السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

1- كيف يتم الدخول إلى برنامج MIT App Inventor؟

أ) عبر موقع google.com/mit
ب) عبر موقع appinventor.mit.edu
ج) عبر موقع mit.edu
د) عبر موقع inventormit.app

2- ما هي الخطوة الأولى في مرحلة التخطيط لإنشاء تطبيق للهاتف الذكي؟

أ) تحديد الفئة المستهدفة
ب) تحديد أهداف التطبيق
ج) تحديد فكرة التطبيق
د) تصميم الشكل المبدئي

3- ما هي الخطوة الصحيحة لحذف عنصر في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) تحديد العنصر من قائمة الأدوات (Components) ثم الضغط على زر "حذف" أسفل القائمة
ب) سحب العنصر خارج الشاشة
ج) النقر المزدوج على العنصر ثم حذفه
د) الضغط على زر "حذف" في قائمة "الخصائص"

4- في برنامج MIT App Inventor كيف يمكن تغيير لون خلفية الزر؟

أ) باستخدام خاصية FontItalic
ب) باستخدام خاصية TextColor
ج) باستخدام خاصية FontBold
د) باستخدام خاصية BackgroundColor

5- ما هي الصفحة المسؤولة عن برمجة المكونات في MIT App Inventor؟

أ) صفحة اللبنات
ب) صفحة التصميم
ج) صفحة الخصائص
د) صفحة المكونات

6) أين يتم تغيير خصائص العناصر في MIT App Inventor؟

أ) قسم Screen View
ب) قسم المكونات
ج) قسم اللبنات
د) قسم الخصائص

7) في برنامج MIT App Inventor ما هو المكون المستخدم لعرض عدة خيارات نصية للاختيار من بينها؟

أ) Button
ب) Image
ج) ListPicker
د) Label

8) ما هي شروط تسمية الشاشة في MIT App Inventor؟

أ) أن تبدأ برقم
ب) أن تبدأ بحرف
ج) أن تكون باللغة العربية
د) أن تحتوي على رموز خاصة

9) في برنامج MIT App Inventor أين يتم عرض جميع العناصر المستخدمة في المشروع؟

أ) قسم التصميم
ب) قسم الخصائص
ج) قسم المكونات
د) قسم اللبنات

10) في برنامج MIT App Inventor ما هو المكون المستخدم لترتيب العناصر عموديًا؟

أ) ListArrangement
ب) HorizontalArrangement
ج) ColumnArrangement
د) VerticalArrangement

11) في برنامج MIT App Inventor ما هي الخاصية التي تجعل النص مائلًا؟

أ) FontItalic
ب) FontBold
ج) TextColor
د) BackgroundColor

12) في برنامج MIT App Inventor ما هو أول شيء يجب فعله عند بدء مشروع جديد؟

أ) اختيار لون الخلفية
ب) كتابة اسم المشروع
ج) تحميل صورة
د) إضافة زر

13) في برنامج MIT App Inventor أي من هذه المكونات ليس من مكونات واجهة المستخدم الشائعة؟

أ) HardDrive ب) Button ج) Label د) Image

14) في برنامج MIT App Inventor ما هي الوظيفة الرئيسية لمكون Label؟

أ) تنفيذ الأوامر ب) عرض الصور ج) تنظيم العناصر د) عرض النص

15) في برنامج MIT App Inventor كيف يتم إضافة صورة خلفية للشاشة؟

أ) عبر خاصية Image ب) عبر خاصية BackgroundImage

ج) عبر خاصية BackgroundColor د) عبر خاصية TextImage

16) في برنامج MIT App Inventor كيف يتم محاذاة الزر في منتصف الشاشة عموديًا؟

أ) بتعيين AlignHorizontal إلى Center ب) بتعيين BothAlign إلى Center

ج) بتعيين AlignVertical إلى Center د) بتعيين AutoAlign إلى On

17) ما هو الغرض من قسم "المكونات (Components)" في واجهة مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) معاينة ظهور الأدوات في التطبيق ب) عرض جميع العناصر التي تستخدمها في المشروع

ج) إضافة أدوات جديدة إلى التطبيق د) تغيير خصائص العناصر المضافة إلى شاشة التطبيق

18) ما هو تعريف "اللبنات" في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) القطع التي تربطها ببعضها لتُبلغ تطبيقك بما يجب فعله ب) الرموز التي تمثل خصائص العناصر

ج) الألوان والخلفيات المستخدمة في التصميم د) الأدوات التي تضاف إلى واجهة المستخدم

19) ما هي اللبنة التي تستخدم لفتح شاشة أخرى في MIT App Inventor؟

أ) when Screen.Open ب) Switch to Screen

ج) open another screen ScreenName د) Load Screen

20) أي من الطرق التالية لا تُعد طريقة لاختبار التطبيق في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) عبر المحاكي (Emulator)

ب) تثبيت التطبيق مباشرة من موقع الويب بدون اتصال

ج) استخدام مصاحب الذكاء الاصطناعي (AI Companion)

د) كلتا الطريقتين (المحاكي ومصاحب الذكاء الاصطناعي) هي طرق صحيحة

21) ما الذي يحدث عند الضغط على "Create Apps" في MIT App Inventor؟

أ) يتم إنشاء تطبيق تلقائيًا ب) يتم تحميل أمثلة جاهزة ج) يتم فتح محرر الأكواد د) تظهر شروط الخدمة

