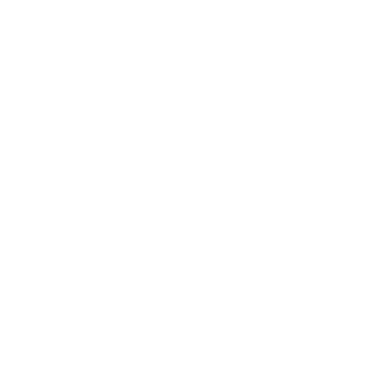
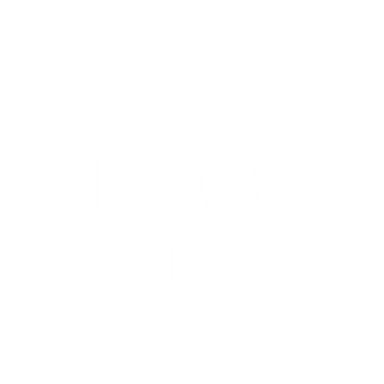
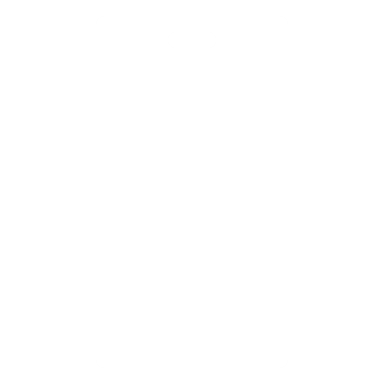
****



