تم تحميل وعرض المادة من

موقع مادتي
www.madty.net

موقع مادتي هو موقع تعليمي يعمل على مساعدة المعلمين والطلاب وأولياء الأمور في تقديم حلول الكتب المدرسية والاختبارات وشرح الدروس والملخصات والتحاضير وتوزيع المنهج لكل المراحل الدراسية بشكل واضح وسهل مجاناً بتصفح وعرض مباشر أونلاين وتحميل على موقع مادتي

حمل تطبيق مادتي ليصلك كل جديد

تنزيل من App Store

احصل عليه من Google Play

الوحدة الأولى : التصميم المتقدم للمستندات

الدرس الأول : إنشاء الجداول وتنسيقها

١. **يمكن إنشاء الجداول في مايكروسوفت وورد عن طريق استخدام :**
أ. شبكة الجدول
ب. قائمة الجدول
ج. أ وَ ب
د. لا شيء مما سبق

٢. **أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي استخدام شبكة الجدول :**
أ. صح
ب. خطأ

٣. **لإدراج جدول أكبر أو لتخصيص جدول يمكن استخدام قائمة جدول :**
أ. صح
ب. خطأ

٤. **يتكون الجدول من صفوف وأعمدة وخلايا ويتيح القيام بالوظائف الحسابية كما هو الحال في جداول البيانات :**
أ. صح
ب. خطأ

٥. **من السهل تنسيق الجدول باستخدام :**
أ. الأنماط
ب. إنشاء تنسيق مخصص
ج. أ وَ ب
د. لا شيء مما سبق

٦. **يمكن تطبيق نمط مخصص باستخدام أزرار الحدود أو التظليل :**
أ. صح
ب. خطأ

٧. **تستخدم الحدود لإضافة خطوط حول الجدول أو داخله :**
أ. صح
ب. خطأ

٨. **ستخدم التظليل لتلوين حدود الجدول :**
أ. صح
ب. خطأ

٩. **يجب تحديد المنطقة المراد تعديلها أولاً ثم تطبيق التنسيقات :**
أ. صح
ب. خطأ

الدرس الثاني : تحرير الجداول

١٠. **يمكن إضافة صفوف أو أعمدة دون إعادة إنشاء الجدول :**
أ. صح
ب. خطأ

١١. **يمكن من خلال خيار إدراج :**
أ. إدراج أعمدة إلى اليسار
ب. إدراج صفوف لأسفل
ج. إدراج خلايا
د. جميع ما سبق

١٢. يمكن من خلال خيار حذف خلايا في الجدول :
أ. حذف صف بأكمله
ب. حذف عمود بأكمله
ج. أ وَ ب
د. لا شيء مما سبق

١٣. يمكن استخدام زر الاحتواء التلقائي لضبط الجدول تلقائياً من خلال اختيار :
أ. احتواء تلقائي للمحتويات
ب. احتواء تلقائي ضمن النافذة
ج. عرض ثابت للعمود
د. جميع ما سبق

١٤. من خلال الضغط على تحديد في مجموعة الجدول يمكن :
أ. تحديد عمود
ب. تحديد صف
ج. تحديد جدول
د. جميع ما سبق

١٥. عند الكتابة داخل الجدول تتم محاذاة النص بصورة افتراضية إلى :
أ. اليسار
ب. اليمين
ج. الأعلى
د. الأسفل

١٦. يمكن تغيير اتجاه المحاذاة في الجدول إلى :
أ. اليسار
ب. الوسط
ج. الأعلى
د. جميع ما سبق

١٧. اضغط على Ctrl + H لفتح نافذة البحث والاستبدال :
أ. صح
ب. خطأ

الدرس الثالث : التنسيق المتقدم

١٨. يمكن إدراج النص الذي كتبته في عمود واحد أو أكثر من عمود :
أ. صح
ب. خطأ

١٩. لتحديد النص بأكمله بسهولة نستخدم الزرين :
أ. Ctrl + R
ب. Ctrl + A
ج. Ctrl +P
د. Ctrl + F

٢٠. يضبط المثلث السفلي في علامة المسافة البادئة المسافة البادئة لبقية أسطر الفقرة :
أ. صح
ب. خطأ

٢١. يضبط المثلث العلوي في علامة المسافة البادئة كافة سطور الفقرة مرة واحدة :
أ. صح
ب. خطأ

٢٢. يقع الرأس أعلى النص الرئيس في الصفحة :
أ. صح

ب. خطأ

٢٣. يستخدم التذييل لإضافة المزيد من المعلومات حول الصفحة أو المستند :

أ. صح

ب. خطأ

٢٤. النص أو المعلومات التي تكتب في الرأس والتذييل تظهر في الصفحة الرئيسية فقط :

أ. صح

ب. خطأ

٢٥. يمكن استخدام الرموز لإثراء نصك وقد تكون الرموز :

أ. أسهم

ب. علامات تعداد

ج. رموز رياضية

د. جميع ما سبق

٢٦. باستخدام الأنماط يمكن تنسيق كل فقرة بشكل متسق :

أ. صح

ب. خطأ

٢٧. أدرج فاصل صفحة إذا كنت تريد التحكم في مكان انتهاء الصفحة وأين تبدأ الصفحة الجديدة :

أ. صح

ب. خطأ

٢٨. يمكن العمل بشكل أسهل على المستند من خلال عرضه بطرق مختلفة مثل :

أ. تخطيط الطباعة

ب. تخطيط ويب

ج. أ وَ ب

د. لا شيء مما سبق

٢٩. يعد وضع القراءة أفضل طريقة لقراءة مستند :