22) في برنامج MIT App Inventor ما هو الحد الأقصى لعدد الشاشات التي يمكن إضافتها؟

أ) 3 شاشات ب) 5 شاشات ج) 10 شاشات د) لا يوجد حد أقصى

23) في برنامج MIT App Inventor ما هو المكون المستخدم لتنفيذ أمر عند الضغط عليه؟

أ) Label ب) Image ج) Button د) ListPicker

24) ما هي اللغة المطلوبة لكتابة أسماء المكونات؟

أ) الإنجليزية ب) العربية ج) الفرنسية د) أي لغة

25) ما هو العنوان الصحيح لموقع برنامج مطوّر التطبيقات MIT App Inventor؟

أ) mit.appinventor.org ب) appinventor.mit.edu ج) appinventor.edu د) www.appinventor.com

26) في أي صفحة من واجهة مطوّر التطبيقات MIT App Inventor يتم إدخال المكونات وتغيير خصائصها الأساسية؟

أ) صفحة اللبنات ب) صفحة التصميم ج) صفحة المشاريع د) صفحة الاختبار

27) في أي جزء من واجهة "Properties" يتم تغيير لون النص لأداة التسمية (Label)؟

أ) BackgroundColor ب) Text ج) TextColor د) TextAlignment

28) ما هي وظيفة اللبنات (Blocks) في MIT App Inventor؟

أ) برمجة سلوك التطبيق ب) تصميم واجهة المستخدم ج) إضافة صور للتطبيق د) تغيير ألوان العناصر

29) ما هي الخطوة الأولى للانتقال إلى وضع اللبنات (Blocks) في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) سحب لبنة إلى منطقة البرمجة ب) الضغط على زر Connect

ج) الضغط على زر Designer د) اختيار Screen1 من قائمة الشاشات

30) ما هو المحاكي (Emulator) في سياق اختبار تطبيقات MIT App Inventor؟

أ) تطبيق يتم تثبيته على الهاتف الذكي الفعلي

ب) برنامج يثبت على جهاز الحاسب الخاص بك، ويحاكي جهاز الهاتف الذكي

ج) أداة لمسح رموز QR

د) موقع ويب يعرض التطبيقات

31) أي مما يلي يُعد من خصائص اللبنات في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) يتم ربطها ببعضها دون الحاجة للتبديل إلى وضع اللبنات

ب) تحتوي على خصائص ومكونات خاصة بواجهة المستخدم

ج) يحتوي كل مكون في المشروع على مجموعة خاصة من اللبنات (أحداث وطرق وخصائص)

د) تُستخدم فقط في وضع المصمم (Designer)

32) في برنامج MIT App Inventor ما هي اللبنة المستخدمة لفتح شاشة أخرى عند الضغط على زر؟

أ) when Label.Change ب) when App.Start ج) when Screen1.Open د) when Tips.Click

33) لكي يتم حفظ التطبيق الذي أنشأته بعد إغلاق مطوّر التطبيقات، ما الذي يجب عليك فعله؟

أ) تثبيته على هاتفك الذكي ب) إبقائه مفتوحًا دائمًا

ج) نسخه احتياطيًا على السحابة د) الضغط على زر Save Project

34) في برنامج MIT App Inventor كيف يتم التبديل إلى وضع اللبنات؟

أ) من قائمة File ب) بالضغط على زر Blocks أعلى الشاشة

ج) بالنقر المزدوج على أي عنصر د) من خلال لوحة المفاتيح

35) في برنامج MIT App Inventor ما الفرق الرئيسي بين وضع اللبنات ووضع المصمم؟

أ) وضع اللبنات للتصميم ووضع المصمم للبرمجة ب) وضع اللبنات لإضافة الصور فقط

ج) وضع اللبنات للبرمجة ووضع المصمم للتصميم د) لا يوجد فرق بينهما

36) ما هي طرق اختبار التطبيق في MIT App Inventor؟

أ) Bluetooth والواي فاي ب) المحاكي والطباعة ج) USB والإنترنت د) AI Companion والمحاكي

37) في برنامج MIT App Inventor ما هو المحاكي (Emulator)؟

أ) برنامج يحاكي جهاز الهاتف على الحاسب ب) تطبيق للتصوير

ج) جهاز هاتف حقيقي د) أداة لتصميم الصور

38) في برنامج MIT App Inventor ما هي الخطوة الأولى لتشغيل المحاكي؟

أ) إعادة تشغيل الحاسب ب) الضغط على Connect ثم اختيار Emulator

ج) تغيير لغة البرنامج د) تحميل تطبيق آخر

39) ما هو AI Companion؟

أ) برنامج للتحرير النصي ب) أداة لتصميم الصور

ج) تطبيق للهاتف لاختبار التطبيقات د) موقع للتعلم الإلكتروني

40) في برنامج MIT App Inventor كيف يتم توصيل التطبيق بـ AI Companion؟

أ) بمسح رمز QR ب) عبر كابل USB ج) بإرسال رسالة نصية د) بالاتصال بالبلوتوث

41) عند استخدام AI Companion، كيف يتم عرض التطبيق على الهاتف؟

أ) بالاتصال بالواي فاي ب) بإدخال كود سري ج) بمسح رمز QR د) جميع ما سبق

42) ما الذي يحدث إذا لم يتم تثبيت التطبيق على الهاتف؟

أ) يتحول إلى تطبيق مدفوع ب) يبقى موجوداً دائماً

ج) يعمل تلقائياً في الخلفية د) يتم حذفه عند إغلاق MIT App Inventor

43) ما هي اللبنة المستخدمة لتغيير خاصية لعنصر؟

أ) when Screen.Open ب) set Property to ج) when Button.Press د) call Method

44) أي من هذه لا يعتبر من مزايا استخدام المحاكي؟

أ) عدم الحاجة لهاتف حقيقي ب) سرعة التشغيل ج) سهولة الاستخدام د) دعم جميع ميزات الهاتف