**­**

**الوحدة الثالثة: تطبيقات الهواتف الذكية**

**الدرس الأول:** مقدمة عن تطبيقات الهواتف الذكية

**الدرس الثاني:** بناء تطبيقات الهاتف الذكي

**الدرس الثالث:** برمجة التطبيق

**الوحدة الثانية: دورة حياة النظام**

**الدرس الأول:** دورة حياة النظام

**الدرس الثاني:** إنشاء المخطط

**الدرس الثالث:** الأمن السيبراني

**الوحدة الأولى: تخطيط المشروعات**

**الدرس الأول:** أساسيات تخطيط المشرو ع

**الدرس الثاني:** بناء وأتمتة خطة المشرو ع

**الدرس الثالث:** إدارة المهام

**تقنية رقمية 3**

**إعداد : .................**

**الجانب النظري**

**ضع خط تحت الإجابة الصحيحة:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **من عناصر إدارة المشروع ويشير إلى كل الأعمال والأنشطة التي يتم تنفيذها للوصول إلى المنتج أو الخدمة المطلوبة:** | | | | | |
| 1. النطاق. | 1. الزمن. | | 1. التكلفة. | | 1. الجودة. |
| 1. **من عناصر إدارة المشروع يحدد الزمن اللازم لإنجاز كل مهمة وأولويات كل واحدة منها :** | | | | | |
| 1. النطاق. | 1. الزمن. | | 1. التكلفة. | | 1. الجودة. |
| 1. **من عناصر إدارة المشروع وتنقسم إلى قسمين ثابتة ومتغيرة :** | | | | | |
| 1. النطاق. | 1. الزمن. | | 1. التكلفة. | | 1. الجودة. |
| 1. **من مراحل دورة حياة خطة المشروع يحدد فيها المشروع وترخيصه :** | | | | | |
| 1. مرحلة البدء. | 1. مرحلة التنفيذ. | | 1. مرحلة المراقبة والتحكم. | | 1. مرحلة الإنهاء |
| 1. **من مراحل دورة حياة خطة المشروع وفيها توضع خطة المشروع قيد التنفيذ :** | | | | | |
| 1. مرحلة البدء. | 1. مرحلة التنفيذ. | | 1. مرحلة المراقبة والتحكم. | | 1. مرحلة الإنهاء |
| 1. **من مراحل دورة حياة خطة المشروع وفيها يتابع مدير المشروع التقدم والأداء مقارنة بخطة المشروع :** | | | | | |
| 1. مرحلة البدء. | 1. مرحلة التنفيذ. | | 1. مرحلة المراقبة والتحكم. | | 1. مرحلة الإنهاء |
| 1. **من مراحل دورة حياة خطة المشروع يتم فيها الانتهاء من المشروع وتسليمه :** | | | | | |
| 1. مرحلة البدء. | 1. مرحلة التنفيذ. | | 1. مرحلة المراقبة والتحكم. | | 1. مرحلة الإنهاء |
| 1. **هي الخطة التي تحدد المعايير التي يجب أن تستوفيها موارد المشروع المطلوبة ليكون مقبولاً من العملاء :** | | | | | |
| 1. خطة القبول. | 1. خطة التواصل. | | 1. خطة المشتريات. | | 1. خطة المخاطر. |
| 1. **تهدف إلى إبقاء جميع أصحاب المصلحة على اطلاع دائم بمجريات المشروع :** | | | | | |
| 1. خطة القبول. | 1. خطة التواصل. | | 1. خطة المشتريات. | | 1. خطة المخاطر. |
| 1. **تساعد على شراء المنتجات والخدمات من الموردين الخارجيين :** | | | | | |
| 1. خطة القبول. | 1. خطة التواصل. | | 1. خطة المشتريات. | | 1. خطة المخاطر. |
| 1. **تهدف إلى السيطرة على أي مشكلات محتملة ناتجة عن المخاطر التي قد تؤثر سلباً على استكمال المشروع :** | | | | | |
| 1. خطة القبول. | 1. خطة التواصل. | | 1. خطة المشتريات. | | 1. خطة المخاطر. |
| 1. **برنامج يوفر رسماً تخطيطياً لجدول زمني يساعد في التخطيط والتنسيق وتتبع مهام محددة في المشروع :** | | | | | |
| 1. فوتوشوب. | 1. مخطط جانت. | | 1. انكسكيب. | | 1. جيمب. |
| 1. **عندما تضيف مورداً جديداً لملف مشروع قيد الإنشاء فإن أول دور في النظام هو :** | | | | | |
| 1. مدير المشروع. | 1. مدير الإنتاج. | | 1. كاتب السيناريو. | | 1. المخرج. |
| 1. **من أنواع العلاقات في المشروعات ويجب فيها إنهاء المهمة الحالية قبل البدء بالمهمة الآتية :** | | | | | |
| 1. النهاية للبداية. | 1. النهاية للنهاية. | | 1. البداية للبداية. | | 1. البداية للنهاية. |
| 1. **من أنواع العلاقات في المشروعات ويشترط فيها أن تنتهي مهمة ما لتنتهي مهمة أخرى :** | | | | | |
| 1. النهاية للبداية. | 1. النهاية للنهاية. | | 1. البداية للبداية. | | 1. البداية للنهاية. |
| 1. **من أنواع العلاقات في المشروعات ويجب فيها أن تبدأ مهمة ما لتبدأ مهمة أخرى :** | | | | | | |
| 1. النهاية للبداية. | | 1. النهاية للنهاية. | | 1. البداية للبداية. | | 1. البداية للنهاية. |
| 1. **من أنواع العلاقات في المشروعات ويجب فيها أن تبدأ ما قبل أن تنتهي المهمة الأخرى :** | | | | | | |
| 1. النهاية للبداية. | | 1. النهاية للنهاية. | | 1. البداية للبداية. | | 1. البداية للنهاية. |
| 1. **من مراحل دورة حياة النظام وتمثل الخطوة الأولى في نجاح أي مشروع في تحديد المشكلة التي تحتاج إلى حل :** | | | | | | |
| 1. التحليل. | | 1. التصميم. | | 1. التطوير. | | 1. الصيانة. |
| 1. **المرحلة الثانية من دورة حياة النظام وفيها يشارك محلل النظم بتقديم الخبرات والمهارات في بناء هيكلية وتصميم النظام :** | | | | | | |
| 1. التحليل. | | 1. التصميم. | | 1. التطوير. | | 1. الصيانة. |
| 1. **من مراحل دورة حياة النظام وفيها يتحول التطوير النظري إلى عملي من خلال إعداد النظام للنشر وتثبيته في الموقع المستهدف ليكون جاهزاً للعمل والإنتاجية :** | | | | | | |
| 1. التحليل. | | 1. التصميم. | | 1. التنفيذ. | | 1. الصيانة. |
| 1. **من مراحل دورة حياة النظام وتعد ضرورية لمعالجة أخطاء النظام التي قد تحدث أثناء تطبيقه :** | | | | | | |
| 1. التحليل. | | 1. التصميم. | | 1. التطوير. | | 1. الصيانة. |
| 1. **من مراحل تطوير تطبيق هاتف ذكي وفيها يتولى مهندسو البرمجيات مهمة تحويل الأجزاء المصممة من التطبيق إلى أجزاء برمجية ثم اختيار فعاليتها :** | | | | | | |
| 1. التطوير والاختبار. | | 1. التنفيذ. | | 1. الصيانة. | | 1. التوثيق والتقييم. |
| 1. **من مراحل تطوير تطبيق هاتف ذكي وفيها يتم إدخال نظام المعلومات في الإنتاج :** | | | | | | |
| 1. التطوير والاختبار. | | 1. التنفيذ. | | 1. الصيانة. | | 1. التوثيق والتقييم. |
| 1. **من مراحل تطوير تطبيق هاتف ذكي وتعتمد على التغذية الراجعة من المستخدمين وتتم بشكل دوري :** | | | | | | |
| 1. التطوير والاختبار. | | 1. التنفيذ. | | 1. الصيانة. | | 1. التوثيق والتقييم. |
| 1. **من مراحل تطوير تطبيق هاتف ذكي وتعد مرحلتان ثابتتان ومستمرتان في جميع مراحل النظام :** | | | | | | |
| 1. التطوير والاختبار. | | 1. التنفيذ. | | 1. الصيانة. | | 1. التوثيق والتقييم. |