أ. صح

ب. خطأ

٣٠. تستخدم صفحة الغلاف لمنح المشروع لمسة احترافية وجمالية :

أ. صح

ب. خطأ

الدرس الأول : تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب

١. تعد اللعبة نشاطاً ممتعاً يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة :
أ. صح
ب. خطأ

٢. لا يمكنك اللعب بالألعاب بمفردك إذ يجب أن تلعب مع أصدقائك :
أ. صح
ب. خطأ

٣. تمنحك اللعبة أهدافاً أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز :
أ. صح
ب. خطأ

٤. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم :
أ. الشخصيات الرئيسية
ب. عالم الألعاب
ج. قواعد اللعبة
د. التحديات

٥. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد العالم الافتراضي للعبة ويشمل أيضاً الرسومات والصوت :
أ. الشخصيات الرئيسية
ب. عالم الألعاب
ج. قواعد اللعبة
د. التحديات

٦. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها كيفية لعب اللعبة وما يمكنك وما لا يمكنك فعله :
أ. الشخصيات الرئيسية
ب. عالم الألعاب
ج. قواعد اللعبة
د. التحديات

٧. من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها العقبات والصعوبات في اللعبة :
أ. الشخصيات الرئيسية
ب. عالم الألعاب
ج. قواعد اللعبة
د. التحديات

٨. التحكم يعني الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك وحركتك داخل اللعبة واتخاذ إجراءات في اللعبة :
أ. صح
ب. خطأ

٩. الخطوة الأولى من خطوات تصميم اللعبة هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك :
أ. صح
ب. خطأ

١٠. من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء خطة للعبة بما في ذلك القصة والشخصيات الرئيسة وآليات العمل :
أ. التخطيط للتصميم
ب. تصميم النموذج الأولي
ج. التنفيذ
د. الاختبار

الوحدة الثانية : تصميم ألعاب الحاسب

١١. من خطوات تصميم اللعبة ويهدف إلى الوصول للفكرة النهائية لها :

أ. التخطيط للتصميم

ب. تصميم النموذج الأولي

ج. التنفيذ

د. الاختبار

١٢. من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء الرسومات والمؤثرات الصوتية وبرمجة آليات اللعبة :

أ. التخطيط للتصميم

ب. تصميم النموذج الأولي

ج. التنفيذ

د. الاختبار

١٣. من خطوات تصميم اللعبة ويعد جزءًا مهما للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب :

أ. التخطيط للتصميم

ب. تصميم النموذج الأولي

ج. التنفيذ

د. الاختبار

١٤. لبدء لعبتك يمكن مشاركتها مع :

أ. الأصدقاء

ب. العائلة

ج. على الانترنت

د. جميع ما سبق

١٥. يمكن إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو :

أ. صح

ب. خطأ

١٦. مختبر لعبة كودو بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة :

أ. جوجل

ب. مايكروسوفت

ج. ياهو

د. ادوبي

١٧. لا يمكن تغيير اللغة في مختبر لعبة كودو :

أ. صح

ب. خطأ

١٨. أول ما يجب فعله عند إنشاء اللعبة في مختبر لعبة كودو هو إنشاء عالم جديد :

أ. صح

ب. خطأ

١٩. الشخصية الرئيسية في مختبر لعبة كودو هي كائن العربة الجوالة :

أ. صح

ب. خطأ

٢٠. لا يمكن التحكم في زاوية الكاميرا في مختبر لعبة كودو في وضع التحرير :

أ. صح

ب. خطأ

٢١. يمكن إضافة التضاريس المتنوعة في مختبر لعبة كودو :

أ. صح

ب. خطأ

٢٢. من الضروري حفظ اللعبة باستمرار لتجنب فقدان عملك :

أ. صح ب. خطأ

٢٣. يمكن فتح لعبة حفظتها من قبل :
أ. صح
ب. خطأ

٢٤. يسمح مختبر لعبة كودو للمستخدمين بمشاركة ألعابهم مع الآخرين :
أ. صح
ب. خطأ

الدرس الثاني : برمجة ألعاب الحاسب

٢٥. تبدأ جميع عبارات لعبة كود بشرط عندما (WHEN) متبوعاً بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه :
أ. صح
ب. خطأ

٢٦. يوفر المختبر عدة طرق للتحكم بحركة الكائن :
أ. صح
ب. خطأ

٢٧. يتم التحكم بحركة الكائن بواسطة الفأرة فقط :
أ. صح
ب. خطأ

٢٨. لبرمجة الكائن نختار Object tool (أداة الكائن) :
أ. صح
ب. خطأ

٢٩. يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع WHEN (عندما) :
أ. صح
ب. خطأ

٣٠. يمكن برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر باستخدام :
أ. لوحة المفاتيح
ب. يد التحكم
ج. اللمس
د. جميع ما سبق

٣١. عند إنشاء لعبة في برنامج لعبة كودو ستكون الخطوات على شكل "عند حدوث شيء ما ، نفذ هذا الأمر " :
أ. صح
ب. خطأ

٣٢. إذا أردت حذف أي كائن فكل ما عليك فعله هو تحديده ثم من لوحة المفاتيح الضغط على :
أ. Enter
ب. Shift
ج. Delete
د. Ctrl

٣٣. للخروج من وضع التشغيل والعودة إلى الشاشة الرئيسية نضغط على مفتاح :
أ. Tab
ب. Shift
ج. Esc
د. Ctrl

٣٤. لاختبار اللعبة نضغط على زر التشغيل (play button) من القائمة :
أ. صح
ب. خطأ