45) ما هو أول شيء يجب فعله عند اختبار التطبيق عبر AI Companion؟

أ) تشغيل تطبيق MIT AI Companion على الهاتف ب) إغلاق الحاسب

ج) تغيير لغة البرنامج د) إعادة تشغيل الهاتف

46) كم عدد الطرق الأساسية لاختبار التطبيق في MIT App Inventor؟

أ) 1 ب) 2 ج) 3 د) 4

السؤال الثاني ما هو الاختلاف الرئيسي بين وضع اللبنات (Blocks) ووضع المصمم (Designer)؟

الإجابة: .....

السؤال الثالث: صف الخطوات الكاملة لبدء مشروع جديد في MIT App Inventor؟

الإجابة: .....

السؤال الرابع: ما هي مكونات واجهة المستخدم الأساسية في MIT App Inventor؟

الإجابة: .....

السؤال الخامس: أجب عن الأسئلة المقالية التالية:

1- ما الفرق بين صفحتي Designer وBlocks في MIT App Inventor؟

الإجابة: .....

2- لماذا يجب تثبيت التطبيق على الهاتف الذكي؟

الإجابة: .....

3- قارن بين صفحتي التصميم (Designer) واللبنات (Blocks) في واجهة مطوّر التطبيقات MIT App Inventor من حيث الوظيفة والاستخدام، واشرح كيف تساهم كل منهما في عملية بناء التطبيق؟

الإجابة: .....

4- ما هي الخطوات الأساسية التي يجب اتباعها في مرحلة التخطيط للتطبيق قبل البدء في التصميم والتطوير؟

الإجابة: .....

5- كيف يمكن تغيير خصائص عنصر ما في التطبيق؟

الإجابة: .....

6- ما هي خطوات إضافة زر جديد وتخصيصه في التطبيق؟

الإجابة: .....

7- كيف يمكن اختبار التطبيق أثناء التطوير؟ أذكر الطريقتين مع الشرح؟

الإجابة: .....

السؤال السادس: ما هي شروط تسمية الشاشات في MIT App Inventor؟

الإجابة: .....

السؤال السابع: كيف يمكن إضافة صورة خلفية للشاشة؟

الإجابة: .....

السؤال الثامن: ضع إشارة (✓) أمام العبارة الصحيحة وإشارة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

1- (...) في مرحلة التخطيط للتطبيق، يأتي تصميم الشكل المبدئي يدويًا قبل تحديد فكرة التطبيق.

2- (...) للوصول إلى صفحتي التصميم واللبنات في برنامج مطوّر التطبيقات MIT، تستخدم الزرين الموجودين في أعلى يمين الشاشة.

3- (...) صفحة التصميم في MIT App Inventor هي المكان الذي تُبرمج فيه مكونات التطبيق.

4- (...) شاشة العرض (Screen View) في MIT App Inventor هي مساحة العمل لإضافة الأدوات ومعاينة ظهورها في التطبيق.

5- (...) أداة التسمية (Label) تُستخدم في القيام بمهمة محددة عند ضغطها.

6- (...) لتغيير عنوان الشاشة في مطوّر التطبيقات MIT، يجب تحديد Screen1 من قسم Components ثم تعديل حقل Title في قسم Properties.

7- (...) عند إضافة زر (Button) في MIT App Inventor، يجب كتابة اسمه الجديد باللغة العربية.

8- (...) خاصية BackgroundColor تُستخدم لتغيير لون النص في MIT App Inventor.

9- (...) شروط تسمية اسم الشاشة في مطوّر التطبيقات MIT تسمح بوجود مسافات في الاسم.

10- (...) عند إضافة مكون الترتيب العمودي (VerticalArrangement)، يُفضل تعيين خاصية BackgroundColor (لوحة الخلفية) إلى None.

11- (...) عند حذف عنصر في مطوّر التطبيقات MIT، يتم الضغط على زر الحذف (Delete) الموجود أعلى قائمة الأدوات.

12- (...) لتغيير محاذاة النص لأداة التسمية (Label) إلى المنتصف، نستخدم خاصية TextAlignment ونعينها إلى Center: 1.

13- (...) كل مكون في المشروع في MIT App Inventor يحتوي على مجموعة خاصة من اللبنات، مثل الأحداث والطرق والخصائص.

14- (...) يمكنك برمجة المكونات مباشرة في وضع المصمم (Designer) دون الحاجة للتبديل إلى وضع اللبنات.

15- (...) لبنة open another screen ScreenName تُستخدم لإغلاق شاشة معينة في التطبيق.

16- (...) المحاكي (Emulator) يتطلب منك تثبيت تطبيق على هاتفك الذكي الفعلي.

17- (...) عند استخدام مصاحب الذكاء الاصطناعي (AI Companion)، يمكنك مسح رمز الاستجابة السريع QR أو إدخال رمز الكود يدويًا.