| 1. **من طرق جمع المتطلبات ويجب صياغة أسئلتها بشكل ذكي للحصول على معلومات دقيقة حول المهام المطلوبة من النظام بشكل محدد ومباشر :** | | | | | | |
| 1. الاستبانات. | | 1. المقابلات. | | 1. الملاحظة. | | 1. فحص توثيقات النظام. |
| 1. **من طرق جمع المتطلبات وتعد مناسبة عندما يكون عدد من سيقوم بها قليلاً :** | | | | | | |
| 1. الاستبانات. | | 1. المقابلات. | | 1. الملاحظة. | | 1. فحص توثيقات النظام. |
| 1. **من طرق جمع المتطلبات ومن خلالها يتابع المحلل عمل النظام الحالي على أرض الواقع :** | | | | | | |
| 1. الاستبانات. | | 1. المقابلات. | | 1. الملاحظة. | | 1. فحص توثيقات النظام. |
| 1. **من طرق جمع المتطلبات وتتضمن جمع الوثائق الورقية وغير الورقية المتعلقة بالنظام الحالي وسجلات السنوات السابقة :** | | | | | | |
| 1. الاستبانات. | | 1. المقابلات. | | 1. الملاحظة. | | 1. فحص توثيقات النظام. |
| 1. **من أنواع المخططات ويشبه المخطط الانسيابي الذي تعلمت تصميمه سابقاً لوصف خوارزمية البرنامج :** | | | | | | |
| 1. مخطط سير العمل. | | 1. مخطط حالة الاستخدام. | | 1. مخطط الشجرة. | | 1. المخطط الهيكلي. |
| 1. **من أنواع المخططات ويمثل الطرق التي قد يتفاعل بها المستخدم مع النظام :** | | | | | |
| 1. مخطط سير العمل. | 1. مخطط حالة الاستخدام. | | 1. مخطط الشجرة. | | 1. المخطط الهيكلي. |
| 1. **من أنواع المخططات ويمثل التسلسل الهرمي مثل الهيكل التنظيمي لمؤسسة :** | | | | | |
| 1. مخطط سير العمل. | 1. مخطط حالة الاستخدام. | | 1. مخطط الشجرة. | | 1. المخطط الهيكلي. |
| 1. **من أنواع المخططات وهو تمثيل مرئي لإطار موقع إلكتروني أو تطبيق ذكي :** | | | | | |
| 1. مخطط سير العمل. | 1. مخطط حالة الاستخدام. | | 1. مخطط الشجرة. | | 1. المخطط الهيكلي. |
| 1. **دياجرام أحد تطبيقات تصميم مخطط سير العمل ويعتبر تطبيق :** | | | | | |
| 1. مجاني مغلق المصدر. | 1. مجاني مفتوح المصدر. | | 1. مدفوع مغلق المصدر. | | 1. مدفوع مفتوح المصدر. |
| 1. **دياجرام دوت نت هي أداة عبر الانترنت ويمكن الوصول لها عبر الرابط :** | | | | | |
| 1. Diagrams.org | 1. Diagrams.com | | 1. Diagrams.net | | 1. Diagrams.sa |
| 1. **يحفظ تطبيق دياجرام المخططات بشكل افتراضي كملف :** | | | | | |
| 1. XML. | 1. PNG. | | 1. SVG. | | 1. HTML. |
| 1. **لدمج الامن السيبراني في هذه المرحلة يجب تحديد وتوثيق متطلبات الأمن السيبراني :** | | | | | |
| 1. التحليل. | 1. التصميم. | | 1. التطوير. | | 1. التنفيذ. |
| 1. **لدمج الامن السيبراني في هذه المرحلة يجب أن يكون النظام مصمم ليكون مرن في مواجهة الهجمات الإلكترونية :** | | | | | |
| 1. التحليل. | 1. التصميم. | | 1. التطوير. | | 1. التنفيذ. |
| 1. **لدمج الامن السيبراني في هذه المرحلة يجب اتباع نظام التشفير الآمن لضمان تطوير النظام بشكل آمن :** | | | | | |
| 1. التحليل. | 1. التصميم. | | 1. التطوير. | | 1. التنفيذ. |
| 1. **لدمج الامن السيبراني في هذه المرحلة يجب تنفيذ الضوابط الأمنية للتأكد من أن النظام آمن عند نشره :** | | | | | |
| 1. التحليل. | 1. التصميم. | | 1. التطوير. | | 1. التنفيذ. |
| 1. **من أنواع حسابات المستخدمين ويستخدم عند تصنيع أجهزة الحاسب لتشغيل البرامج والتطبيقات قبل إنشاء حساب المستخدم :** | | | | | |
| 1. حساب المسؤول المدمج. | 1. حساب المستخدم بامتيازات إدارية. | | 1. حساب مايكروسوفت. | | 1. الحساب المحلي. |
| 1. **من أنواع حسابات المستخدمين يمتلك امتيازات إدارية لأداء معظم الوظائف إن لم يكن جميعها داخل نظام التشغيل في جهاز الحاسب :** | | | | | |
| 1. حساب المسؤول المدمج. | 1. حساب المستخدم بامتيازات إدارية. | | 1. حساب مايكروسوفت. | | 1. الحساب المحلي. |
| 1. **من أنواع حسابات المستخدمين يتم إنشاؤه وإدارته من خلال خدمات مايكروسوفت عبر الانترنت :** | | | | | |
| 1. حساب المسؤول المدمج. | 1. حساب المستخدم بامتيازات إدارية. | | 1. حساب مايكروسوفت. | | 1. الحساب المحلي. |
| 1. **من أنواع حسابات المستخدمين ويشير إلى حساب مستخدم تم إنشاؤه على جهاز محدد غير مصل بأي خدمة عبر الانترنت:** | | | | | |
| 1. حساب المسؤول المدمج. | 1. حساب المستخدم بامتيازات إدارية. | | 1. حساب مايكروسوفت. | | 1. الحساب المحلي. |
| 1. **من أذونات الملفات والمجلدات يتم السماح فيه بالتحكم الكامل في المجلدات والملفات :** | | | | | |
| 1. التحكم الكامل. | 1. التعديل. | | 1. عرض محتويات المجلد. | | 1. القراءة. |
| 1. **من أذونات الملفات والمجلدات يسمح بقراءة وكتابة وتعديل وحذف الملفات والمجلدات الرئيسية والفرعية :** | | | | | |
| 1. التحكم الكامل. | 1. التعديل. | 1. عرض محتويات المجلد. | | 1. القراءة. | |
| 1. **من أذونات الملفات والمجلدات يسمح فقط بعرض الملفات والمجلدات الفرعية :** | | | | | |
| 1. التحكم الكامل. | 1. التعديل. | 1. عرض محتويات المجلد. | | 1. القراءة. | |
| 1. **هو مجموعة من التعليمات الخاصة بالحاسب تقوم بأداء مهمة محددة :** | | | | | |
| 1. البرنامج. | 1. الجهاز. | 1. المستخدم. | | 1. الطابعة. | |
| 1. **من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم تحديد الفكرة والهدف من التطبيق والفئة المستهدفة :** | | | | | | |
| 1. التخطيط والتصميم. | | 1. التطوير ( التنفيذ ). | 1. الاختبار. | | 1. النشر والتسويق. | |
| 1. **من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم استخدام أحد برامج تطوير تطبيقات الهواتف الذكية لتنفيذ التصميم الذي توصلت إليه :** | | | | | |
| 1. التخطيط والتصميم. | 1. التطوير ( التنفيذ ). | 1. الاختبار. | | 1. النشر والتسويق. | |
| 1. **من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم اختبار التطبيق ومعالجة أي مشاكل قد تظهر في البرمجة أو التصميم :** | | | | | |
| 1. التخطيط والتصميم. | 1. التطوير ( التنفيذ ). | 1. الاختبار. | | 1. النشر والتسويق. | |
| 1. **من مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية وفيها يتم اعتماد التطبيق وتحميله في متجر التطبيقات :** | | | | | |
| 1. التخطيط والتصميم. | 1. التطوير ( التنفيذ ). | 1. الاختبار. | | 1. النشر والتسويق. | |

