مراجعة الفترة الثانية

السؤال الاول: اختاري الإجابة الصحيحة لكل مما يلي بوضع خطًا تحتها:

١.	يعتبر أحد أهم برامج العروض التقديمية:							
	أ	مايكروسوفت باوربوينت	ب	مايكروسوفت اكسل	ج	مايكروسوفت وورد	د	مايكروسوفت ايدج
٢.	ي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة تساعدك في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح:							
	أ	الايقونات	ب	الرؤوس والتذييلات	ج	مربع النص	د.	الصور
٣.	من طرق العرض المختلفة في بوربوينت وهي طريقة العرض الافتراضية في البرنامج:							
	أ	عادي	ب	فارز الشرائح	ج	صفحة الملاحظات	د	طريقة عرض القراءة
٤.	عند إدراج ملف صوتي تظهر علامة تبويب جديدة لمساعدتك على ضبط هذا الملف تسمى:							
	أ	حركات	ب	إنتقالات	ج	خيارات التشغيل	د.	عرض
٥.	هو تمثيل رسومي لمجموعة من الأرقام:							
	أ	الفيديو	ب	الصور	ج	SmartArt	د.	المخطط البياني
٦.	من النصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز:							
	أ	استخدام الأوان الفاقعة	ب	كثرة التأثيرات الحركية	ج	تحضير العرض التقديمي	د.	إضافة نصوص فقط
٧.	فيكس كود في آر منصة برمجية قائمة على استخدام اللبنات البرمجية ومدعومة من:							
	أ	سكراتش	ب	لغة جافا	جـ	لغة باسكال	د	لغة سي
٨.	من فئات اللبنات البرمجية تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب:							
	أ	العمليات	ب	نظام الدفع	ج	الاحداث	د	التحكم
٩.	من فئات اللبنات البرمجية تستخدم لالتقاط الأقراص في ساحات لعب معينة:							
	أ	العمليات	ب	المغناطيس	ج	الاحداث	د	التحكم
١٠	من لبنات البرمجة في فيكس كود في آر تطبع النصوص والقيم:							
	أ	اضبط لون العرض إلى ( )	ب	امسح كل الصفوف	ج	إطبع ( )	د	اضبط القلم على اللون ( )

مراجعة الفترة الثانية

١	محور يحدد الموضع الأفقي للنقطة المحددة وموضع حركة الروبوت في ساحة اللعب يميناً ويساراً:							
	أ	X	ب	Y	ج	Z	د	R
١٢	من لبنات التكرار في فيكس كود في آر تستخدم عند تكرار اللبنات البرمجية الموجودة لعدد غير محدد بدون توقف:							
	أ	إلى الأبد	ب	تكرار حتى ( )	ج	في حين ()	د	تكرار ()
١٣	يوجد مستشعر الجيرسكوب في الروبوت في الجزء:							
	أ	الامامي	ب	الخلفي	ج	العلوي	د	السفلي

ضعي إشارة (✓) امام العبارة الصحيحة وإشارة (×) امام العبارة الخاطئة

١	تفيد الملاحظات على تذكر ما تريد قوله خلال العرض التقديمي.	✓
٢	طريقة عرض صفحة الملاحظات في بوربوينت تتيح لك مشاهدة الشرائح بحجم أصغر.	×
٣	يمكن إضافة تأثيرات إنتقالية إلى النصوص والصور ومحتويات الشريحة.	×
٤	يمكن إضافة العديد من الألوان والسمات للعرض التقديمي لكي يصبح أكثر جاذبية.	✓
٥	الواقع الافتراضي هو محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي.	✓
٦	ساحة اللعب هي مساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي تمكنك من تنفيذ برامجك بسيناريوهات مختلفة.	✓
٧	بشكل عام تستخدم المستشعرات لاكتشاف التغيرات في البيئة المحيطة.	✓
٨	لا يمكن تغيير ترتيب تأثيرات الحركة.	×
٩	يمكن استخدام أي نوع من رسومات SmartArt لتقديم أي نوع من المعلومات.	×
١٠	الروبوت الافتراضي يناسب أسلوب تعلم واحد محدد فقط.	×
١١	يمكن إنشاء روبوتات وبرمجتها باستخدام المعدات والتجهيزات الروبوتية فقط.	×
١٢	يمكن إدراج مقطع صوتي في العرض التقديمي.	✓

عددي لكل مما يلي:

١- مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية:

تغني عن استخدام الأجهزة ، سرعة اكتشاف الأخطاء وتصحيحها،إنشاء روبوت بمزايا متقدمة،قلةالكلفة

مراجعة الفترة الثانية

٢- طرق عرض الروبوت:

الكاميرا العلوية، كاميرا التتبع، كاميرا الشخص الأول

٣- طرق البرمجة في فيكس كود في آر:

باستخدامات اللبنات البرمجية، المزج بين اللبنات البرمجية واللبنات النصية ، باستخدام البرمجة النصية

س٤ : اكتبي المصطلح العلمي:

التأثيرات الإنتقالية	هي عبارة عن تأثيرات الحركة التي تحدث عند الانتقال من شريحة الى أخرى اثناء تقديم عرضك.
روبوتات الواقع الإفتراضي	هي عبارة عن محاكاة روبوتية تستخدم لإنشاء برامج خاصة بالروبوت
نظام الأحداثيات الديكارتي	يوجد به خطان متعامدان مرقمان ، واحداثيات نقطه هي مسافة بعدها عن هذين الخطين ويلتقيان في نقطة الأصل قيمتها صفر.