18- (...) عند إغلاق مطوّر التطبيقات، يبقى التطبيق الذي أنشأته محفوظًا تلقائيًا على جهاز الحاسب.

19- (...) لبرمجة زر في MIT App Inventor، يجب عليك أولاً سحب لبنة الحدث الخاصة بالزر (مثل when Tips.Click) إلى منطقة البرمجة.

20- (...) لا يوجد فرق بين وضع اللبنات ووضع المصمم في وظائفهما الأساسية.

السؤال التاسع: املأ الفراغات بالكلمة أو العبارة المناسبة:

1- لبدء تشغيل برنامج مطوّر التطبيقات MIT، يجب أن تفتح موقع .....

2- واجهة مطوّر التطبيقات MIT مقسمة إلى صفحتين رئيسيتين هما: ..... و .....

3- في صفحة ..... في برنامج مطوّر التطبيقات MIT، يمكنك إدخال المكونات وتغيير خصائصها الأساسية.

4- يتم عرض جميع العناصر التي تستخدمها في المشروع في قسم .....

5- لتغيير خصائص العناصر المضافة إلى شاشة التطبيق، تستخدم قسم .....

6- لحذف عنصر في مطوّر التطبيقات MIT، يجب تحديد العنصر من قائمة ..... ثم الضغط على زر (Delete).

7- عند إضافة أداة التسمية (Label)، يمكنك تغيير لون النص باستخدام خاصية .....

8- ..... في مطوّر التطبيقات MIT هي القطع التي تربطها ببعضها لتُبلغ تطبيقك بـ ما يجب فعله.

9- لبرمجة أحد المكونات في MIT App Inventor، تحتاج إلى التبديل إلى وضع .....

10- يحتوي وضع ..... على خصائص ومكونات خاصة بواجهة المستخدم.

11- لبرمجة زر معين في MIT App Inventor، تسحب اللبنة ..... إلى منطقة البرمجة.

12- الطريقتان المختلفتان لاختبار التطبيق في مطوّر التطبيقات MIT هما عبر ..... و .....

13- ..... هو تطبيق تثبّته على هاتفك الذكي الفعلي يقوم بمسح ضوئي لرمز QR.

14- للوصول إلى خيار توصيل التطبيق بالمحاكي أو مصاحب الذكاء الاصطناعي، تضغط على ..... في القائمة العلوية.

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

1- كيف يتم الدخول إلى برنامج MIT App Inventor؟

أ) عبر موقع google.com/mit ب) عبر موقع appinventor.mit.edu

ج) عبر موقع mit.edu د) عبر موقع inventormit.app

2- ما هي الخطوة الأولى في مرحلة التخطيط لإنشاء تطبيق للهاتف الذكي؟

أ) تحديد الفئة المستهدفة ب) تحديد أهداف التطبيق ج) تحديد فكرة التطبيق د) تصميم الشكل المبدئي

3- ما هي الخطوة الصحيحة لحذف عنصر في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) تحديد العنصر من قائمة الأدوات (Components) ثم الضغط على زر "حذف" أسفل القائمة

ب) سحب العنصر خارج الشاشة

ج) النقر المزدوج على العنصر ثم حذفه

د) الضغط على زر "حذف" في قائمة "الخصائص"

4- في برنامج MIT App Inventor كيف يمكن تغيير لون خلفية الزر؟

أ) باستخدام خاصية FontItalic ب) باستخدام خاصية TextColor

ج) باستخدام خاصية FontBold د) باستخدام خاصية BackgroundColor

5- ما هي الصفحة المسؤولة عن برمجة المكونات في MIT App Inventor؟

أ) صفحة اللبنات ب) صفحة التصميم ج) صفحة الخصائص د) صفحة المكونات

6) أين يتم تغيير خصائص العناصر في MIT App Inventor؟

أ) قسم Screen View ب) قسم المكونات ج) قسم اللبنات د) قسم الخصائص

7) في برنامج MIT App Inventor ما هو المكون المستخدم لعرض عدة خيارات نصية للاختيار من بينها؟

أ) Button ب) Image ج) ListPicker د) Label

8) ما هي شروط تسمية الشاشة في MIT App Inventor؟

أ) أن تبدأ برقم ب) أن تبدأ بحرف ج) أن تكون باللغة العربية د) أن تحتوي على رموز خاصة

9) في برنامج MIT App Inventor أين يتم عرض جميع العناصر المستخدمة في المشروع؟

أ) قسم التصميم ب) قسم الخصائص ج) قسم المكونات د) قسم اللبنات

10) في برنامج MIT App Inventor ما هو المكون المستخدم لترتيب العناصر عموديًا؟

أ) ListArrangement ب) HorizontalArrangement

ج) ColumnArrangement د) VerticalArrangement

11) في برنامج MIT App Inventor ما هي الخاصية التي تجعل النص مائلًا؟

أ) FontItalic ب) FontBold ج) TextColor د) BackgroundColor

12) في برنامج MIT App Inventor ما هو أول شيء يجب فعله عند بدء مشروع جديد؟

أ) اختيار لون الخلفية ب) كتابة اسم المشروع ج) تحميل صورة د) إضافة زر

13) في برنامج MIT App Inventor أي من هذه المكونات ليس من مكونات واجهة المستخدم الشائعة؟