**ضع علامة (🗸) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة ( × ) أمام العبارة الخاطئة فيما يلي:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | المشروع هو سلسة من الأنشطة أو المهام الواجب إنجازها خلال إطار زمني محدد وضمن ميزانية محددة  للتوصل إلى منتج أو خدمة . | ( **🗸**  ) |
|  | خطة المشروع هي وثيقة رسمية يتم إعدادها للمساعدة في مراقبة وتنفيذ المشروع. | ( **🗸**  ) |
|  | تعد دورة حياة المشروع مهمة لتخطيط المشروع. | ( **🗸**  ) |
|  | يؤدي مدير المشروع دوراً رئيساً في المشروع حيث يعد المسؤول الأول عن إكماله بنجاح. | ( **🗸**  ) |
|  | الكميات والأعداد المطلوبة لموارد المشروع تعد من عناصر خطة المشروع. | ( **🗸**  ) |
|  | إدارة التكاليف هي عملية تقدير التكاليف المرتبطة بالمشروع والتخطيط لها والتحكم بها. | ( **🗸**  ) |
|  | من ميزات إدارة التكاليف أنها تساعد على تحسين استخدام الموارد لتحقيق أهداف المشروع. | (  **×** ) |
|  | تقدير التكلفة في إدارة المشروع هي عملية التنبؤ بالموارد المالية والموارد الأخرى اللازمة لإكمال  المشروع ضمن النطاق المحدد له. | ( **🗸**  ) |
|  | الاستعجال في تقدير التكلفة يعد من التحديات التي تواجه عملية تقدير التكلفة. | ( **🗸**  ) |
|  | تعتبرالموارد البشرية من أهم الإدارات في مؤسسات وشركات الأعمال حيث أنها تركز على العنصر  البشري. | ( **🗸**  ) |
|  | من ميزات تعيين الموارد أنها تسمح بتتبع ومراقبة نفقات المشروع بشكل أفضل. | (  **×** ) |
|  | للموارد نوع واحد فقط وهي الموارد غير القابلة للتخزين. | (  **×** ) |
|  | من سمات مدير المشروع الفعال أن ‌يعمل بشكل سيء تحت الضغوط. | (  **×** ) |
|  | يمكن إضافة مجموعة من المهام في تطبيق جانت بروجكت. | ( **🗸**  ) |
|  | من عناصر تخطيط المشروع انخفاض تكاليف المشروع. | (  **×** ) |
|  | في إدارة المشاريع يعد أي معلم رئيس من معالم المشروع حدثاً رئيساً يتطلب اهتماماً خاصاً. | ( **🗸**  ) |
|  | الموعد النهائي لمهمة أو مشروع هو آخر وقت أو تاريخ يمكن فيه إكمال جميع مهام المشروع. | ( **🗸**  ) |
|  | بعد إضافة جميع الأشخاص المشاركين في المشروع يمكن بعد ذلك تكليفهم بالمهام. | ( **🗸**  ) |
|  | توفر دورة حياة تطوير البرمجيات إطار عمل لتنظيم عمليات الإنتاج لأي نظام في شتى المجالات. | ( **🗸**  ) |
|  | تتضمن عملية التوثيق وصف جميع تفاصيل التصميم والتطويروالاختبار والتنفيذ وسجلات صيانة النظام. | ( **🗸**  ) |
|  | لا يجب تقييم كل مراحل دورة حياة النظام. | (  **×** ) |
|  | مطور التطبيقات هو نظام أساسي للتطوير عبر الانترنت يسمح لك بتطوير تطبيقات للهواتف الذكية. | ( **🗸**  ) |
|  | في مرحلة التصميم لتطوير تطبيق هاتف ذكي يجب أن يحتوي على عدد لا محدود من الألوان. | (  **×** ) |
|  | المخططات هي أدوات مفيدة للغاية يمكن أن تساعدك في مرحلة التحليل. | ( **🗸**  ) |
|  | يعد دمج الأمن السيبراني في دورة حياة النظام مهماً لضمان كون النظام آمناً ومحمياً من التهديدات طوال  دورة حياة النظام. | ( **🗸**  ) |
|  | البصمة الرقمية هي كل عمل أو تصفح تقوم به عبر الإنترنت يترك أثراً قد يتمكن الآخرون من رؤيته. | ( **🗸**  ) |
|  | تحفظ البصمة الرقمية على شكل ملف يشمل البيانات التي تخص المستخدم والتي يتم جمعها. | ( **🗸**  ) |
|  | تنشأ البصمات الرقمية النشطة من البيانات التي تتركها دون قصد. | (  **×** ) |
|  | البصمات الرقمية غير النشطة هي تلك التي تتركها دون قصد. | ( **🗸**  ) |
|  | من الأمثلة على البصمات الرقمية غير النشطة المواقع التي تستخدم في تحديد الموقع الجغرافي للمستخدم. | ( **🗸**  ) |
|  | لا يمكن أن تؤثر البصمة الرقمية على سمعة المنظمة. | (  **×** ) |
|  | يجب على المؤسسات مراقبة بصمتها الرقمية بانتظام. | ( **🗸**  ) |
|  | تتضمن البصمة الرقمية الخاصة بك جميع آثار نشاطك عبر الانترنت. | ( **🗸**  ) |
|  | سجلات الخادم مجموعة من البيانات التي تضاف إلى سجل الخادم في كل مرة يستخدم فيها الشخص  الانترنت. | ( **🗸**  ) |
|  | قد يترتب على تداول البيانات الشخصية للمستخدمين تخزين تلك البيانات في قواعد بيانات قد يتم سرقتها. | ( **🗸**  ) |
|  | جدار الحماية هو نظام أمان للشبكة يراقب حركة مرور الشبكة ويتحكم فيها. | ( **🗸**  ) |
|  | تكتشف برامج مكافحة الفيروسات البرامج الضارة وتمنعها وتزيلها من نظامك. | ( **🗸**  ) |
|  | مكافح الفيروسات لا يفحص الملفات أو البرامج الموجودة على جهاز الحاسب. | (  **×** ) |
|  | لا يحتوي مايكروسوفت ويندوز على جدار حماية ولذلك يجب تثبيت برامج جدار الحماية. | (  **×** ) |
|  | يوفر ويندوز عدداً من ميزات الأمان للحفاظ على جهازك وبياناتك. | ( **🗸**  ) |
|  | يتمتع كل مستخدم للحاسب بوجود ملف شخصي وأذونات خاصة به. | ( **🗸**  ) |
|  | يمكن باستخدام الحسابات المحلية الحفاظ على مزامنة أجهزة الحاسب أو الوصول إلى خدمات  مايكروسوفت. | (  **×** ) |
|  | يمكن تعديل بعض الأذونات الخاصة بالمجلدات. | ( **🗸**  ) |
|  | برامج النظام هي المسؤولة عن إدارة الأجهزة | ( **🗸**  ) |
|  | يتم تشغيل برنامج النظام ليعمل باستمرار في ذاكرة الحاسب. | ( **🗸**  ) |
|  | التطبيقات هي برامج تم تصميمها لتنفيذ مجموعة من المهام المنظمة أو الأنشطة المنسقة المفيدة للمستخدم. | ( **🗸**  ) |
|  | يقوم التطبيق بالعديد من المهام. | (  **×** ) |
|  | يتم تثبيت برامج النظام على أجهزة الحاسب عند تثبيت نظام التشغيل. | ( **🗸**  ) |
|  | يتعامل المستخدم مع البرامج التطبيقية بشكل مباشر. | ( **🗸**  ) |
|  | يمكن أن تعمل البرامج التطبيقية بشكل مستقل. | (  **×** ) |
|  | تعتمد عملية تصميم واجهة التطبيق على تحقيق التوازن والتناسق بين عناصره. | ( **🗸**  ) |
|  | تجربة المستخدم هي ما يراه المستخدم ويتفاعل معه عند استخدام التطبيق | (  **×** ) |

