إدارة دراو التعليمية
مدرسة دراو الثانوية بنات
امتحان العملي لمادة الحاسب الآلي – الفصل الدراسي الثاني عام **2010 – 2009**
الصف الاول الثانوي (اليوم الاول)

تجيب الطالبة عن سؤال واحد فقط من الآتي

السؤال رقم (1) انقل رقم السؤال إلي ورقة الإجابة ثم نفذ باستخدام جهاز الكمبيوتر واكتب في ورقة الإجابة الخطوات العملية التي قمت بها لعمل الأتي.

انشئ مشروع جديد في visual basic واحفظه باسم "لعبه بسيطه " في مجلد باسم " مشروعات الصف الاول " علي القرص المحلي " D "

السؤال رقم (2) انقل رقم السؤال إلي ورقة الإجابة ثم نفذ باستخدام جهاز الكمبيوتر واكتب في ورقة الإجابة الخطوات العملية التي قمت بها لعمل الأتي.

باستخدام برنامج visual basic صمم نموذج لبرنامج " لعبه بسيطه " مع استخدام الكائنات التي تراها مناسبة .

السؤال رقم (3) انقل رقم السؤال إلي ورقة الإجابة ثم نفذ باستخدام جهاز الكمبيوتر واكتب في ورقة الإجابة الخطوات العملية التي قمت بها لعمل الأتي.

أمامك تصميم لبرنامج " لعبه بسيطه " غير الخصائص name لكل من الكائنات الموضحه بالجدول التالي

Object	property	Value
Button1	Name	Btnstart
Button2	Name	press
Label1	Name	Lblhits

mr. mahmoud abdelwahab

إدارة دراو التعليمية
مدرسة دراو الثانوية بنات
امتحان العملي لمادة الحاسب الآلي – الفصل الدراسي الثاني عام **2010 – 2009**
الصف الأول الثانوي (اليوم الثاني)

تجيب الطالبة عن سؤال واحد فقط من الآتي

السؤال رقم (4) انقل رقم السؤال إلي ورقة الإجابة ثم نفذ باستخدام جهاز الكمبيوتر واكتب في ورقة الإجابة الخطوات العملية التي قمت بها لعمل الأتي.

في نافذة مشروع visual basic جديد قومي بادراج اداة timer لها القيمه 2000 M.sec في الخاصيه interval .

السؤال رقم (5) انقل رقم السؤال إلي ورقة الإجابة ثم نفذ باستخدام جهاز الكمبيوتر واكتب في ورقة الإجابة الخطوات العملية التي قمت بها لعمل الأتي.

في نافذة مشروع visual basic جديد قومي بادراج اداة timer لها القيمه 15000 M.sec في الخاصيه interval .

السؤال رقم (6) انقل رقم السؤال إلي ورقة الإجابة ثم نفذ باستخدام جهاز الكمبيوتر واكتب في ورقة الإجابة الخطوات العملية التي قمت بها لعمل الأتي.

أمامك تصميم لبرنامج " لعبه بسيطه " ضع التسميات المناسبة لكل من (Form (1) / label (1) / button (1, 2).

mr. mahmoud abdelwahab

إدارة دراو التعليمية
مدرسة دراو الثانوية بنات

نموذج إجابة امتحان العملي لمادة الحاسب الآلي – الفصل الدراسي الثاني عام 2009 – 2010
الصف الاول الثانوي (اليوم الاول)

يقدر الامتحان العملي للطالبة بثلاث درجات تقسم كالاتي

- درجة واحدة عن ملاحظة المعلم الممتحن للطالبة علي جهاز الكمبيوتر
- درجة واحدة عن كتابة الخطوات العملية الواردة في النموذج (تراعي الطالبات الائي يستخدمن بعض الطرق المختصرة والصحيحة المؤدية إلي نفس النتيجة المطلوبة في كل سؤال)
- درجة واحدة عن الترتيب المنطقي لخطوات الحل.