أ) HardDrive ب) Button ج) Label د) Image

14) في برنامج MIT App Inventor ما هي الوظيفة الرئيسية لمكون Label؟

أ) تنفيذ الأوامر ب) عرض الصور ج) تنظيم العناصر د) عرض النص

15) في برنامج MIT App Inventor كيف يتم إضافة صورة خلفية للشاشة؟

أ) عبر خاصية Image ب) عبر خاصية BackgroundImage

ج) عبر خاصية BackgroundColor د) عبر خاصية TextImage

16) في برنامج MIT App Inventor كيف يتم محاذاة الزر في منتصف الشاشة عموديًا؟

أ) بتعيين AlignHorizontal إلى Center ب) بتعيين BothAlign إلى Center

ج) بتعيين AlignVertical إلى Center د) بتعيين AutoAlign إلى On

17) ما هو الغرض من قسم "المكونات (Components)" في واجهة مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) معاينة ظهور الأدوات في التطبيق ب) عرض جميع العناصر التي تستخدمها في المشروع

ج) إضافة أدوات جديدة إلى التطبيق د) تغيير خصائص العناصر المضافة إلى شاشة التطبيق

18) ما هو تعريف "اللبنات" في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) القطع التي تربطها ببعضها لتُبلغ تطبيقك بما يجب فعله ب) الرموز التي تمثل خصائص العناصر

ج) الألوان والخلفيات المستخدمة في التصميم د) الأدوات التي تضاف إلى واجهة المستخدم

19) ما هي اللبنة التي تستخدم لفتح شاشة أخرى في MIT App Inventor؟

أ) when Screen.Open ب) Switch to Screen

ج) open another screen ScreenName د) Load Screen

20) أي من الطرق التالية لا تُعد طريقة لاختبار التطبيق في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) عبر المحاكي (Emulator)

ب) تثبيت التطبيق مباشرة من موقع الويب بدون اتصال

ج) استخدام مصاحب الذكاء الاصطناعي (AI Companion)

د) كلتا الطريقتين (المحاكي ومصاحب الذكاء الاصطناعي) هي طرق صحيحة

21) ما الذي يحدث عند الضغط على "Create Apps" في MIT App Inventor؟

أ) يتم إنشاء تطبيق تلقائيًا ب) يتم تحميل أمثلة جاهزة ج) يتم فتح محرر الأكواد د) تظهر شروط الخدمة

22) في برنامج MIT App Inventor ما هو الحد الأقصى لعدد الشاشات التي يمكن إضافتها؟

أ) 3 شاشات ب) 5 شاشات ج) 10 شاشات د) لا يوجد حد أقصى

23) في برنامج MIT App Inventor ما هو المكون المستخدم لتنفيذ أمر عند الضغط عليه؟

أ) Label ب) Image ج) Button د) ListPicker

24) ما هي اللغة المطلوبة لكتابة أسماء المكونات؟

أ) الإنجليزية ب) العربية ج) الفرنسية د) أي لغة

25) ما هو العنوان الصحيح لموقع برنامج مطوّر التطبيقات MIT App Inventor؟

أ) mit.appinventor.org ب) appinventor.mit.edu ج) appinventor.edu د) www.appinventor.com

26) في أي صفحة من واجهة مطوّر التطبيقات MIT App Inventor يتم إدخال المكونات وتغيير خصائصها الأساسية؟

أ) صفحة اللبنات ب) صفحة التصميم ج) صفحة المشاريع د) صفحة الاختبار

27) في أي جزء من واجهة "Properties" يتم تغيير لون النص لأداة التسمية (Label)؟

أ) BackgroundColor ب) Text ج) TextColor د) TextAlignment

28) ما هي وظيفة اللبنات (Blocks) في MIT App Inventor؟

أ) برمجة سلوك التطبيق ب) تصميم واجهة المستخدم ج) إضافة صور للتطبيق د) تغيير ألوان العناصر

29) ما هي الخطوة الأولى للانتقال إلى وضع اللبنات (Blocks) في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) سحب لبنة إلى منطقة البرمجة ب) الضغط على زر Connect

ج) الضغط على زر Designer د) اختيار Screen1 من قائمة الشاشات

30) ما هو المحاكي (Emulator) في سياق اختبار تطبيقات MIT App Inventor؟

أ) تطبيق يتم تثبيته على الهاتف الذكي الفعلي

ب) برنامج يثبت على جهاز الحاسب الخاص بك، ويحاكي جهاز الهاتف الذكي

ج) أداة لمسح رموز QR

د) موقع ويب يعرض التطبيقات

31) أي مما يلي يُعد من خصائص اللبنات في مطوّر التطبيقات MIT؟

أ) يتم ربطها ببعضها دون الحاجة للتبديل إلى وضع اللبنات

ب) تحتوي على خصائص ومكونات خاصة بواجهة المستخدم

ج) يحتوي كل مكون في المشروع على مجموعة خاصة من اللبنات (أحداث وطرق وخصائص)

د) تُستخدم فقط في وضع المصمم (Designer)

32) في برنامج MIT App Inventor ما هي اللبنة المستخدمة لفتح شاشة أخرى عند الضغط على زر؟

أ) when Label.Change ب) when App.Start ج) when Screen1.Open د) when Tips.Click

33) لكي يتم حفظ التطبيق الذي أنشأته بعد إغلاق مطوّر التطبيقات، ما الذي يجب عليك فعله؟

