

تم تحميل ورفع المادة على منصة



للعودة الى الموقع اكتب في بحث جوجل



المعلم التعليمي



ALMUALM.COM

مادة هندسة البرمجيات للصف الثالث ثانوي _ الفصل الدراسي الأول لعام 1447 هـ

❖ ضعِي المصطلح المناسب أمام التعريف فيما يلي:

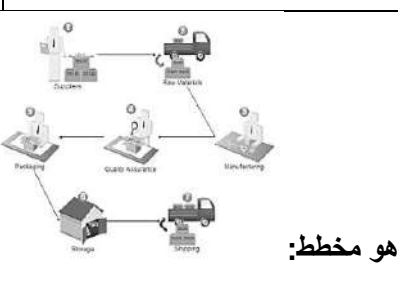
المصطلح	التعريف
	يقبل برنامج المصدر كمدخل، لينتج برنامج مكافئ بلغة الآلة يسمى برنامج الكائن، حيث يقوم بتحويل <u>كتلة</u> من الأوامر البرمجية المكتوبة بلغة عالية المستوى إلى لغة الآلة
	تحتوي على جميع البرامج والأدوات اللازمة لكتابة البرامج وتنفيذها وتشخيص المشاكل وإصلاحها

❖ ضعِي كلمة (صح) أمام العبارة الصحيحة فيما يلي، وكلمة (خطأ) أمام العبارة الخاطئة:

1.	من الأمثلة على المتطلبات الوظيفية: الأمان	()
2.	تبدأ مرحلة التنفيذ قبل الحصول على موافقة المستخدم على النظام الجديد	()
3.	تتم عملية التوثيق والتقييم في جميع مراحل دورة حياة تطوير البرمجيات	()
4.	يتطلب المفسر ذاكرة أقل	()
5.	يطلق على الأخطاء التي تحدث أثناء تنفيذ البرنامج اسم: أخطاء وقت التشغيل runtime errors	()
6.	يتم تقديم نموذج أولي غير مكتمل في مرحلة التصميم في منهجية التطوير الرشيقية	()
7.	تهتم الواجهة الخلفية بالعناصر المرئية لتطبيق الويب وهي الواجهة بين المستخدم والنظام	()
8.	قد يتصرف الشخص المراد مراقبته بشكل مختلف عن طبيعته أثناء استخدام طريقة الملاحظة	()

❖ اختاري الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1.	مرحلة يتم فيها تصميم واجهات المستخدم وتحديد وظائف كافة العناصر الموجودة فيها	
	(أ) التحليل	(ب) التصميم
2.	تعد المراحل في هذه المنهجية واضحة ومحددة ولا تتداخل مع بعضها	
	(أ) منهجية التطوير السريعة	(ب) منهجية الشلال
3.	اللغة التي تتسم بعدم ارتباطها بنوع وبنية حاسب معين	
	(أ) لغة الآلة	(ب) لغة التجميع
4.	برمجيات توفر إمكانية العمل على المشروع من أي جهاز حاسب ومن أي مكان في العالم	
	(أ) لغات البرمجة عالية المستوى	(ب) لغات البرمجة منخفضة المستوى

(أ) بيانات التطوير المتكاملة	(ب) محررات النصوص البرمجية	(ج) بيانات البرمجيات السحابية
5.	من الأمثلة على أدوات إدارة المشروع	
(أ) Pencil	(ب) google cloud	(ج) Teams
6.	 المخطط أمامك في الصورة هو مخطط:	
(أ) شجري	(ب) شبكي	(ج) سير العمل

❖ عددي 2 من فرص العمل الأكثر شيوعاً في هندسة البرمجيات:

❖ عددي 2 من مزايا الاستبانة أو المقابلات:

انتهت الأسئلة _ تمنياتي لك بالتوفيق مبرمجتني المبدعة

س1- اختار الإجابة الصحيحة بوضع دائرة حول رمزها:**1- المرحلة التي تستخدم فيها أدوات جمع البيانات هي:**

أ- التحليل	ب- التصميم	ج- التنفيذ	د- الصيانة
------------	------------	------------	------------

2- المرحلة التي تستخدم فيها لغة البرمجة أو برنامج حاسوبي لإعداد النظام هي:

أ- التصميم	ب- التقييم	ج- التطوير	د- التوثيق
------------	------------	------------	------------

3- المرحلة التي يتم فيها إعداد دليل المستخدم الخاص بالنظام هي:

أ- التحليل	ب- التوثيق	ج- التقييم	د- الاختبار
------------	------------	------------	-------------

4- يتم تلقي المراجعة من المستخدمين في مرحلة تطبيق:

أ- الهاتف الذكي	ب- الحاسوب	ج- التابلت	د- المحركات
-----------------	------------	------------	-------------

