



اختبر نفسك

السؤال الأول

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
	✓	1. يمكن أن تعرض الدالة IF قيمًا مختلفة حسب الشرط.
	✓	2. إذا كنت تريد نتيجة الدالة IF خلية بدون محتوى بدلاً من عرض الرقم صفر على سبيل المثال ، فستكتب علامتي اقتباس مزدوجتين "" بدون نص داخلهما.
✓		3. سيخبرك مايكروسوفت إكسل دائمًا إذا كانت هناك مشكلة في وظيفة قمت بإنشائها.
	✓	4. يمكن للدالة IF أن تُرجع دالة أخرى كنتيجة.
✓		5. لا يمكن أن تكون القيمة التي يتم إرجاعها من دالة منطقية على شكل نص.
✓		6. القيمة التي يتم إرجاعها إذا كان Logical_test صحيحًا هي دائمًا نصية.
		7. القيمة التي يتم إرجاعها إذا كان Logical_test خاطئًا هي مجموع رقمين.
	✓	8. العامل الرياضي ">" يعني أقل من.
	✓	9. تبدأ جميع الدوال بعلامة التساوي "=".
	✓	10. في دالة IF، يجب أن يكون هناك قوسان حول النص الذي تريد إظهاره على أنه صواب أو خطأ للشرط.
✓		11. لا يمكنك استخدام العمليات الحسابية في دوال IF.
	✓	12. عند الانتهاء من كتابة دالة IF في شريط الصيغة، يجب الضغط على Enter.

السؤال الثاني

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
✓		1. تستخدم المخططات الخطية لمقارنة القيم.
	✓	2. المخطط الدائري هو رسم بياني دائري مقسم إلى شرائح (شرائح دائرية). تمثل هذه الشرائح نسبة كل فئة في عرضها من الكل.
	✓	3. في كل مرة تقوم فيها بتغيير شيء ما في جدولك، لا يجب عليك إعادة إدراج المخطط لتمثيل معلوماتك مرة أخرى.
✓		4. وسيلة الإيضاح هي تمثيل مرئي لبيانات ورقة العمل.
	✓	5. تمثل شريحة المخطط الدائري قيمة واحدة من السلسلة.
✓		6. البيانات المرسومة على هيئة شرائح من منطقة دائرية هي مخطط شريطي.
	✓	7. عنوان المخطط البياني يصف ما تم تخطيطه.
✓		8. بمجرد اختيار نوع المخطط البياني، لا يمكن تغييره.
	✓	9. يوضح المخطط الخطي كيف تتغير البيانات بمرور الوقت.
	✓	10. يجب تحديد بياناتك أولاً، قبل إنشاء المخطط.
	✓	11. تُستخدم المخططات الشريطية بشكل أكثر فاعلية لمقارنة مجموعات بيانات.
	✓	12. تسهل محاور الرسم البياني قراءة القيم ومتابعتها.

السؤال الثالث

اكتب الرقم الصحيح في المربع المناسب:

1. بدء حركة بعد الضغط على عنصر معين في الشريحة.

2. تغيير الترتيب الذي ستظهر به تأثيرات الحركة.

3. تعيين المدة التي ستستغرقها الحركات.

4. تعيين الوقت الذي ستبدأ فيه الحركة بعد ظهور الشريحة.

5. عرض المزيد من الخيارات حول تأثير معين.

6. يستخدم لإنشاء حركات.

The screenshot shows the Beamer presentation software interface. The top menu bar includes options like 'ملف' (File), 'الشريط الرئيسي' (Main Bar), 'إدراج' (Insert), 'تصميم' (Design), 'انتقالات' (Transitions), 'حركات' (Animations), 'مراجعة' (Review), 'عرض' (Present), and 'تعليمات' (Help). The 'حركات' (Animations) menu is open, showing various animation options like 'إعادة ترتيب الحركة' (Reorder Animation), 'نقل سابقاً' (Move Previous), 'نقل لاحقاً' (Move Next), 'إضافة' (Add), 'حذف' (Remove), 'إيقاف مؤقت' (Pause), 'استئناف' (Resume), 'إيقاف مؤقت مؤقت' (Pause Temporarily), 'استئناف مؤقت' (Resume Temporarily), 'إيقاف مؤقت مؤقت مؤقت' (Pause Temporarily Temporarily), and 'استئناف مؤقت مؤقت مؤقت' (Resume Temporarily Temporarily Temporarily). The main slide area displays a presentation slide with three cups of boba tea. The slide is titled 'شعارنا' (Our Logo). The slide is part of a presentation with 11 slides, as indicated by the 'شريحة ٢ من ١١' (Slide 2 of 11) text at the bottom right. The interface also shows a sidebar with a list of slides, a status bar at the bottom with a 40% zoom level, and a language selection dropdown set to 'العربية' (Arabic).

