أوراق عمل

الفصل الدراسي الثاني العام الدراسي 1447هـ

ورقة عمل الأسبوع التاسع

المرحلة	المرحلة الثانوية		
المادة	هندسة البرمجيات	الصف	الثالث

س١: أظلل الإجابة الصحيحة لكل مما يلى:

١	أي مما يلي يعد مثالاً على "القيود"			
	عدد الألوان في واجهة المستخدم ○	سعة الشاحنة ●	اسم المبرمج ○	نوع لوحة المفاتيح ○
٢	تستخدم استراتيجية "أقرب جار"			
	الاحتمالات بسيطة ○	هناك حاجة لحساب كل الاحتمالات ○	هناك عناصر كثيرة للمسار ●	توجد قيود على الوقت ○
٣	في النمذجة الرياضية، يتم تحويل الواقع إلى:			
	صور فوتوغرافية ○	نموذج ●	نصوص أدبية ○	مقاطع فيديو ○

: أظلل حرف (ص) إذا كانت العبارة صحيحة وحرف (خ) إذا كانت العبارة خاطئة:

م	السؤال	ص	خ
١	تصميم تجربة المستخدم هي نقطة التفاعل والتواصل بين الإنسان والحاسب	○	●
٢	تساعد النماذج الأولية على توفير الوقت والجهد والتكلفة	●	○
٣	في كود البايثون الخاص بالقيود، يتم التحقق من "وزن الطلبات" مقابل "سعة الشاحنة"	●	○

السؤال الثالث:

ما هي المخرجات المتوقعة من عملية هندسة البرمجيات الناجحة؟

المخرجات هي حلول برمجية قابلة للتوسع