrt{B^2 - 4 * A * C}}{2A}$$

اكتب برنامج بلغة بيسك لإدخال عدد و من ثم اطبع باقي قسمته على العدد 7

ب (ما ناتج تنفيذ المقاطع البرمجية التالية

<pre>X = 2 Y = 4 X = 3*Y Y = 2+X PRINT X , Y CLS PRINT X + Y END</pre>	26	<pre>A = 8 CLS REM B = 6 B = B + 3 PRINT A \ B END CLS</pre>	2
<pre>A\$ = "I" B\$ = " LOVE " C\$ = "JORDAN" PRINT "B\$"; "JOARDAN"</pre>	B\$JORDAN	<pre>REM X = 4 PRINT "THE NUM " , PRINT X END</pre>	THE NUM 0
<pre>A = 2 B = 4 PRINT AB , "AB"</pre>	0 AB	<pre>A = 2 PRINT A + 2 END PRINT A\$ + 3</pre>	لن ينفذ بسبب وجود خطأ
<pre>A = 2 B = 3 M = A + B PRINT "M" END</pre>	M	<pre>A = 5 B = 4 F = A + B PRINT F REM CLS</pre>	9
<pre>A = 2 B = 3 PRINT A > B PRINT B > A END</pre>	0 -1	<pre>A = 2 B = 3 PRINT "M" END PRENT X</pre>	لن ينفذ بسبب وجود خطأ
<pre>A = 2 B = 4 REM A= AB , "AB"</pre>	شاشة فارغة	<pre>A = 2 PRINT A\$; "A" , B , A</pre>	A 0 2
<pre>A\$ = C PRINT A\$ PRINT 4</pre>	لن ينفذ بسبب وجود خطأ	<pre>X = 4 PRINT , ; ; 002 ; ; ; PRINT "CLS"</pre>	2 CLS
<pre>A = 7 REMA = 5 PRINT A , a PRINT REMA</pre>	7 7 5	<pre>A\$ = "BB" B\$ = " A , 5 ; B" PRINT A\$ +M\$+B\$ PRINT ; ; , a\$</pre>	BBA , 5 ; B BB
<pre>B = 3 CLS PRINT B ^ 2 , REM A = 2 PRINT A\$; A</pre>	9 0	<pre>B = 3 PRINT A +5 , A = 2 REM CLS PRINT "B"</pre>	5 B

النظمة العد

لماذا يستخدم النظام الثنائي للتعبير في البوابات المنطقية ؟
بسبب سهولة تطبيقه في الدوائر الكهربائية، و التي تكون عادة إما مفتوحة أو مغلقة وذلك عن طريق التمييز بين عمليتين فيزيائيتين تحدثان داخل الكمبيوتر هما توصيل التيار بشكل مستمر أي الدائرة المغلقة (1) وقطع التيار أي الدائرة المفتوحة (0)

قارن بين النظام العددي الثنائي و العشري من حيث الرموز و الاساس

النظام العشري	النظام الثنائي	
9 8 7 6 5 4 3 2 1 0	1 0	الرموز
10	2	الاساس

فلسفة المنازل :

تعني قيمة كل رقم تعتمد على المنزل التي يقع بها

المتغير المنطقي

هو المقدار الذي يصف الحالة الخيرية و النظرية بأنها صائبة (1) أو خاطئة (0)

لماذا سمي النظام الثنائي بهذا الاسم

لأنه يتكون من رمزين و هما (0 , 1) و أساس النظام يكون الرقم (2)

لماذا سمي النظام العشري بهذا الاسم

لأنه يتكون من عشرة رموز و هي (0 , 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8 , 9) و أساس النظام يكون الرقم (10)

التمثيل الداخلي للمعلومات (نظام التشفير الثنائي) :

التعبير عن الرموز المختلفة و ذلك بتخصيص عدد ثنائي مكون من 8 منازل لكل رمز مستخدم .