**أذكر ما يلي:**

**أ- فوائد إدارة المشروعات:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| التكيف مع التغيرات. | **-3** | تحقيق درجة عالية من المتابعة. | **-2** | توفير الوقت والجهد. | **-1** |

**ب- عناصر إدارة المشروع:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| التكلفة. | **-3** | الزمن. | **-2** | النطاق. | **-1** |

**ج- عناصر تخطيط المشروع:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| تحديد معالم المشروع. | **-3** | تحديد مخاطر المشروع. | **-2** | تحديد نطاق المشروع. | **-1** |

**د- فوائد تخطيط المشروع:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ‌ تحسين إدارة المشروع. | **-3** | زيادة الكفاءة. | **-2** | تحسين النتائج. | **-1** |

**هـ - واجبات مدير المشروع:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| تعيين المهام لأعضاء فريق المشروع. | **-3** | قيادة إدارة فريق المشروع. | **-2** | وضع خطة المشروع. | **-1** |

**و – سمات مدير المشروع الفعال:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| يمتاز بالخبره الفنية. | **-3** | صانع قرار جيد. | **-2** | يمتلك مهارات القيادة. | **-1** |

**ز – العمليات الرئيسية التي تتعلق بتكلفة المشروع في الخطة المالية:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| التحكم في نفقات المشروع. | **-3** | وضع ميزانية المشروع. | **-2** | حساب التكلفة التقديرية للمشروع. | **-1** |

**ح – عناصر تكلفة المشروع:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| التحديثات والمخاطر. | **-3** | المنشآت. | **-2** | الموارد البشرية. | **-1** |

**ط – أنواع الموارد:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | موارد غير قابلة لتخزين. | **-2** | موارد قابلة لتخزين. | **-1** |

**ي – العمل الجماعي مفيد بشكل كبير في تعيين موارد المشروع من خلال أنه:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| يعزز الشعور والانتماء. | **-3** | يعزز بناء الثقة. | **-2** | يعزز الإبداع والابتكار. | **-1** |

**ك – مفاتيح الإدارة الناجحة للمشروع:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| الاستخدام الأمثل للموارد. | **-3** | توفير الموارد. | **-2** | جدولة الموارد. | **-1** |

**ل – أهم معايير اختيار فريق العمل:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ‌ 3- السمات الشخصية لأعضاء الفريق. | 2- مهارات أعضاء الفريق. | 1- التخصص والخبرات السابقة. |

**م – أهم معيار في اختيار البرنامج الحاسوبي المناسب لإدارة المشروع:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | حجم المشروع. | **-2** | حجم الفريق. | **-1** |

**ن – من الطرق التي يمكن استخدامها لتحديد أولويات مهام المشروع:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | طريقة ايزنهاور. | **-2** | .ABCطريقة تحليل | **-1** |

**س – الهدف من دورة حياة النظام:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ‌ 3- الاستخدام الأمثل للموارد. | 2- إدارة عمليات الإنتاج والتطوير. | 1- تحسين المنتج النهائي. |

**ع – الأدوات الأكثر شيوعاً في جمع البيانات في مرحلة التحليل:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ‌ 3- الملاحظة. | 2- المقابلات. | 1- الاستبانات. |

**ف – يمكن من خلال المخطط الانسيابي شرح:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ‌ 3- تمثيل العديد من البيانات. | 2- وظائف النظام. | 1- البيانات الاحصائية. |

**ص – أمثلة على البصمات الرقمية النشطة:**

1- المنشورات على الفيس بوك. 2- المنشورات على تويتر. 3- النماذج التي تعبأ عبر الإنترنت.

