



الأسئلة

ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة الخاطئة:-

١. تعتبر الكاميرا الرقمية من وحدات الإدخال. ()
٢. يستخدم الماسح الضوئي لإدخال الصورة. ()
٣. يعتبر الميكروفون وحدة من وحدات الإخراج. ()
٤. تستخدم الفأرة للإشارة. ()
٥. تتصل وحدة النظام بالكهرباء. ()
٦. الماسح الضوئي من البرمجيات. ()
٧. جميع وحدات الإدخال من الأجزاء المادية الصلبة. ()
٨. وحدة النظام من البرمجيات. ()
٩. يعتبر برنامج الكتابة من البرمجيات. ()
١٠. وحدات الإخراج عبارة عن برمجيات. ()
١١. تستخدم الشاشة لعرض الحروف والأرقام والرسوم. ()
١٢. تعتبر وحدة النظام الجزء الرئيسي في الحاسب الآلي. ()
١٣. يحتفظ الحاسب الآلي بالبيانات في الشاشة. ()



ب) اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

١. تستخدم لوحة المفاتيح لإدخال (الحروف - الصور - كليهما).
٢. نحصل على المعلومات باستخدام وحدات (الإخراج - الإدخال).
٣. يجب أن تتصل جميع وحدات الإدخال والإخراج بـ (الشاشة - وحدة النظام - لوحة المفاتيح).
٤. نحتاج إلى (الشاشة - السماعات - الطابعة) للحصول على المخرجات على الورق.
٥. نستخدم (الميكروفون - السماعات - الفأرة) في إخراج الصوت.
٦. تحفظ البيانات على (القرص المرن - المكتب - الثلاجة).
٧. تحفظ البيانات على (لوحة المفاتيح - الشاشة - القرص الصلب).
٨. تحفظ البيانات على (الفأرة - القرص الضوئى - المسح الضوئى).
٩. نستخدم وحدات (الإدخال - الإخراج - التخزين) لحفظ البيانات.
١٠. يقوم الحاسب الآلى بحفظ البيانات فى (لوحة المفاتيح - السماعات - الذاكرة).
١١. يحتوى الحاسب الآلى على (أجزاء مادية صلبة-برمجيات-كليهما).
١٢. يمكننا ان نلمس (أجزاء المادية الصلبة-برمجيات-كليهما).
١٣. برنامج الWord (أجزاء المادية الصلبة-برمجيات-كليهما).
١٤. يعتبر القرص الصلب من (أجزاء مادية صلبة-برمجيات-كليهما).
١٥. تعتبر برامج الألعاب (أجزاء مادية صلبة-برمجيات-كليهما).



١٦. نحتاج إلى (Desktop - Windows) لكي نستخدم الحاسب الآلى.

١٧. (Icons - Taskbar) هي صور صغيرة توجد على الـ Desktop.

١٨. (Taskbar - Icon) هو شريط يوجد في أسفل الشاشة.

١٩. الـ (Windows - Desktop) هي أول شاشة تظهر لنا بعد الدخول على الـ Windows.

٢٠. يعتبر الـ Windows من (الأجزاء المادية الصلبة - البرمجيات).

٢١. نحتاج إلى (Internet Explorer – My Computer) لكي نستخدم الانترنت.

٢٢. لبدء الـ Windows نقوم بـ (غلق – فتح) الحاسب الآلى.

٢٣. لإغلاق أى برنامج من قائمة البرنامج ننقر على قائمة (File - Edit) ثم ختار (Close - Exit) من القائمة.





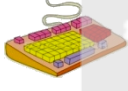




٢٤. لكي نفتح برنامج من على الـ Desktop: (نشير - ننقر) بالفأرة إلى البرنامج الذى نريد فتحه. ثم ننقر بالفأرة (مرة - مرتين) على icon البرنامج.

الحاسب الآلي



Al-Azhar Language Institute
معهد الغد المشرق الأزهرى

ج) اكتب (وحدات إدخال) او (وحدات إخراج) في الفراغات

 ١. <input type="text"/>	 ٢. <input type="text"/>	 ٣. <input type="text"/>
 ٤. <input type="text"/>	 ٥. <input type="text"/>	 ٦. <input type="text"/>
 ٧. <input type="text"/>	 ٨. <input type="text"/>	 ٩. <input type="text"/>



(د) وصل:



القرص الصلب



القرص المرن



CD



الذاكرة الوامضة

www.ta3leem.net

موقع تعليم دوت نت



(هـ) وصل:

Internet Explorer



My Computer



My Documents



Recycle Bin



(و) أعد ترتيب الخطوات الآتية:

لكي تقوم بفتح برنامج من زر Start:

()

١. نقف بالفأرة على **All Programs**.