العبارة المنطقية المركبة

هي أكثر من جملة خبرية بينها معاملات منطقية تحتل الصواب أو الخطأ

معامل AND : هو معامل منطقي يعطي ناتجا صوابا إذا كان ناتج كل من التعبيرين المنطقيين البسيطين

صوابا ويعطي ناتجا خطأ إذا كان ناتج كلا التعبيرين المنطقيين البسيطين أو احدهما خطأ.

معامل OR : هو معامل منطقي يعطي ناتجا صوابا إذا كان ناتج أحد التعبيرين المنطقيين البسيطين أو كلاهما

صوابا ويعطي ناتجا خطأ إذا كان ناتج كلا التعبيرين المنطقيين البسيطين خطأ.

اكتب اسم البوابة المنطقية التي ينطبق عليها الوصف المحدد

1. () (الجواب صحيح فقط عندما تكون كل المدخلات صحيحة)
2. () (الجواب صحيح عندما يكون احد المدخلات صحيحة)
3. () (الجواب خطأ عندما يكون احد المدخلات خطأ)
4. () (الجواب خطأ فقط عندما تكون كل المدخلات خطأ)
5. () (الجواب عكس المدخل)

And
Or
And
Or
Not

الحل

الخوارزميات

تعد تحديد المشكلة و تحليلها من خطوات معالجة المشكلة و هناك خطوات اخرى للحل , اذكر اربعة منها بالترتيب

- 1) برمجة الحل خطياً (كتابة الخوارزمية)
- 2) برمجة الحل باستخدام إحدى لغات البرمجة
- 3) تجربة البرنامج وتنفيذه
- 4) توثيق البرامج



في أي مرحلة من خطوات حل المشكلة يمكن انجاز المهام التالية

- | | |
|--|---|
| (1) فهم المسألة | (1) تحديد المشكلة |
| (2) تصنيف المدخلات و المخرجات و المعالجة | (2) تحليل المشكلة |
| (3) اخذ عينات اختبارية للحل | (3) تجربة البرنامج وتنفيذه |
| (4) وصف كتابي لخطوات الحل | (4) توثيق البرامج |
| (5) دعم الحل بالوثائق والمستندات والرسوم الإيضاحية | (5) توثيق البرامج |
| (6) العمل على مخطط سير العمليات | (6) برمجة الحل خطياً (كتابة الخوارزمية) |
| (7) كتابة خطوات واضحة متسلسلة لطريقة الحل | (7) برمجة الحل خطياً (كتابة الخوارزمية) |

الحل

ما الفرق بين البرنامج المصدري و الهدف

- البرنامج المصدري : ذلك البرنامج الذي يكتبه المبرمج بإحدى لغات البرمجة عالية المستوى
- الهدف : البرنامج الذي ينتج من عملية الترجمة و هو البرنامج الذي يفهمه الحاسوب و يقوم الحاسوب بتنفيذ خطواته



عند تحليل المسألة يمكن تحليلها حسب العناصر الآتية :

- (1) المدخلات (البيانات أو المعلومات) وتحديد نوعها .
- (2) طبيعة المخرجات (النتائج) وتنظيم كتابتها .
- (3) طرق الحل المناسبة بما يتلائم مع الحاسوب، وفي ضوء ذلك يتم اختيار الحل الأفضل .

توثيق المسألة

التوثيق هو وصف كتابي لخطوات الحل، وطريقة تنفيذ البرنامج وأهدافه وأجزائه وإجراءات تشغيله، مدعوماً بالوثائق والمستندات والرسوم الإيضاحية، وتأتي هذه المرحلة بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج وتصحيح الأخطاء، وحيث يكون من الضروري توثيق طريقة الحل والبرنامج الذي تم تنفيذه، ولكي يتسنى تطويره في المستقبل

الخوارزمية

هي عبارة عن مجموعة من الخطوات المتسلسلة التي تصف بصورة مبسطة وبدون أي غموض جميع الخطوات الرياضية والمنطقية اللازمة لحل مسألة ما.