إجابة السؤال رقم (1)

1- افتح قائمة إبداء start واختر منها برنامج visual basic
2- اختر مشروع جديد new project في نمط تطبيقات الويندوز
3- في الخانه name اكتب الاسم لعبه بسيطه
4- اضغط علي الزر browse الخاص بالخانه location واختر القرص D:
5- اختر الايقونه NEW والخاصه بانشاء مجلد جديد واكتب له الاسم " مشرعات الصف الاول"
6- اختر OPEN ومن ثم اختر create

إجابة السؤال رقم (2)

1- في نافذة visual basic اختر الاداه button من صندوق الادوات toolbox وارسمها علي النموذج الخاص باللعبه مرتين لتحصل علي اداتي button
2- من صندوق الادوات اختر الاداه label وارسمها علي نافذة النموذج لتحصل علي اداه واحده
3- انقر نقرا مزدوجا علي الاداه timer ثم كرر العمل لتحصل علي اداتي timer للنموذج الاول
4- قم باعادة تنظيم واعادة تحجيم الادوات علي نافذة النموذج form1 لتحصل علي الشكل المناسب للعبه البسيطه .

إجابة السؤال رقم (3)

1- في نافذة مشروع اللعبه البسيطه تاكد من وجود الادوات label 1 ، 2 ، 1 button علي نموذج اللعبه
2- اظهر نافذة الخصائص باختيار properties من القائمه View
3- اختر الاداه button 1 ثم اذهب للخاصيه name في نافذة الخصاص واكتب القيمه Btnstart
4- اختر الاداه button 2 ثم اذهب للخاصيه name في نافذة الخصاص واكتب القيمه Press
5- اختر الاداه label 1 ثم اذهب للخاصيه name في نافذة الخصاص واكتب القيمه Lblhits
6- اضغط علي مفتاح الادخال Enter لتطبيق كل تغيير .

mr mahmou abdelwahab

إدارة دراو التعليمية
مدرسة دراو الثانوية بنات

نموذج إجابة امتحان العملي لمادة الحاسب الآلي – الفصل الدراسي الثاني عام 2009 – 2010
الصف الاول الثانوي (اليوم الثاني)

يقدر الامتحان العملي للطالبة بثلاث درجات تقسم كالاتي

- درجة واحدة عن ملاحظة المعلم الممتحن للطالبة علي جهاز الكمبيوتر
- درجة واحدة عن كتابة الخطوات العملية الواردة في النموذج (تراعي الطالبات الائي يستخدمن بعض الطرق المختصرة والصحيحة المؤدية إلي نفس النتيجة المطلوبة في كل سؤال)
- درجة واحدة عن الترتيب المنطقي لخطوات الحل.

إجابة السؤال رقم (4)

1- في نافذة برنامج visual basic اختر الاداة timer من صندوق الادوات وانقر عليها نقرا مزدوجا لتدرج الي نموذج اللعبه
2- اذهب الي نافذة الخصائص properties واختر الخاصيه Interval
3- اكتب القيمه 2000
4- اضغط علي مفتاح الادخال Enter لتطبيق التغيير

إجابة السؤال رقم (5)

1- في نافذة برنامج visual basic اختر الاداة timer من صندوق الادوات وانقر عليها نقرا مزدوجا لتدرج الي نموذج اللعبه
2- اذهب الي نافذة الخصائص properties واختر الخاصيه Interval
3- اكتب القيمه 15000
4- اضغط علي مفتاح الادخال Enter لتطبيق التغيير

إجابة السؤال رقم (6)

1- في نافذة مشروع اللعبه البسيطه تاكد من وجود الادوات label 1 ، button 1 , 2 علي نموذج اللعبه
2- اظهر نافذة الخصائص باختيار properties من القائمه View
3- اختر الاداه button 1 ثم اذهب للخاصيه text في نافذة الخصاص واكتب القيمه Start
4- اختر الاداه button 2 ثم اذهب للخاصيه text في نافذة الخصاص واكتب القيمه Press
5- اختر الاداه form 1 ثم اذهب للخاصيه text في نافذة الخصاص واكتب القيمه game
6- اضغط علي مفتاح الادخال Enter لتطبيق كل تغيير .
7- اما الاداه Label 1 فسوف تأخذ قيمة الخاصيه text من كود اللعبه .

mr. mahmou abdelwahab