()

٢. ننقر على البرنامج الذي نريد فتحه.

()

٣. ننقر بالفأرة على زر **Start**.



حل الأسئلة

ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة الخاطئة:-

١. تعتبر الكاميرا الرقمية من وحدات إدخال الحاسب الآلى. (√)
٢. يستخدم الماسح الضوئى لإدخال الصور. (√)
٣. يعتبر الميكروفون وحدة من وحدات الإخراج. (X)
٤. تستخدم الفأرة للإشارة. (√)
٥. يجب أن تتصل وحدة النظام بالكهرباء. (√)
٦. الماسح الضوئى من البرمجيات. (x)
٧. جميع وحدات الإدخال من الأجزاء المادية الصلبة. (√)
٨. وحدة النظام من البرمجيات. (X)
٩. يعتبر برنامج الكتابة من البرمجيات. (√)
١٠. وحدات الإخراج عبارة عن برمجيات. (X)
١١. تستخدم الشاشة لعرض الحروف والأرقام والرسوم. (√)
١٢. تعتبر وحدة النظام الجزء الرئيسى فى الحاسب الآلى. (√)
١٣. يحتفظ الحاسب الآلى بالبيانات فى الشاشة. (X)



اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

١. تستخدم لوحة المفاتيح لإدخال (الحروف - الصور - كلمهما).
٢. نحصل على المعلومات باستخدام وحدات (الإدخال - الإخراج).
٣. يجب أن تتصل جميع وحدات الإدخال والإخراج بـ (الشاشة - وحدة النظام - لوحة المفاتيح).
٤. نحتاج إلى (الشاشة - السماعات - الطابعة) للحصول على المخرجات على الورق.
٥. نستخدم (الميكروفون - السماعات - الفأرة) فى إخراج الصوت.
٦. تحفظ البيانات على (القرص المن- المكتب - الثلاجة).
٧. تحفظ البيانات على (لوحة المفاتيح - الشاشة - القرص الصلب)
٨. تحفظ البيانات على (الفأرة - القرص الضوئى - الماسح الضوئى)
٩. نحتاج إلى وحدات (الإدخال - الإخراج - التخزين) لحفظ البيانات.
١٠. يقوم الحاسب الآلى بحفظ البيانات فى (لوحة المفاتيح - السماعات - الذاكرة).
١١. يحتوى الحاسب الآلى على (أجزاء المادية الصلبة - برمجيات - كلمهما).
١٢. يمكننا ان نلمس (أجزاء المادية الصلبة - برمجيات - كلمهما).
١٣. برنامج الWord (أجزاء المادية الصلبة - برمجيات - كلمهما).
١٤. يعتبر القرص الصلب من (أجزاء المادية الصلبة - برمجيات - كلمهما).
١٥. تعتبر برامج الألعاب (أجزاء مادية صلبة - برمجيات - كلمهما).
١٦. نحتاج إلى (Desktop - Windows) لكى نستخدم الحاسب الآلى.
١٧. (Icons - Taskbar) هى صور صغيرة توجد على الDesktop.
١٨. (Taskbar - Icon) هو شريط يوجد فى أسفل الشاشة.



١٩. ال (Windows - Desktop) هى أول شاشة تظهر لنا بعد الدخول على ال Windows.

٢٠. يعتبر ال Windows من (الأجزاء المادية الصلبة - البرمجيات).

٢١. نحتاج إلى (Internet Explorer – My Computer) لى نستخدم الانترنت.

٢٢. لبدء ال Windows نقوم بـ (غلق – فتح) الحاسب الآلى.

٢٣. لإغلاق أى برنامج من قائمة البرنامج نقر على قائمة (File - Edit) ثم نختار (Close - Exit) من القائمة.

٢٤. لى نفتح برنامج من على ال Desktop (نشر - نقر) بالفأرة إلى البرنامج الذى نريد فتحه. ثم نقر بالفأرة (مرة - مرتين) على ال icon البرنامج.



اكتب وحدات إدخال اووحدات إخراج في الفراغات:

 وحدات إخراج.	 وحدات إخراج	 وحدات إدخال.
 وحدات إدخال	 وحدات إدخال	 وحدات إخراج
 وحدات إدخال	 وحدات إدخال	 وحدات إدخال



(ذ) وصل:

www.ta3leem.net



القرص الصلب



القرص المرن



CD



الذاكرة الوامضة



(هـ) وصل:

Internet Explorer



My Computer



My Documents



Recycle Bin



(و) أعد ترتيب الخطوات الآتية:

لكي تقوم بفتح برنامج من زر Start:

١. نقف بالفأرة على All Programs.
 ٢. ننقر على البرنامج الذي نريد فتحه.
 ٣. ننقر بالفأرة على زر Start.
- (٢)
- (٣)
- (١)