1. بدء حركة بعد الضغط على عنصر معين في الشريحة.

2. تغيير الترتيب الذي ستظهر به تأثيرات الحركة.

3. تعيين المدة التي ستستغرقها الحركات.

4. تعيين الوقت الذي ستبدأ فيه الحركة بعد ظهور الشريحة.

5. عرض المزيد من الخيارات حول تأثير معين.

6. يستخدم لإنشاء حركات.

السؤال الرابع

اختر الإجابة الصحيحة:		
<input type="radio"/>	تستمر فيه الحركة.	1. يحدد خيار التأخير الموجود في علامة التبويب حركات الوقت الذي:
<input checked="" type="radio"/>	ستبدأ فيه الحركة التالية.	
<input type="radio"/>	ستبدأ فيه الحركة بعد ظهور الشريحة.	
<input checked="" type="radio"/>	تغيير مقياس الأرقام في المحور الرأسي (٧).	2. أثناء إدراج مخطط في العرض التقديمي يمكنك:
<input checked="" type="radio"/>	تغيير نمط ولون المخطط.	
<input type="radio"/>	استخدام أنماط مختلفة وليس تخطيطات مختلفة.	
<input type="radio"/>	F2	3. لمشاهدة كيف يبدو العرض التقديمي، يمكنك الضغط على:
<input type="radio"/>	F3	
<input checked="" type="radio"/>	F5	
<input type="radio"/>	إضافة الملاحظات على شريحة معينة.	4. تتيح لك طريقة العرض فارز الشرائح:
<input checked="" type="radio"/>	تحريك الشرائح لتغيير ترتيبها.	
<input type="radio"/>	رؤية كيف يبدو العرض التقديمي في الواقع.	

السؤال الخامس

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
	✓	1. المحاكاة هي وسيلة أساسية للتعرف على المفاهيم العلمية مثل القوة والحركة في الحياة الواقعية.
	✓	2. عندما تستخدم روبوتًا افتراضيًا، فإنك تواجه خطرًا ضئيلًا أو معدومًا في المعدات التي قد تتعرض للتلف.
	✓	3. عندما تستخدم روبوتًا افتراضيًا، يكون لديك المكونات لإنشاء روبوتات بمزايا متقدمة.
✓		4. فيكس كود في آر لغة برمجة تسمح ببرمجة روبوت افتراضي.
	✓	5. ساحة اللعب هي مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تُمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة.
✓		6. يوجد في فيكس كود في آر عرض لكاميرا واحدة وهي كاميرا الشخص الأول.
✓		7. عندما تختار عرض كاميرا الشخص الأول يتم قفل عرض الروبوت حيث لا يمكنك الضغط والسحب بالفأرة للتنقل والتكبير والتصغير باستخدام عجلة تمرير الفأرة.
	✓	8. إذا استخدمت عرض كاميرا التتبع فيمكنك التحكم في الكاميرا.
	✓	9. روبوت فيكس كود في آر الافتراضي له أربع عجلات بقطر 50 ملليمتر.
✓		10. يمتلك روبوت فيكس كود في آر أربع مستشعرات مركبة عليه.

السؤال السادس

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
	✓	1. يحتوي الروبوت الافتراضي في فيكس كود في آر على قلم يمكنك من رسم خطوط أو أشكال في ساحات اللعب المختلفة.
	✓	2. يمكنك إنشاء برامج باستخدام اللبئات أو بايثون في فيكس كود في آر.
✓		3. لا يوجد سوى ثلاث فئات لللبئات البرمجية وهي نظام الدفع والعرض والتحكم.
	✓	4. يتم تنفيذ اللبئات البرمجية المتصلة ببعضها فقط عند تشغيل البرنامج.
	✓	5. يمكنك تكرار اللبئات في البرمجة لتوفير الوقت.
✓		6. يمكنك التحكم في سرعة القيادة، ولكن لا يمكنك التحكم في سرعة الانعطاف.
✓		7. يمكن استخدام وحدة تحكم المراقبة ووحدة تحكم العرض في مشروعاتك لعرض رسالة.
	✓	8. يمكن تحديد موضع الروبوت الافتراضي على المحورين X و Y من لوحة التحكم الخاصة بساحة اللعب.
	✓	9. عندما تستخدم لوحة الفن قماش يكون الموضع الابتدائي للروبوت عند النقطة "X:0، Y:0" ملليمتر.
	✓	10. يوجد مستشعر الجيرسكوب في الجزء الخلفي من الروبوت ويتم تحديد موضع الروبوت الافتراضي كمركز للانعطاف.
✓		11. اللبئة الوحيدة التي تستخدمها مع مستشعر الجيرسكوب هي زاوية الموضع بالدرجات.
	✓	12. يمكنك التحكم في موقع الروبوت الافتراضي واتجاهه باستخدام نظام الدفع والمستشعرات.