مخطط سير العمليات

هي تمثل وصفاً تصويرياً لخطوات الخوارزمية بالرسم تكون أكثر وضوحاً. وخريطة سير العمليات تقوم مقام الخوارزمية ويمكن بواسطتها ملاحظة تتبع التسلسل المنطقي لحل المسألة بكل سهولة،

ما هي التساؤلات التي يمكن الاجابة عليها عند تحديد المشكلة

- ❖ هل هي مشكلة فعلاً؟
- ❖ ما هي المشكلة؟
- ❖ ما هو المطلوب؟

ما هي العناصر التي يمكن تحليل المشكلة حسبها

- ❖ المدخلات (البيانات أو المعلومات) وتحديد نوعها .
- ❖ طبيعة المخرجات (النتائج) وتنظيم كتابتها .
- ❖ طرق الحل المناسبة بما يتلائم مع الحاسوب، وفي ضوء ذلك يتم اختيار الحل الأفضل .

عدد خصائص الخوارزميات

- ❖ وصف خطوات الحل بشكل واضح و محدد
- ❖ عدم اعتماد الخوارزمية على أسلوب معين في المعالجة
- ❖ إمكانية استخدام الخوارزمية نفسها لحل جميع المشاكل المتشابهة
- ❖ سهولة فهم خطوات حل المشكلة و استيعابها
- ❖ إمكانية اكتشاف الأخطاء التي قد تحدث ببسر و سهولة
- ❖ تعد الخوارزمية من وسائل التوثيق

ما دور مخطط سير العمليات في حل المشكلة

مخطط سير العمليات هي التي تمثل وصفاً تصويرياً بالرسم لخطوات الخوارزمية لتكون أكثر وضوحاً ويمكن بواسطتها ملاحظة تتبع التسلسل المنطقي لحل المسألة بكل سهولة





- عدد مزايا و خصائص و فوائد استخدام خرائط سير العمليات .
- ❖ تمكن المبرمج من الإلمام الكامل بالمسألة المراد حلها و السيطرة على كل أجزائها
 - ❖ تساعد بيسر و سهولة على تعديل البرامج الموضوعة بمجرد النظر
 - ❖ يعتبر الاحتفاظ برسوم مخطط سير العمليات لحلول مسائل معينة أمراً مهماً إذ يكون مرجعاً عند إجراء تعديلات عليها
 - ❖ توفير وسيلة مناسبة ومساعدة في كتابة البرامج ذات التفرعات الكثيرة.

لماذا سميت مخططات سير العمليات التتابعية بهذا الاسم (وضح المقصود)
تكون فيه الخطوات متتابعة و متسلسلة دون الحاجة الى تكرار أو تفرع لأي خطوة من خطواتها

- اذكر انواع و أصناف مخططات سير العمليات
- 1 (مخططات سير العمليات التتابعية) 2 مخططات سير العمليات ذات التفرع 3 مخططات سير العمليات ذات الدوران و التكرار

لماذا سميت الخوارزميات بهذا الاسم ما اسم الكتاب الذي وضح فيه علم الخوارزميات و علم الجبر
ابو جعفر محمد بن موسى الخوارزمي و الكتاب هو الجبر و المقابلة

علل استخدام التوثيق في حل المسائل
لكي يتسنى تطويره في المستقبل أو استخدامه من قبل أشخاص آخرين. ويتضمن التوثيق توضيحاً لطبيعة المشكلة وأنواع المدخلات والمخرجات ومخططات الحل وغيرها.