**ق – أمثلة على الآثار المقصودة والمرئية:**

1- رسائل البريد الإلكتروني. 2- مشاركات المدونات. 3- الصور الفوتوغرافية.

**ر – أمثلة على الآثار غير المقصودة وغير المرئية:**

1- سجلات زيارات المواقع. 2- عمليات التواصل. 3- عمليات البحث.

**ث – البيانات المسجلة أثناء استخدام الإنترنت:**

1- هوية الحاسب الذي يقوم بالاتصال. 2- تاريخ ووقت الاتصال. 3- اسم وموقع الملف المطلوب.

**خ – مصادر البيانات والمعلومات الشخصية عبر الإنترنت:**

1- تأتي من المستخدم مباشرة. 2- المصادر المتاحة للجمهور. 3- المعرفات الفريدة الخاصة بجهاز الحاسب.

**ذ – التهديدات التي لا يحمي منها جدار الحماية:**

1- الاحتيال الإلكتروني. 2- الإعلانات المنبثقة. 3- رسائل البريد الإلكتروني غير المرغوب فيها.

**ذ – الأنواع الأساسية من البرامج التي تعد حاسمة لعمل جهاز الحاسب:**

1- برامج النظام. 2- البرامج التطبيقية.

**ذ – أمثلة على برامج النظام:**

1- نظام تشغيل ويندوز. 2- نظام تشغيل اندرويد. 3- برنامج تعريف الطابعة.

**ذ – أمثلة على البرامج التطبيقية:**

1- بسيطة. 2- تعمل بكفاءة. 3- مستعرض الويب.

**ذ – أمثلة على تطبيقات الهواتف الذكية:**

1- البريد الإلكتروني. 2- برامج التواصل الاجتماعي. 3- الخرائط.

**ذ – المواصفات العامة لإنشاء واجهة مستخدم جيدة تمنح المستخدم تجربة جيدة:**

1- نظام تشغيل ويندوز. 2- نظام تشغيل اندرويد. 3- مرنة.

**ذ – مميزات استخدام برنامج مطور التطبيقات MIT :**

1- اختصار الوقت. 2- سهولة مشاركة التطبيقات. 3- تطوير مهارات الإبداع.

**ذ – من خطوات التخطيط الجيد لتطبيق:**

1- تحديد الفكرة. 2- تحديد الأهداف. 3- تصميم الشكل المبدئي يدوياً.

**الجانب العملي**

**ضع علامة (🗸) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة ( × ) أمام العبارة الخاطئة فيما يلي:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | لا يمكن التعديل على خصائص المهمة بعد ضبطها. | (  **×** ) |
|  | يسمح تطبيق جانت بروجكت على إنشاء مهام فرعية لكل مهمة. | ( **🗸**  ) |
|  | لا يمكن إعطاء أولوية لمهمة في تطبيق جانت بروجكت. | (  **×** ) |
|  | يمكن في تطبيق جانت بروجكت إضافة معْلم رئيس. | ( **🗸**  ) |
|  | لا يمكن إضافة أكثر من ثلاثة موارد في تطبيق جانت بروجكت. | (  **×** ) |
|  | بعد إضافة جميع الأشخاص المشاركين في المشروع يمكن بعد ذلك تكليفهم بالمهام. | ( **🗸**  ) |
|  | لا يمكن حذف المورد بعد إضافته في تطبيق جانت بروجكت. | (  **×** ) |
|  | يمكن تغيير تقدم المهمة في تطبيق جانت بروجكت. | ( **🗸**  ) |
|  | يمكن تصدير خطة المشروع في تطبيق جانت بروجكت بصيغة PDF. | ( **🗸**  ) |
|  | يمكن تصدير المخطط عندما يكون جاهزاً بصيغة PDF. | ( **🗸**  ) |
|  | الموصلات توضح كيفية ارتباط الأشكال والكيانات المختلفة في المخططات. | ( **🗸**  ) |
|  | يعد برنامج MIT App Inventor من برامج تطوير وإنشاء تطبيقات الهواتف الذكية. | ( **🗸**  ) |
|  | تطبيقات الهواتف الذكية تم تصميمها لكي تعمل على الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية. | ( **🗸**  ) |
|  | قبل تصميم التطبيق يتوجب عليك التخطيط الجيد له. | ( **🗸**  ) |
|  | يمكن العمل على برنامج مطور التطبيقات MIT بفتح الموقع appinventor.mit.edu. | ( **🗸**  ) |
|  | يستخدم زر الأمر للقيام بمهمة محددة عند ضغطه. | ( **🗸**  ) |
|  | تعرض أداة التسمية نصاً يتم تخصيصه في خاصية حقل النص ( TextColor ). | (  **×** ) |
|  | لا يمكن تغيير عنوان الشاشة في MIT. | (  **×** ) |
|  | يمكن إضافة صورة خلفية للشاشة في MIT. | ( **🗸**  ) |
|  | لحذف عنصر اذهب لقائمة الأدوات وحدد العنصر المراد حذفه واضغط زر الحذف. | ( **🗸**  ) |
|  | يمكن تشغيل التطبيق باستخدام محاكي الأندرويد لتشغيل تطبيق الهاتف على جهاز الحاسب الخاص بك. | ( **🗸**  ) |
|  | القوائم نوع من تراكيب البيانات تستخدم لإنشاء وإدارة مجموعات مختلفة من القيم والعناصر. | ( **🗸**  ) |
|  | المتغير هو موقع تخزين يحتوي على قيمة يمكن أن تتغير أثناء تنفيذ التطبيق. | ( **🗸**  ) |
|  | المتغيرات المحلية هي المتغيرات التي يمكن استخدامها أو تغيير قيمتها في أي جزء من التطبيق. | (  **×** ) |
|  | لكي تستخدم القائمة الخاصة بك يجب أن تعينها إلى متغير عام. | ( **🗸**  ) |
|  | يتم استخدام الجملة الشرطية If then لبرمجة عنصر القائمة بحيث يفتح الشاشة المرتبطة به عند الضغط عليه. | ( **🗸**  ) |
|  | حزمة APK الخاصة بالأندرويد هي تنسيق ملف الحزمة الذي يستخدمه نظام التشغيل أندرويد لتوزيع تطبيقات الجوال وتثبيتها. | ( **🗸**  ) |

