ورقة عمل

الـــدرس الثـــانـــي

تطبيقي الخاص على هاتفي ... برنامج App Inventor

اعداد المعلمة : اماني ممدوح المصري مدرسة احمد شوقي الثانوية للبنات

اختار الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات الاتية :-

1- لإنشاء مشروع جديد ببرنامج App Inventor نضغط على الامر :

1- My Projects 2- Save Project 3- Start New Project 4- Projects

2- لعمل معاينة للمشروع ورؤيته بعد الانتهاء من مرحلة التصميم والبرمجة نضغط على القائمة :

1- Connect 2- Projects 3- Build 4- Guide

3- للقيام بتصدير الملف بصيغة aia يتم الضغط على الامر :

1- Import Project 2- Import 3- Export Project 4- Export

Form My Computer Keystore To Computer Keystore

4- لتحويل الملف من aia الى ملف تنفيذي apk نختار القائمة :

1- Projects 2- Connect 3- Build 4- Help

5- للقيام باستيراد الملف من صيغة aia يتم الضغط على الامر :

1- Import Project 2- Import 3- Export Project 4- Export

Form My Computer Keystore To Computer Keystore

6- لتحويل المشروع الى ملف تنفيذي يمكن تثبيته على الهاتف المحمول نضغط على الامر :

1- Export Project To Computer 2- App(Save .Apk To My Computer 3- Save Project 4- USB

7- لعمل معاينة للمشروع في حال عدم توفر جهاز اندرويد وشبكة انترنت WIFI يتم استخدام طريقة :

1- AI Companion 2- Emulator 3- USB 4- Reset Connection

تابع ورقة العمل :

8- لفتح مشروع سبق العمل عليه من قبل نختار الامر :

1- My Project 2- Start New Project 3- Projects 4- Save Project

9- لإضافة شاشة جديدة (Screen) الى المشروع نختار :

1- Add Screen 2- Remove Screen 3- Start New Project 4- Screen1

10- للانتقال من شاشة التصميم الى شاشة البرمجة نضغط على :

1- Designer 2- Blocks 3- My Project 4- Connect

11- لتغيير عنوان الشاشة (Screen) نختار الخاصية :

1- About Screen 2- Title 3- Icon 4- AppName

12- لوضع صورة كخلفية الشاشة نختار الخاصية :

1- BackgroundColor 2- BackgroundImage 3- Icon 4- Scrollable

13- لجعل أي أداة تأخذ قيمة العرض لها (Width) ملئ الشاشة نختار القيمة :

1- Fill Parent 2- Automatic 3- Percent 4- Pixel

14- لتغيير القيمة النصية المكتوبة داخل الأداة label نختار الخاصية :

1- Text 2- TextAlingnment 3- TextColor 4- Visible

15- لتغيير قيمة الطول لأي أداة نختار الخاصية :

1- Width 2- Fill Parent 3- Height 4- Percent

16- يتم ادراج الأداة Canvas من مجموعة الأدوات :

1- User Interface 2- Sensors 3- Drawing And Animation 4- Social

17- يتم ادراج الأداة label من مجموعة الأدوات :

1- Sensors 2- Drawing And Animation 3- Social 4- User Interface

18- لضبط خاصية نصف القطر للأداة Ball نختار :

1- Visible 2- Radius 3- Speed 4- Heading

19- لتحميل صورة داخل الأداة Imagesprite نختار الخاصية :

1- Image 2- BackgroundImage 3- Picture 4- Visible

20- جميع الأدوات الاتية توجد داخل مجموعة Drawing And Animation ما عدا :

1- Canavs 2- Button 3- Ball 4- Imagesprite

21- تستخدم الخاصية ------ لتغيير قيمة سرعة حركة الأداة Imagesprite :

1- Heading 2- Speed 3- X 4- Height

22- لتغيير اتجاه حركة الصورة بزاوية معينة نختار الخاصية :

1- X 2- Width 3- Heading 4- Speed

23- لتغير قيمة الاحداثي السيني لأداة Imagesprite نختار الخاصية :

1- Height 2- Y 3- Width 4- X

24- لتغيير قيمة الاحداثي الصادي أداة Imagesprite نختار الخاصية :

1- Height 2- Y 3- Width 4- X

25- يتم ادراج الأداة Clock من مجموعة الأدوات :

1- Sensors 2- Drawing And Animation 3- Social 4- User Interface

26- يتم تحديد الفترة الزمنية لأداة المؤقت (Clock) من خلال تغيير قيمة الخاصية :

1- TimerEnabled 2- TimerInterval 3- TimerAlwaysFires 4- Timer

27- يتم ادراج الأداة Texting من مجموعة الأدوات :

1- Sensors 2- Drawing And Animation 3- Social 4- User Interface

28- يتم ادراج الأداة PhoneCall من مجموعة الأدوات :

1- Social 2- User Interface 3- Sensors 4- Drawing And Animation

29- يتم ادراج الأداة Image من مجموعة الأدوات :

1- Social 2- User Interface 3- Sensors 4- Drawing And Animation

تابع ورقة العمل :

30- تستخدم الأداة HorizontalArrangement :

1- لترتيب عدة أدوات في عمود واحد 2- لترتيب عده أدوات في صف واحد 3- لترتيب عدة أدوات على شكل جدول 4- لترتيب عدة أدوات في اكثر من صف

31- يتم ادراج الأداة HorizontalArrangement من مجموعة الأدوات :

1- Layout 2- Drawing And Animation 3- Social 4- User Interface

32- جميع الأدوات الاتية تعتبر من الأدوات الغير مرئية في شاشة التصميم ما عدا :

1- Clock 2- Texting 3- Text 4- PhoneCall

33- يتم ادراج الأداة TinyDB من مجموعة الأدوات :