أ) تثبيته على هاتفك الذكي ب) إبقائه مفتوحًا دائمًا

ج) نسخه احتياطيًا على السحابة د) الضغط على زر Save Project

34) في برنامج MIT App Inventor كيف يتم التبديل إلى وضع اللبنات؟

أ) من قائمة File ب) بالضغط على زر Blocks أعلى الشاشة

ج) بالنقر المزدوج على أي عنصر د) من خلال لوحة المفاتيح

35) في برنامج MIT App Inventor ما الفرق الرئيسي بين وضع اللبنات ووضع المصمم؟

أ) وضع اللبنات للتصميم ووضع المصمم للبرمجة ب) وضع اللبنات لإضافة الصور فقط

ج) وضع اللبنات للبرمجة ووضع المصمم للتصميم د) لا يوجد فرق بينهما

36) ما هي طرق اختبار التطبيق في MIT App Inventor؟

أ) Bluetooth والواي فاي ب) المحاكي والطباعة ج) USB والإنترنت د) AI Companion والمحاكي

37) في برنامج MIT App Inventor ما هو المحاكي (Emulator)؟

أ) برنامج يحاكي جهاز الهاتف على الحاسب ب) تطبيق للتصوير

ج) جهاز هاتف حقيقي د) أداة لتصميم الصور

38) في برنامج MIT App Inventor ما هي الخطوة الأولى لتشغيل المحاكي؟

أ) إعادة تشغيل الحاسب ب) الضغط على Connect ثم اختيار Emulator

ج) تغيير لغة البرنامج د) تحميل تطبيق آخر

39) ما هو AI Companion؟

أ) برنامج للتحرير النصي ب) أداة لتصميم الصور

ج) تطبيق للهاتف لاختبار التطبيقات د) موقع للتعلم الإلكتروني

40) في برنامج MIT App Inventor كيف يتم توصيل التطبيق بـ AI Companion؟

أ) بمسح رمز QR ب) عبر كابل USB ج) بإرسال رسالة نصية د) بالاتصال بالبلوتوث

41) عند استخدام AI Companion، كيف يتم عرض التطبيق على الهاتف؟

أ) بالاتصال بالواي فاي ب) بإدخال كود سري ج) بمسح رمز QR د) جميع ما سبق

42) ما الذي يحدث إذا لم يتم تثبيت التطبيق على الهاتف؟

أ) يتحول إلى تطبيق مدفوع ب) يبقى موجوداً دائماً

ج) يعمل تلقائياً في الخلفية د) يتم حذفه عند إغلاق MIT App Inventor

43) ما هي اللبنة المستخدمة لتغيير خاصية لعنصر؟

أ) when Screen.Open ب) set Property to ج) when Button.Press د) call Method

44) أي من هذه لا يعتبر من مزايا استخدام المحاكي؟

أ) عدم الحاجة لهاتف حقيقي ب) سرعة التشغيل ج) سهولة الاستخدام د) دعم جميع ميزات الهاتف

45) ما هو أول شيء يجب فعله عند اختبار التطبيق عبر AI Companion؟

أ) تشغيل تطبيق MIT AI Companion على الهاتف ب) إغلاق الحاسب

ج) تغيير لغة البرنامج د) إعادة تشغيل الهاتف

46) كم عدد الطرق الأساسية لاختبار التطبيق في MIT App Inventor؟

أ) 1 ب) 2 ج) 3 د) 4

السؤال الثاني: ما هو الاختلاف الرئيسي بين وضع اللبنات (Blocks) ووضع المصمم (Designer)؟

الإجابة: وضع اللبنات يحتوي على أحداث وطرق وخصائص خاصة باللبنات، بينما وضع المصمم يحتوي على خصائص ومكونات خاصة بواجهة المستخدم.

السؤال الثالث: صف الخطوات الكاملة لبدء مشروع جديد في MIT App Inventor؟

الإجابة: – الخطوة 1: الدخول إلى موقع appinventor.mit.edu.

– الخطوة 2: الضغط على Create Apps.

– الخطوة 3: تسجيل الدخول بحساب جوجل

– الخطوة 4: الموافقة على شروط الخدمة

– الخطوة 5: الضغط على Continue في نافذة الترحيب.

– الخطوة 6: اختيار START A BLANK PROJECT.

– الخطوة 7: إدخال اسم للمشروع باللغة الإنجليزية.

– الخطوة 8: الضغط على OK.

السؤال الرابع: ما هي مكونات واجهة المستخدم الأساسية في MIT App Inventor؟

الإجابة: – Button (زر): لتنفيذ الأوامر.

– Label (تسمية): لعرض النصوص.

– Image (صورة): لعرض الصور

– ListPicker (قائمة اختيار): لعرض قوائم الاختيار.

– VerticalArrangement (ترتيب عمودي): لتنظيم العناصر.

السؤال الخامس: أجب عن الأسئلة المقالية التالية:

1– ما الفرق بين صفحتي Designer وBlocks في MIT App Inventor؟

الإجابة: – صفحة Designer: هي واجهة التصميم حيث يتم إضافة العناصر المرئية وتصميم واجهة المستخدم.

– صفحة Blocks: هي واجهة البرمجة حيث يتم إضافة المنطق البرمجي للتطبيق باستخدام نظام اللبنات.

2– لماذا يجب تثبيت التطبيق على الهاتف الذكي؟

الإجابة: لأن التطبيق يتم حذفه تلقائياً عند إغلاق MIT App Inventor، والتثبيت على الهاتف يضمن:

– حفظ التطبيق بشكل دائم.