5- المرحلة التي تستخدم فيها أدوات جمع البيانات هي:

أ- التحليل	ب- التصميم	ج- التنفيذ	د- الصيانة
------------	------------	------------	------------

6- لغات كائنية التوجه هي:

أ- البايثون	ب- بيسيك	ج- برولوج	د- سي
-------------	----------	-----------	-------

س2- أضع خلف العبارة الصحيحة إشارة صح (√) وخلف العبارة الخاطئة إشارة خطأ (×):

من مزايا لغات البرمجة عالية المستوى أنها تستخدم صيغة برمجية ومنطقية يمكن فهمها لقربها من لغة الإنسان	
من عيوب لغة التجميع أنها تختلف حسب بنية كل حاسب	
تقسم عملية تطوير البرمجيات ككل إلى مراحل متميزة وتسمى دورة حياة تطوير البرمجيات	
المستخدمون يصدون أخطاء النظام في مرحلة التنفيذ وفق منهجية التطوير السريع	
مرحلة تطوير الأفكار ليست من المراحل الأساسية لإنشاء تطبيق الويب	
الإكمال الذكي للنصوص البرمجية في محررها ميزة من ميزات بيئة التطوير المتكاملة	

س3- اختار من العمود ب ما يناسب العمود أ بوضع الرقم المناسب:

العمود أ	رقم الإجابة الصحيحة	العمود ب
يتم تحويل النظرية إلى ممارسة في مرحلة		1- بيسيك
يتم إزالة أخطاء النظام أثناء العمل في مرحلة		2- محرر النص
لغة برمجة متعددة الأغراض هي		3- أداة تحكم بالإصدار
نوع من البرامج المستخدمة لتعديل الملفات النصية		5- منشآت المشروع
يتيح الاحتفاظ بالإصدارات السابقة من ملفات البرامج للرجوع إليها عند حدوث مشاكل		4- الصيانة
تتأكد من جميع الملفات المحددة أنه سيتم ربطها في برنامج واحد نهائي هي		6- التنفيذ
		7- التقييم

س4- اكتب اثنتان من أنواع أدوات تطوير البرمجيات؟

أسئلة اختبار مادة هندسة البرمجيات للصف الثالث ثانوي

اسم الطالبة : الشعبة :

س١ / اختاري الاجابة الصحيحة وظلي في ورقة التظليل في قسم الخيارات :

1. أحد فروع علم الحاسب التي تختص بتطوير أنظمة البرمجيات وصيانتها					
أ	علم البيانات	ب	هندسة البرمجيات	ج	الذكاء الاصطناعي
د	الامن السيبراني				
2. يتم فيها فهم مجال المشكلة وتحديد المتطلبات الوظيفيه والغير وظيفيه					
أ	مرحلة التحليل	ب	التصميم	ج	التطوير والاختبار
د	الصيانه				
3. يتم فيها تحويل المتطلبات والمواصفات الى مقاطع برمجية					
أ	مرحلة التحليل	ب	التصميم	ج	التطوير والاختبار
د	الصيانة				
4. يتم فيها معالجة أي أخطاء ومشاكل خلال عمل النظام :					
أ	مرحلة التحليل	ب	التصميم	ج	التطوير والاختبار
د	الصيانة				
5. احد المنهجيات التي يتم فيها التطوير نماذج أوليه من خلال دورات تكراريه					
أ	منهجية الشلال	ب	منهجية التطوير السريع	ج	منهجية التطوير الرشيقه
د	غير ذلك				
6. احد المنهجيات التي لايمكن الانتقال من المرحلة التاليه الا بعد الانتهاء من المرحلة السابقه :					
أ	منهجية الشلال	ب	منهجية التطوير السريع	ج	منهجية التطوير الرشيقه
د	غير ذلك				
7. احد المنهجيات التي يتم فيها تقديم منتج فعال في كل مرحله :					
أ	منهجية الشلال	ب	منهجية التطوير السريع	ج	منهجية التطوير الرشيقه
د	غير ذلك				
8. لغات ذكاء اصطناعي :					
أ	فورتران	ب	بايثون	ج	بيسك
د	ليسب				
9. لا تعتبر من ميزات لغات البرمجة العاليه :					
أ	تستخدم صيغة منطقيه وبرمجيّه	ب	عدم ارتباطها بنوع بنية الحاسب	ج	سهولة تصحيح أخطاء البرامج
د	يمكن فهمها	د	تختلف حسب بنية كل حاسب		
10. برنامج يقوم بتحويل كل سطر من التعليمات البرمجية الى لغة الآله وتنفذ قبل الانتقال الى السطر التالي من التعليمات:					
أ	المفسر	ب	المترجم	ج	4GL
د	المجمع				
11. أخطاء تحدث أثناء تنفيذ البرنامج:					
أ	أخطاء منطقيه	ب	أخطاء وقت التشغيل	ج	أخطاء تركيب الجمل
د	لاشيء مما سبق				
12. من أدوات تطوير البرمجيات التي تتأكد من أن تجميع الملفات الضروريه ببرنامج نهائي					
أ	محرر النصوص البرمجي	ب	مصحح الأخطاء	ج	منشئات المشروع
د	المحلات				
13. لا تعد من مزايا محررات النصوص البرمجية :					
أ	توفر أدوات ذكية واكمال النصوص	ب	العمل كبديل لبيئة التطوير	ج	أصغر حجما واسرع في التحميل
د	واجهتها بسيطه				
14. ... هو برنامج تفاعلي يتم إنشاؤه باستخدام تقنيات الويب ويتم تخزين البيانات على خوادم					
أ	التحكم في الاصدار	ب	أغراض عامه	ج	بيئة متكامله
د	تطبيق الويب				