1- Layout 2- storage 3- User Interface 4- Social

34- أداة غير مرئية تستخدم لإجراء مكالمات هاتفية او التعامل معها :

1- Texting 2- PhoneNumberPicker 3- PhoneCall 4- ContactPicker

35- أداة تستخدم للتعامل مع الرسائل القصيرة موجودة في مجموعة Social :

1- Texting 2- TextBox 3- TinyDB 4- Canvas

36- أداة غير مرئية تستخدم لإنشاء قاعدة بيانات تكون مخزنة على الجهاز تستخدم لتخزين الارقام:

1- Button 2- TextBox 3- Storage 4- TinyDB

37- أمر تحكم (حدث) يستخدم لتنفيذ أوامر معينة عند تحميل التطبيق او البدء بتشغيله :

1- Initialize 2- Touched 3- TouchUp 4- Click

38- حدث يستخدم لبداية العد في المؤقت Clock :

1- TimerEnabled 2- TimerInterval 3- TimerAlwaysFires 4- Timer

39- أمر تحكم (حدث) يستخدم لتنفيذ أوامر مجرد رفع الأصبع في حالة اللمس :

1- TouchDown 2- Touched 3- TouchUp 4- Click

40- امر تحكم يستخدم لتنفيذ أوامر عند الضغط على أي أداة :

1- TouchDown 2- Click 3- Initialize 4- Touched

41 – امر تحكم يستخدم لتنفيذ أوامر عند لمس الشاشة :

1- TouchDown 2- Click 3- Initialize 4- Touched

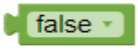
تابع ورقة العمل :

42-حدث يستخدم لتنفيذ أوامر معينة عند استقبال الأداة Texting رسالة قصيرة :

1- MessageReceived 2- SendMessage 3- Message 4- ReceivingEnabled

43- حدث يستخدم لتنفيذ أوامر عند الانتهاء من استقبال مكالمة هاتفية :

1- PhoneCallStarted 2- MakePhoneCall 3- phoneCallEnded 4- PhoneCall

44- يتم ادراج اللبنة البرمجية 

من مجموعة اللبنات البرمجية :

1- Control 2- Logic 3- Math 4- Text

45- تستخدم اللبنة البرمجية الاتية لـ :

1- انشاء شاشة جديدة 2- الانتقال الى شاشة ثانية 3- حذف الشاشة 4- تغيير اعدادات الشاشة

46- يتم ادراج اللبنة البرمجية من مجموعة اللبنات البرمجية

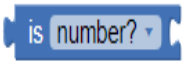
1- List 2- Control 3- Logic 4- Math

47- لتوليد رقم عشوائي بين رقمين يتم اختيار اللبنة البرمجية :

1-

2-

3-

4- 

48- يتم ادراج اللبنة البرمجية من مجموعة اللبنات

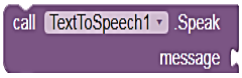
:

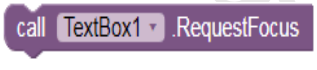
1- Control 2- Math 3- Logic 4- Colors

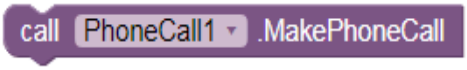
49- اللبنة البرمجية التي تستخدم لاستدعاء الأداة التي تقوم بارسال الرسائل او الرد هي :

1-

2-

3- 

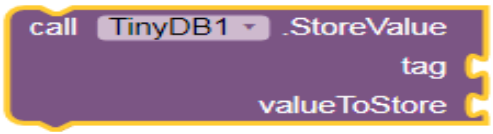
4- 

50- تستخدم اللبنة البرمجية الاتية لـ 

1- استدعاء ارسال الرسائل 2- استدعاء قاعدة بيانات لحفظ الأرقام 3- استدعاء انشاء الاتصال 4- استدعاء قاعدة البيانات لاحضار الرقم المخزن

تابع ورقة العمل :

51- اللبنة البرمجية الاتية تستخدم لـ :



1- استدعاء ارسال الرسائل 2- استدعاء قاعدة بيانات لحفظ الأرقام 3- استدعاء انشاء الاتصال 4- استدعاء قاعدة البيانات لاحضار الرقم المخزن

52- اللبنة البرمجية الاتية تستخدم لـ

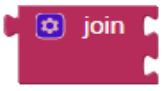
1- استدعاء ارسال الرسائل 2- استدعاء قاعدة بيانات لحفظ الأرقام 3- استدعاء انشاء الاتصال 4- استدعاء قاعدة البيانات لاحضار الرقم المخزن

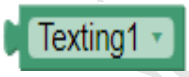
53 – لفحص حالة الاتصال على الجهاز نستخدم اللبنة البرمجية :

1-

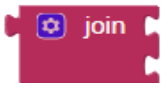
2- 3- 4-

54-اللبنة البرمجية التي تمكن من عرض اكثر من قيمة نصية داخل الأداة Label هي :

1- 

2-
3- 

4-

55- يتم ادراج اللبنة البرمجية من  مجموعة اللبنات البرمجية :

1- Control 2- Text 3- Math 4- Logic

56- يتم ادراج الجملة الشرطية if من المجموعة :

1- Math 2- Logic 3- Control 4- Text

57- اللبنة البرمجية التي تستخدم لايجاد نص الرسالة القادمة هي :

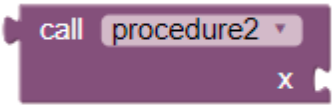
1-

2-

3-

4-

58- تستخدم اللبنة البرمجية الاتية :



1- استدعاء انشاء الاتصال 2- استدعاء ارسال الرسائل 3- استدعاء قاعدة البيانات لحفظ الأرقام 4- استدعاء اقتران معين