– القدرة على استخدامه بدون الحاجة للاتصال ببيئة التطوير.

– اختباره في بيئة حقيقية على الجهاز.

3- قارن بين صفحتي التصميم (Designer) واللبنات (Blocks) في واجهة مطوّر التطبيقات MIT App Inventor من حيث الوظيفة والاستخدام، واشرح كيف تساهم كل منهما في عملية بناء التطبيق؟

الإجابة: - صفحة التصميم (Designer):

* الوظيفة: هذه هي المساحة المخصصة لبناء واجهة المستخدم الرسومية (UI) للتطبيق. يمكنك هنا رؤية الشكل الذي سيبدو عليه تطبيقك على شاشة الهاتف.
* الاستخدام: في هذه الصفحة، يمكنك سحب وإفلات المكونات المختلفة (مثل الأزرار، الصور، أدوات التسمية، مربعات النص، وغيرها) من لوحة "User Interface" إلى شاشة العرض (Screen View). كما أنها تُستخدم لتغيير خصائص هذه المكونات (مثل اللون، النص، الحجم، المحاذاة) باستخدام قسم "Properties" (الخصائص).
* المساهمة في بناء التطبيق: تساهم صفحة التصميم في تحديد تجربة المستخدم (UX) الأولية من خلال تنظيم العناصر المرئية وضمان أن يكون التطبيق سهل الاستخدام وجذابًا بصريًا. هي المكان الذي تحدد فيه "ماذا يرى المستخدم" و"كيف سيتفاعل مبدئيًا مع العناصر".

- صفحة اللبنات (Blocks):

* الوظيفة: هذه هي المساحة المخصصة لبرمجة سلوك التطبيق. هنا يتم تحديد "كيف يعمل" التطبيق عند تفاعل المستخدم مع مكوناته.
* الاستخدام: تحتوي هذه الصفحة على مجموعة من اللبنات (Blocks) البرمجية التي تمثل الأوامر، الأحداث، الطرق، والخصائص الخاصة بكل مكون من مكونات التطبيق التي أضفتها في صفحة التصميم. يمكنك سحب هذه اللبنات وربطها ببعضها لإنشاء المنطق البرمجي. على سبيل المثال، يمكنك تحديد ما يحدث "عند الضغط على زر معين" أو "عند فتح شاشة جديدة".
* المساهمة في بناء التطبيق: تساهم صفحة اللبنات في إضفاء الوظائف الحيوية على التطبيق. هي التي تحدد ما سيفعله التطبيق استجابة لأفعال المستخدم، أو كيف سيتعامل مع البيانات، أو كيفية التنقل بين الشاشات. بدون البرمجة في هذه الصفحة، ستكون الواجهة مجرد مجموعة من العناصر الثابتة بدون أي تفاعل.

4- ما هي الخطوات الأساسية التي يجب اتباعها في مرحلة التخطيط للتطبيق قبل البدء في التصميم والتطوير؟

الإجابة: - الخطوة 1: تحديد فكرة التطبيق الأساسية.

- الخطوة 2: تحديد الأهداف الرئيسية للتطبيق.
- الخطوة 3: تحديد الفئة المستهدفة من المستخدمين.
- الخطوة 4: تصميم الشكل المبدئي للتطبيق يدوياً (ورقياً).

5- كيف يمكن تغيير خصائص عنصر ما في التطبيق؟

الإجابة: - اختيار العنصر المطلوب من قسم Components.

- الذهاب إلى قسم Properties.

- تعديل الخصائص المطلوبة مثل:

* Text لتغيير النص.

* TextColor لتغيير لون النص.

* BackgroundColor لتغيير لون الخلفية.

* FontBold/FontItalic لتغيير نمط الخط.

6- ما هي خطوات إضافة زر جديد وتخصيصه في التطبيق؟

الإجابة: - سحب عنصر Button من قسم User Interface.

- النقر على Rename لتغيير اسم الزر.

- في قسم Properties:

* تعديل حقل Text لإضافة النص الظاهر على الزر.

* ضبط المحاذاة باستخدام AlignHorizontal و AlignVertical.

* تغيير الألوان باستخدام TextColor و BackgroundColor.

7- كيف يمكن اختبار التطبيق أثناء التطوير؟ أذكر الطريقتين مع الشرح؟

الإجابة: - الطريقة الأولى: باستخدام المحاكي (Emulator):

- برنامج يحاكي هاتف ذكي على الحاسب.

- يتم تشغيله من قائمة Connect ثم Emulator.

- الطريقة الثانية: باستخدام AI Companion:

- تطبيق على الهاتف الحقيقي.

- مسح رمز QR الظاهر على الشاشة.

- يتطلب تثبيت تطبيق MIT AI Companion على الهاتف.

السؤال السادس: ما هي شروط تسمية الشاشات في MIT App Inventor؟

الإجابة: – يجب أن يكون الاسم باللغة الإنجليزية فقط.

– يجب أن يبدأ بحرف.

– لا يمكن أن يبدأ برقم.

– يمكن أن يحتوي على حروف وأرقام وشرطة سفلية (_).

– لا يمكن استخدام مسافات أو رموز خاصة.

السؤال السابع: كيف يمكن إضافة صورة خلفية للشاشة؟

الإجابة: – اختيار Screen1 من قسم Components.