لماذا ينصح باستخدام مخططات سير العمليات في حل المسائل بدلاً من الخوارزميات
لأن مخطط سير العمليات تقوم مقام الخوارزمية و تكون أكثر وضوحاً من الخوارزمية ويمكن بواسطتها ملاحظة تتبع التسلسل المنطقي لحل المسألة بكل سهولة . غالباً ما تكون استخراج الخوارزمية من خريطة سير العمليات أسهل بكثير من كتابة الخوارزمية مباشرة

لماذا تطلق على بعض لغات البرمجة ذات مستوى منخفض
بسبب قربها من طريقة عمل الحاسوب و بعدها عن لغة الانسان و استخدامها رموز مختصرة في برامجها

اكتب الحدث الذي تمثله الموز التالية في مخططات سير العمليات

الحدث	الرمز
معالجة - عملية حسابية	
قرار	
ادخال و اخراج	

لغة البرمجة بيسك

عدد اثنين من ميزات لغات البرمجة عالية المستوى
سهولة تعلمها استخداما لكتابة برامج

امكانية برمجة الحواسيب المختلفة اللغة نفسها

ما سبب بناء لغة بيسك؟

تم بناء بيسك لتكون وسيلة تعليمية .

علل يفضل استخدام متغيرات لها معنى

تساعد على فهم البرنامج و متابعة تطوره و خطواته



ما سبب ظهور لغات البرمجة عالية المستوى

ظهور الحاسوب و دخوله حياة الإنسان في جمع المجالات و الميادين و كان لا بد من وجود وسيلة للتخاطب بين الإنسان و الآلة للتقليل من الفجوة التي بينهما

بيسك المرئية

جافا

لغة سي C

لغة HTML

عدد ثلاث من لغات البرمجة عالية المستوى
دلفي بيسك (Basic)

لغة مستخدمة بكثرة وشعبية الانتشار

لغة تفاعلية

مناسبة لكافة الأعمار والمستويات

أهم ميزات لغة البرمجة بيسك
تعتبر اللغة وسيلة تعليمية
من أبسط لغات البرمجة وأسهلها

لغة بيسك لغة تفاعلية : هي اللغة التي تسمح بالاتصال المباشر بين المستخدم وجهاز الحاسوب أثناء إعداد البرنامج واستخدامه
مجموعة رموز اللغة : مجموعة من الرموز الخاصة والحروف والأرقام التي تستخدم للبرمجة أي أنها تلك الرموز الخاصة والحروف والأرقام التي تشكل كلمات وأوامر لغة البرمجة .

الثوابت : قيم ثابتة لا تتغير أثناء تنفيذ البرنامج و هي نوعان ثوابت عددية و ثوابت رمزية

المتغيرات : هي أسماء تمثل مواقع في الذاكرة ذات قيم قابلة للتغير أثناء تنفيذ البرنامج . وهي نوعان متغيرات عددية و متغيرات رمزية

عند تحرير البرنامج قد يتعرض المبرمج الى أخطاء أثناء البرمجة اذكر ثلاث منها
خطأ لغوي خطأ تنفيذي خطأ منطقي



ما وظيفة النافذة الفورية

تستخدم لكتابة جملة او أكثر من جمل بيسك و تنفيذها بشكل فوري لإظهار النتائج

ما هي شروط وقواعد اختيار أسماء المتغيرات

1. يجب أن يبدأ اسم المتغير بحرف (يجب أن لا تبدأ بعدد)
 2. أن لا يحتوي اسم المتغير على أي رمز خاص و تعتبر المسافة (الفراغ) من الرموز الخاصة
 3. أن لا يكون اسم المتغير من كلمات كويك بيسك المحجوزة
 4. يجب أن ينتهي اسم المتغير الرمزي بإشارة الدولار \$.
 5. يجب أن لا يزيد اسم المتغير عن 40 خانة (بين رقم وحرف) ان كان عددي (41) خانة ان كان رمزي
 6. يفضل أن يكون للمتغير معنى يدل على المطلوب
- علل (حتى يساعد على فهم البرنامج و متابعة تطوره)

