تعريف الأطلس: هي طريقة لاستكشاف العالم من خلال كتاب يضم مجموعة خر ائط جغر افية متر ابطة بموضوع محدد كالقارات والدول مثل: أطلس العالم، أطلس افريقيا، الاطلس العربي.

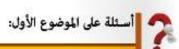
ادرس واجهة البرمجية للمشروع المقترح كما بالشكل التالى:

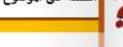


اختر الإجابة الصحيحة مما يأتى:

البيانات المطلوبة للمشروع تكون من النوع

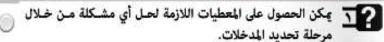
- صور (Pictures) وتصوص (Texts)
- أصوات أن موسيقي أن لقطات فيديو (Sounds, Music or Video Clips)
 - 🧺 کل ما سیق







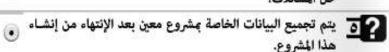




•	يقصد مرحلة "اختبار وتصحيح أخطاء البرنامج" في أسلوب حل المشكلات هي كتابة البرنامج (Coding) بإحدى لغات الكمبيوتر.	₹2
	المشكلات هي كتابة البرنامج (Coding) بإحدى لغات الكمبيوتر.	

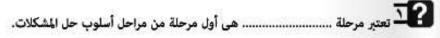








اختر الإجابة الصحيحة مما يأتي:





الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات∐

للصف الأول الثانوي

المرحلة التي تسبق كتابة كود البرنامج هي

المنطقة (Inputs) المنطقة المفرجات (Outputs)

🖋 رضع خطة لحل (Algorithm)

على تحويل (خطوات خطة حل المشكلة) إلى تطبيق باستخدام إحدى لغات البرمجة مرحلة..........

🔳 تحديد المقرجات

🥌 كتابة البرنامج على الكمبيوتر

🥌 توثيق ليرتامج أي المشروع

تجد أن البيانات المطلوبة للمشروع تكون من النوع

epictures) وتصوص (Texts)

اصوات أن موسيقى أن لقطات قيديو (Sounds, Music or Video Clips)

🥙 کل ما سیق

الموضوع الأول مدخل المشروع

عناصر الوسائط المتعددة: اولا: بيانات اومعلومات Data Or Information مثل (نص – صور ثابتة أو متحركة – صوت – لقطات فيديو) ثانيا: المكونات المادية: Hardware: هي الأجهزة والأدوات اللازمة للتعامل مع البيانات والمعلومات. مثل (الماسح الضوئي – مسجلات رقمية – الكاميرا الرقمية)

ثالثاً: البرمجيات software

البرامج والتطبيقات المستخدمة للتعامل مع البيانات والمعلومات مثل (Movie Maker – Sound Recorder - Windows Media Player)

اكمل العبارات الأتيه:

1- يتم في مرحلة تحديد المشكلة تعريف المشكلة وتحديد المخرجات المطلوبة والمدخلات المتوفرة بصورة عامة.

2- تنمثل المخرجات في المطومات الهامة (Information) والنتائج التي سنحصل عليها بعد حل المثكلة .

3- يتم كتابة البرنامج باستخدام إحدى لغات البرمجة بعد الإنتهاء من مرحلة "وضع خطة الحل".

4- يتم في مرحلة وضع خطة الحل وضع سلسلة من الخطوات المنتقلية التي يطلق عليها لفظ الخوارزمية (Algorithm).

مراحل حل المشكلة:

١-تحديد المشكلة

ا - تحدید انمسکته

٣-تحديد المدخلات

الخوارزمية

٥- كتابة البرنامج على الكمبيوتر

٦- اختبار وتصحيح الأخطاء .

٧- توثيق البرنامج .

. . .

٢- تحديد المخرجات

٤- وضع خطة الحل