– في قسم Properties، اختيار BackgroundImage.

– الضغط على Upload File.

– اختيار الصورة من الجهاز.

– الضغط على Open ثم OK.

السؤال الثامن: ضع إشارة (✓) أمام العبارة الصحيحة وإشارة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

1- (✗) في مرحلة التخطيط للتطبيق، يأتي تصميم الشكل المبدئي يدويًا قبل تحديد فكرة التطبيق.

2- (✓) للوصول إلى صفحتي التصميم واللبنات في برنامج مطوّر التطبيقات MIT، تستخدم الزرين الموجودين في أعلى يمين الشاشة.

3- (✗) صفحة التصميم في MIT App Inventor هي المكان الذي تُبرمج فيه مكونات التطبيق.

4- (✓) شاشة العرض (Screen View) في MIT App Inventor هي مساحة العمل لإضافة الأدوات ومعاينة ظهورها في التطبيق.

5- (✗) أداة التسمية (Label) تُستخدم في القيام بمهمة محددة عند ضغطها.

6- (✓) لتغيير عنوان الشاشة في مطوّر التطبيقات MIT، يجب تحديد Screen1 من قسم Components ثم تعديل حقل Title في قسم Properties.

7- (✗) عند إضافة زر (Button) في MIT App Inventor، يجب كتابة اسمه الجديد باللغة العربية.

8- (✗) خاصية BackgroundColor تُستخدم لتغيير لون النص في MIT App Inventor.

9- (✗) شروط تسمية اسم الشاشة في مطوّر التطبيقات MIT تسمح بوجود مسافات في الاسم.

10- (✓) عند إضافة مكون الترتيب العمودي (VerticalArrangement)، يُفضل تعيين خاصية BackgroundColor (لوحة الخلفية) إلى None.

11- (✗) عند حذف عنصر في مطوّر التطبيقات MIT، يتم الضغط على زر الحذف (Delete) الموجود أعلى قائمة الأدوات.

12- (✓) لتغيير محاذاة النص لأداة التسمية (Label) إلى المنتصف، نستخدم خاصية TextAlignment ونعينها إلى Center: 1.

13- (✓) كل مكون في المشروع في MIT App Inventor يحتوي على مجموعة خاصة من اللبنات، مثل الأحداث والطرق والخصائص.

14- (✗) يمكنك برمجة المكونات مباشرة في وضع المصمم (Designer) دون الحاجة للتبديل إلى وضع اللبنات.

15- (✗) لبنة open another screen ScreenName تُستخدم لإغلاق شاشة معينة في التطبيق.

16- (✗) المحاكي (Emulator) يتطلب منك تثبيت تطبيق على هاتفك الذكي الفعلي.

17- (✓) عند استخدام مصاحب الذكاء الاصطناعي (AI Companion)، يمكنك مسح رمز الاستجابة السريع QR أو إدخال رمز الكود يدويًا.

18- (✗) عند إغلاق مطوّر التطبيقات، يبقى التطبيق الذي أنشأته محفوظًا تلقائيًا على جهاز الحاسب.

19- (✓) لبرمجة زر في MIT App Inventor، يجب عليك أولاً سحب لبنة الحدث الخاصة بالزر (مثل when Tips.Click) إلى منطقة البرمجة.

20- (✗) لا يوجد فرق بين وضع اللبنات ووضع المصمم في وظائفهما الأساسية.

السؤال التاسع | املأ الفراغات بالكلمة أو العبارة المناسبة:

1- لبدء تشغيل برنامج مطوّر التطبيقات MIT، يجب أن تفتح موقع appinventor.mit.edu.

2- واجهة مطوّر التطبيقات MIT مقسمة إلى صفحتين رئيسيتين هما: التصميم واللبنات.

3- في صفحة التصميم في برنامج مطوّر التطبيقات MIT، يمكنك إدخال المكونات وتغيير خصائصها الأساسية.

4- يتم عرض جميع العناصر التي تستخدمها في المشروع في قسم المكونات.

5- لتغيير خصائص العناصر المضافة إلى شاشة التطبيق، تستخدم قسم الخصائص.

6- لحذف عنصر في مطوّر التطبيقات MIT، يجب تحديد العنصر من قائمة الأدوات ثم الضغط على زر (Delete).

7- عند إضافة أداة التسمية (Label)، يمكنك تغيير لون النص باستخدام خاصية TextColor.

8- اللبنات في مطوّر التطبيقات MIT هي القطع التي تربطها ببعضها لتُبلغ تطبيقك بـ ما يجب فعله.

9- لبرمجة أحد المكونات في MIT App Inventor، تحتاج إلى التبديل إلى وضع اللبنات.

10- يحتوي وضع المصمم على خصائص ومكونات خاصة بواجهة المستخدم.

11- لبرمجة زر معين في MIT App Inventor، تسحب اللبنة when [اسم الزر].Click إلى منطقة البرمجة.

12- الطريقتان المختلفتان لاختبار التطبيق في مطوّر التطبيقات MIT هما عبر المحاكي ومصاحب الذكاء الاصطناعي.

13- مصاحب الذكاء الاصطناعي هو تطبيق تثبّته على هاتفك الذكي الفعلي يقوم بمسح ضوئي لرمز QR.

14- للوصول إلى خيار توصيل التطبيق بالمحاكي أو مصاحب الذكاء الاصطناعي، تضغط على Connect (الاتصال) في القائمة العلوية.