اذكر قواعد أولوية حل التعبير الحسابي في بيسك بالترتيب

- 1) الأولوية للأقواس و نبدأ من الأقواس الداخلية
- 2) الأس ^
- 3) الضرب (*) و القسمة بناتج حقيقي (/)
- 4) القسمة بناتج صحيح (\)
- 5) باقي القسمة MOD
- 6) الجمع (+) و الطرح (-)

اذكر أربع طرق (خيارات أو أوامر) لتنفيذ البرنامج ؟

- ❖ من لائحة RUN ثم خيار (أمر) START
- ❖ مفاتيحين SHIFT + F5
- ❖ مفتاح F5
- ❖ من شريط الحالة انقر على <F5 = RUN>

خطوات تشغيل برمجية الكويك بيسك

- ❖ انتقل إلى مكان وجود ملف التشغيل
- ❖ (QBASIC.EXE) وانقر عليه نقرا مزدوجا
- ❖ عندما تظهر الشاشة الترحيبية اضغط على مفتاح الخروج (ESC) للخروج منها ، وعندها يتم الدخول إلى الشاشة الرئيسية .

اذكر ثلاثة من أهم اللوائح و التي نتعامل معها باستمرار في برمجية بيسك

- | | | |
|----------------|----------------|-------------------|
| ملف (File) | تحرير (Edit) | عرض (View) |
| بحث (Search) | تنفيذ (Run) | تصحيح (Debug) |
| | | خيارات (Option) |

ما هي اهم الخيارات داخل لائحة FILE
(New) (Open) (Save) (Save As) (Print) (Exit)

ما هي اهم الخيارات داخل لائحة RUN
Continue Restart Start

ما الوظيفة التي تؤديها كل من المفاتيح التالية في برمجية بيسك
الخروج من الشاشة الترحيبية ESC
تفعيل شريط اللوائح ALT
تنفيذ البرنامج F5
للتنقل بين حيز العمل و النافذة الفورية F6
ادخال تعليمات جديدة (ادخال اسطر جديدة) ENTER
التنقل بين اللوائح و خيارتها الأسهم



ما هو المفتاح المستخدم لتنفيذ البرامج
F5

اذكر ثلاث حالات لظهور رسالة الخطأ (Redo from start)
❖ اختلاف عدد القيم في شاشة المخرجات عن المتغيرات
❖ اختلاف نوع القيم في شاشة المخرجات عن المتغيرات
❖ وجود فاصلة منقوطة بين القيم في شاشة المخرجات

ما الامتداد الذي تعطيه برمجية بيسك لملفاتنا
BAS

ما هو عمل الأمر Continue في برمجية بيسك
اكمال تنفيذ البرامج من حيث توقف

عدد رموز لغة البرمجة بيسك
الحروف الارقام

الرموز الخاصة

ما الامتداد التشغيلي لبرمجية بيسك
EXE

ما سبب ظهور لغات البرمجة عالية المستوى
ظهور الحاسوب و دخوله حياة الإنسان في جمع المجالات و الميادين و كان لا بد من وجود وسيلة للتخاطب بين الإنسان و الآلة للتقليل من الفجوة التي بينهما

- اسم الملف التشغيلي لبرمجية بيسك QBASIC.EXE - و امتداد الملف هو EXE
- يسمى ملف لغة QBASIC برنامجا ، ويعطى اسما يحمل الامتداد BAS
- لا يتم تنفيذ البرنامج الا اذا كان خاليا من الاخطاء
- ترقيم الأسطر في البيسك اختياري
- تستخدم الأقواس في الكويك بيسك لتغيير الأولويات و لتسهيل قراءة التعبير
- مميزات لغة QBASIC انه يمكن إضافة سطر أو حذفه و كذلك يمكن تحديد الجمل و الكلمات و الأسطر و اجراء عمليات القص و النسخ و اللصق

البرمجة: هي طريقة للتخاطب بين الإنسان و الحاسوب لانجاز عمل معين و الاستفادة من قدراته لحل مسائل متنوعة