15. من مراحل انشاء تطبيق الويب يدير البيانات وقواعد البيانات والخوادم التي لا يستطيع المستخدم رؤيتها داخل تطبيق الويب							
أ	مرحلة تصور الأفكار	ب	مرحلة التحقق	ج	انشاء الواجهة الامامية	د	انشاء الواجهة الخلفية
16. هو مخطط هيكلي او صورة او مجموعه صور تظهر العناصر الوظيفيه							
أ	النموذج الاولي للبرنامج	ب	محرر النصوص	ج	التحكم في الاصدار	د	نشر البرنامج
س٢ ضعى صح او خطأ امام العبارات التاليه							
١- تعتبر مرحلة الصيانة هي أول مرحلة من مراحل دورة حياة تطوير البرمجيات							
٢- يتم في مرحلة التقييم التعريف بجميع تفاصيل النظام							
٣- من تحديثات منهجية الشلال غير مناسبة للمشاريع الكبيره							
٤- في المفسر تتم عملية تجميع برنامج المصدر بالكامل قبل البدء بالتنفيذ							
٥- تستخدم لغة التجميع الرقمين 0,1							
٦- من امثلة بيئة التطوير المتكاملة Microsoft visual studio							
٧- من تحديثات محرر النصوص البرمجي تتطلب قدرا جيدا من التدريب							
٨ - من أدوات انشاء تطبيق الويب السحابي مايكروسوفت اזור							

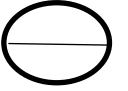
مدارس دار السلام الأهلية للبنات القسم الثانوي العام الدراسي 1447هـ اختبار الفترة الأولى عملي مقرر هندسة برمجيات	بسم الله الرحمن الرحيم  مدارس دار السلام الأهلية الرياض	المملكة العربية السعودية وزارة التعليم الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض مكتب التعليم _ المعذر
---	---	--

اسم الطالب: الصف:
أجيب مستعينة بالله:



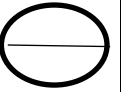
السؤال الأول: SCREEN1

- 1- افتحي تطبيق MIT App Inventor (1\2)
- 2- أنشئ مشروع جديد باسمك وفصلك (1\2)
- 3- أخفي ظهور Screen1 في أعلى الصفحة (1\2)
- 4- اضيفي خلفية للمملكة العربية السعودية (1\2)
- 5- اضيفي Button وسمية باسم مكة المكرمة (يكون بالمنتصف) (1\2)
- 6- اجعلي Button مكة المكرمة ينقلك لصفحة Makkah (1)
- 7- اضيفي Button وسمية باسم الرياض (يكون بالمنتصف) (1\2)
- 8- اجعلي Button الرياض ينقلك لصفحة Riyadh (1)



السؤال الثاني: SCREEN2

- 1- اضيفي Screen2 وسميها باسم Makkah (1\2)
- 2- أخفي ظهور Makkah في أعلى الصفحة (1\2)
- 3- اجعلي الخلفية صورة لمكة المكرمة (1\2)
- 4- اضيفي Label يعرض نص (مكة المكرمة – مدينة تحتضن قبلة المسلمين) (1)
مع الاعدادات التالية:
- 1- لون الخط ابيض 2- حجم الخط 20 3- خلفية النص اسود 4- يكون الخط عريض



السؤال الثالث: SCREEN3

- 1- اضيفي Screen3 وسميها باسم Riyadh (1\2)
- 2- أخفي ظهور Riyadh في أعلى الصفحة (1\2)
- 3- اجعلي الخلفية صورة لمدينة الرياض (1\2)
- 4- اضيفي Label يعرض نص (الرياض – هي عاصمة المملكة العربية السعودية) (1)
مع الاعدادات التالية:
- 1- لون الخط ابيض 2- حجم الخط 20 3- خلفية النص اسود 4- يكون الخط عريض