**صل كل مخطط من العمود (أ) بما يناسبه من العمود (ب):**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **أ** | | **ب** | |
| 1 |  | 2 | مخطط حالة الاستخدام |
| 2 | صورة تحتوي على نص, رسم بياني, خط, لقطة شاشة  تم إنشاء الوصف تلقائياً | 3 | مخطط الشجرة |
| 3 | صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, الخط, مستطيل  تم إنشاء الوصف تلقائياً | 4 | المخطط الهيكلي |
| 4 | صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, رسم بياني, خط  تم إنشاء الوصف تلقائياً | 1 | مخطط سير العمل |

**أذكر الاسم والوصف للأشكال الأساسية المستخدمة في مخطط سير العمل:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **الرمز** | **الاسم** | **الوصف** |
|  | البداية أو النهاية | يمثل نقطة بداية أو نهاية سير العمل |
|  | العملية | يمثل عملية أو وظيفة |
|  | القرار | يمثل قرارًا يلزم اتخاذه ويؤدي إلى عملية أو قرار آخر |
|  | المستند | يمثل مستند ناتج عن عملية أو وظيفة ما، مثل تقارير الخطأ |
|  | الإدخال والإخراج | يمثل عملية إدخال أو عملية إخراج |
|  | اتجاه التدفق | يوضح العلاقة بين العمليات واتجاه تدفقها |

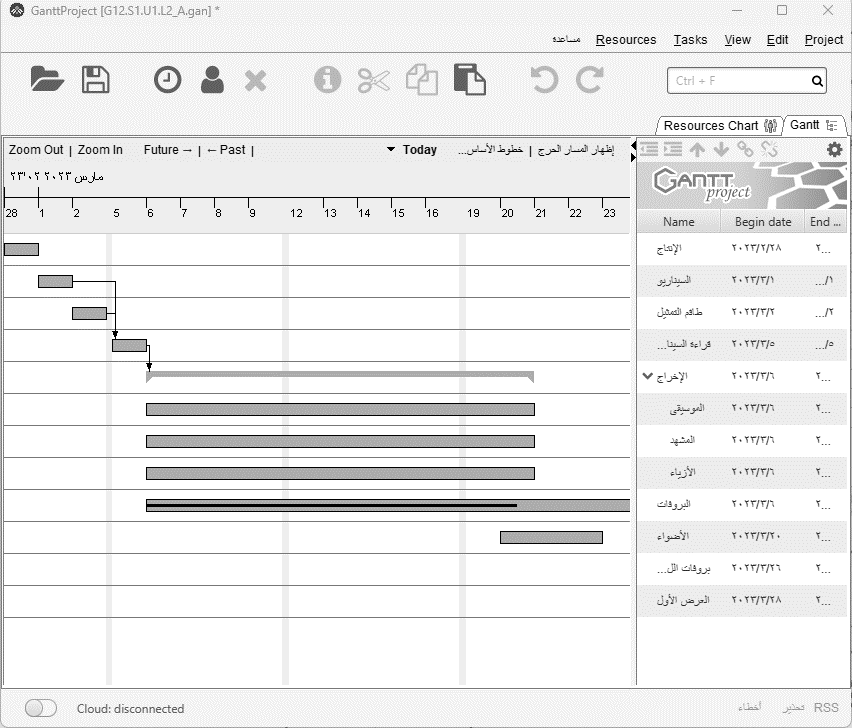
**صل الأيقونات في العمود (أ) بما يناسبها في العمود (ب):**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **أ** | | **ب** | |
| **1** |  | **2** | مكون خاص يعرض الصور |
| **2** |  | **4** | يتم الضغط عليه لعرض عدة خيارات نصية للاختيار من بينها. |
| **3** |  | **1** | القيام بمهمة محددة عن ضغطه. |
| **4** |  | **3** | تعرض نصًا يتم تخصيصه في خاصية حقل النص (Text). |
|  |  |  | تفتح قائمة العناصر |