لغة الآلة : هي تنفيذ و تمييز مجموعات التعليمات الخاصة بالحاسوب فقط و المعبر عنها بالنظام الثنائي (0 , 1)

البرنامج : مجموعة من التعليمات المكتوبة بإحدى لغات البرمجة التي تهدف الى تنفيذ أمر معين من اجل تحقيق هدف للمستخدم

المترجم : برنامج يقوم بترجمة البرنامج المكتوب بإحدى لغات البرمجة عالية المستوى (البرنامج المصدري) إلى برنامج مكتوب بلغة الآلة (البرنامج الهدف) لكي يستطيع الحاسوب فهم البرنامج المكتوب بلغات البرمجة المختلفة .



م تتكون التعليمات التي يكتب بها البرنامج
تتكون من اختصارات انجليزية لكلمات معلومة و تعابير حسابية و جبرية و منطقية

اكتب وظيفة كل من كلمات بيسك المحجوزة الآتية

1. إظهار النتائج مطبوعة على شاشة المخرجات	PRINT (1)
2. لإدخال البيانات إلى الحاسوب في شاشة المخرجات عند تنفيذ البرنامج	INPUT (2)
3. تستخدم لتسجيل الملاحظات داخل البرنامج	REM (3)
4. تستخدم لمسح و تنظيف شاشة المخرجات حسب ورودها في البرنامج	CLS (4)
5. تستخدم هذه الجملة لإعطاء و إسناد المتغيرات قيمة من النوع نفسه	LET (5)
6. تستخدم للإعلان عن نهاية تنفيذ البرنامج حسب ورودها	END (6)
7. هو معامل منطقي يعطي ناتجا صوابا إذا كان ناتج كل من التعبيرين المنطقيين البسيطين صوابا ويعطي ناتجا خطأ إذا كان ناتج كلا التعبيرين المنطقيين البسيطين أو أحدهما خطأ	AND (7)
8. هو معامل منطقي يعطي ناتجا صوابا إذا كان ناتج أحد التعبيرين المنطقيين البسيطين أو كلاهما صوابا ويعطي ناتجا خطأ إذا كان ناتج كلا التعبيرين المنطقيين البسيطين خطأ	OR (8)
9. هو معامل منطقي يعطي ناتجا صوابا إذا كان ناتج التعبير المنطقي البسيط خطأ ويعطي ناتجا خطأ إذا كان ناتج التعبير البسيط المنطقي صوابا	NOT (9)

الحل

تعد لغة البيسك من أكثر اللغات شعبية و استخدام
بسبب بساطة اللغة و أوامرها و لسهولة تعلمها من قبل كافة الأعمار و مختلف المستويات

استخدام العنونة في جملة طباعة PRINT
تستخدم العنونة في جملة طباعة PRINT لعرض و توضيح النتائج وإظهار الحقول و عناوينها بشكل مناسب

استخدام رسالة الإعلام في جملة الإدخال INPUT
تستخدم رسالة الإعلام في جملة الإدخال INPUT للإعلام المستخدم بنوعية البيانات الواجب إدخالها وعددها و ذلك لتجنب الإدخالات الخاطئة

استخدام الفاصلة المنقوطة في جملة طباعة PRINT
تستخدم الفاصلة المنقوطة في جملة الطباعة PRINT لإلغاء إظهار النتائج في حقول تلقائية حيث تطبع النتائج في شاشة المخرجات بترك فراغ واحد قبل القيم العددية الموجبة وفراغا واحدا بعدها بينما تترك فراغا واحدا بعد القيم العددية السالبة ولا تترك أي فراغ قبل القيم الرمزية أو بعدها

اي حل صحيح يحقق المطلوب من السؤال هو صحيح
جميع الامثلة الواردة في اكتب خوارزميات أو ارسم مخطط سير العمليات أو كتابة البرامج يجوز التبديل بينها حسب ما يطلبه السؤال



