الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

برعاية معالي وزير التربية والتعليم
السيد الأستاذ / محمد عبد اللطيف

التقييمات الأسبوعية لمادة البرمجة والذكاء الاصطناعي للتعليم العام
(الصف الأول الثانوي)
الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦م

الأسبوع العاشر

إعداد

تامر عبدالمحسن منصور

مدير إدارة بتنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

مراجعة

د/ عبير حامد ابراهيم
مستشار
تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

م/ وسيم صلاح الدين المنزلاوي
مدير إدارة
بتنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

إشراف

د/ هالة عبدالسلام خفاجي
رئيس الإدارة المركزية للتعليم العام
والمشرف علي مكاتب مستشاري المواد الدراسية

التقييم الأسبوعي:

اختبار (١)

اختر الإجابة الصحيحة:

١. **ما الهدف الأساسي من استخدام الاختبارات (Testing) في التطبيق البرمجي؟**

أ) زيادة سرعة تشغيل البرنامج

ب) اكتشاف الأخطاء والتأكد من صحة النتائج

ج) تحسين شكل واجهة المستخدم

د) تقليل حجم الكود

٢. **أي نوع من الاختبارات يُستخدم للتأكد من أن كل دالة تعمل بشكل صحيح بشكل منفصل؟**

أ) Integration Testing

ب) System Testing

ج) Unit Testing

د) User Testing

٣. **ما الدور الأساسي للكرة في لعبة تكسير القوالب؟**

أ) تحريك المضرب

ب) تكسير القوالب عند الاصطدام

ج) زيادة سرعة اللعبة فقط

د) إنهاء اللعبة مباشرة

٤. **أي حدث (Event) يتم استخدامه غالبًا لتحريك المضرب في لعبة تكسير القوالب؟**

أ) Mouse Click

ب) Keyboard Input

ج) Timer Event

د) Collision Event

اختبار (٢)

اختر الإجابة الصحيحة:

١. لماذا يتم تشغيل الاختبارات بعد تعديل الكود؟

أ) لمعرفة شكل البرنامج

ب) للتأكد أن التعديلات لم تُسبب أخطاء جديدة

ج) لتغيير لغة البرمجة

د) لحذف الدوال القديمة

٢. ما النتيجة المتوقعة عند فشل أحد الاختبارات؟

أ) تجاهل الخطأ

ب) حذف البرنامج

ج) تحديد مكان الخطأ لمعالجته

د) إيقاف جهاز الكمبيوتر

٣. ما وظيفة المضرب (Paddle) في لعبة تكسير القوالب؟

أ) تكسير القوالب

ب) تحريك الكرة تلقائيًا

ج) منع سقوط الكرة خارج الشاشة

د) إنهاء المستوى

٤. ماذا يحدث عادة عند اصطدام الكرة بقالب؟

أ) تتوقف اللعبة

ب) يختفي القالب وتنعكس حركة الكرة

ج) يختفي المضرب

د) تقل سرعة الكرة فقط

اختبار (٣)

اختر الإجابة الصحيحة:

١. أي من التالي يُعد فائدة مباشرة لاستخدام الاختبارات؟

أ) زيادة تعقيد البرنامج

ب) تقليل عدد الأخطاء

ج) زيادة حجم الملفات

د) تقليل دقة النتائج

٢. أي مرحلة يتم فيها التأكد أن التطبيق يعمل كما هو متوقع للمستخدم النهائي؟

أ) Unit Testing

ب) Integration Testing

ج) User Acceptance Testing

د) Code Writing

٣. كيف يتم تحديد خسارة اللاعب في لعبة تكسير القوالب؟

أ) عند كسر جميع القوالب

ب) عند اصطدام الكرة بالمضرب

ج) عند سقوط الكرة أسفل الشاشة

د) عند زيادة سرعة الكرة

٤. أي عنصر مسؤول عن التحكم في زمن حركة الكرة داخل اللعبة؟

أ) القالب

ب) المضرب

ج) المؤقت(Timer)

د) لوحة المفاتيح