**صل اللبنات في العمود (أ) بالوظيفة المناسبة في العمود (ب):**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **أ** | | **ب** | |
| **1** | صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, برمجيات, برامج الوسائط المتعددة  تم إنشاء الوصف تلقائياً | **9** | تفتح قائمة العناصر عندما يضغط عليها المستخدم. |
| **2** | صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, برمجيات, برامج الوسائط المتعددة  تم إنشاء الوصف تلقائياً | **5** | تستخدم لتحديد ما يجب أن يحدث بعد  أن يختار المستخدم عنصرًا من القائمة. |
| **3** | **صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, الخط, التصميم  تم إنشاء الوصف تلقائياً** | **8** | عند الضغط على العنصر يتم تنفيذ الأوامر. |
| **4** | **صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, برمجيات, برامج الوسائط المتعددة  تم إنشاء الوصف تلقائياً** | **10** | إضافة المزيد من العناصر في القائمة. |
| **5** | **صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, برمجيات, برامج الوسائط المتعددة  تم إنشاء الوصف تلقائياً** | **6** | فتح شاشة جديدة. |
| **6** | **صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, برمجيات, برامج الوسائط المتعددة  تم إنشاء الوصف تلقائياً** | **4** | إضافة سلسلة نصية. |
| **7** | **صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, برمجيات, برامج الوسائط المتعددة  تم إنشاء الوصف تلقائياً** | **11** | خطوة ضرورية لكي يعمل التطبيق بشكل  صحيح عند تثبيته على الهاتف الذكي. |
| **8** | **صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, برمجيات, برامج الوسائط المتعددة  تم إنشاء الوصف تلقائياً** |  | تحدد قيمة المتغير. |
| **9** | **صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, برمجيات, برامج الوسائط المتعددة  تم إنشاء الوصف تلقائياً** | **3** | تنشئ متغيرًا محليًا. |
| **10** |  | **1** | تنشئ قائمة بالعناصر. |
| **11** | **صورة تحتوي على نص, لقطة شاشة, الخط, التصميم  تم إنشاء الوصف تلقائياً** | **7** | تستخدم لتحديد ما يجب أن يحدث قبل  أن يختار المستخدم عنصرًا من القائمة. |
|  |  | **2** | تنشئ قيمة أولية للمتغير. |

**من خلال دراستك لبرنامج جانت بروجكت اختر من الكلمات التالية ما يناسبه في الواجهة الرئيسية :**



**الجدول الزمني**

**إعادة/تراجع**

**إضافة مهمة**

**جديدة**

**حفظ التعديلات**

**فتح مشروع موجود**

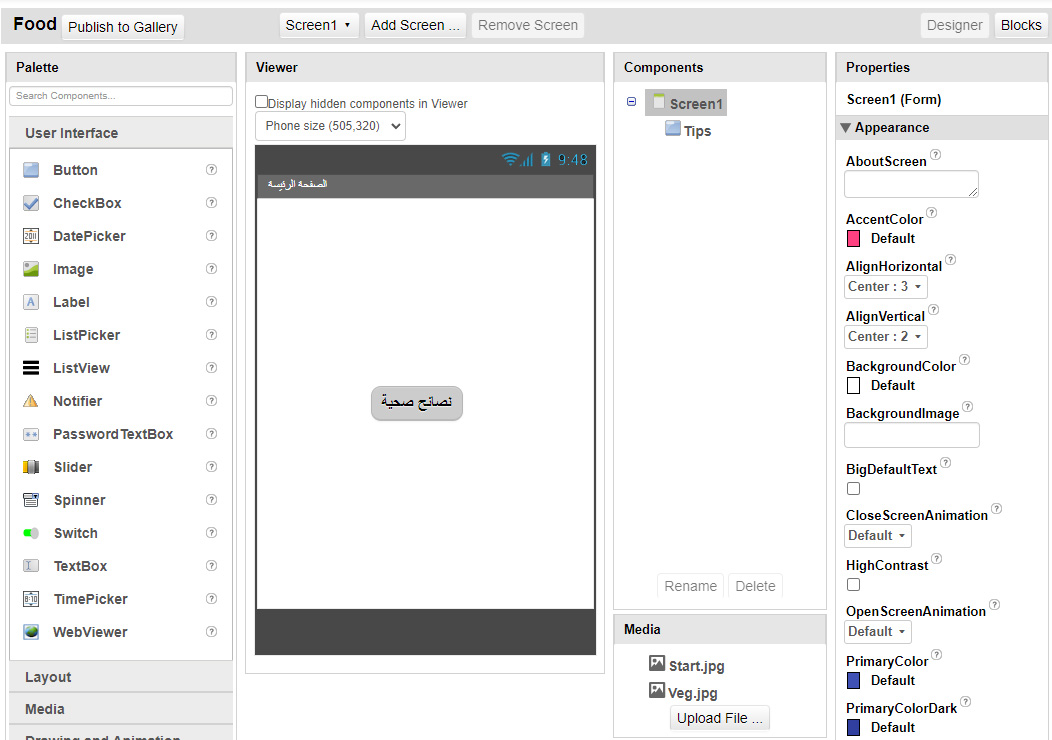
**لوحة المهام**

**لوحة التقويم**



الجدول الزمني - إعادة/تراجع - إضافة مهمة جديدة - حفظ التعديلات - فتح مشروع موجود - لوحة المهام - لوحة التقويم

**من خلال دراستك لبرنامج مطور التطبيقات App Inventor اختر من الكلمات التالية ما يناسبه في الواجهة الرئيسية :**



**زراللبنات**



**زر التصميم**



**قسم المكونات**

عرض جميع العناصر التي تستخدمها في المشروع



**اسم المشروع**



**تغيير شاشة المشروع**



**الخصائص**

لتغيير خصائص العناصر المضافة إلى شاشة التطبيق



**شاشة العرض**

هي مساحة العمل لإضافة الأدوات ومعاينة ظهورها في التطبيق



**الأدوات المستخدمة في إعداد واجهة المستخدم**

زر اللبنات - زر التصميم - قسم المكونات - تغيير شاشة المشروع - اسم المشروع - الخصائص - شاشة العرض -

الأدوات المستخدمة في إعداد واجهة المستخدم