

۱- الگوریتم یعنی چه ؟

- ۱) مبنای برنامه نویسی رایانه ای
 ۲) اولین گام برای تولید نرم افزارهای رایانه ای
 ۳) روش گام به گام برای حل مسئله
 ۴) همه موارد

۲- مهمترین بخش نرم افزارهای رایانه ای ، کدام است ؟

- ۱) انیمیشن
 ۲) برنامه های رایانه ای
 ۳) پویانمایی
 ۴) ویدیو

۳- به فرآیند پیدا کردن راه حل موثر ، برای مسائل زندگی می گویند

- ۱) اکتشاف
 ۲) اختراع
 ۳) ابتکار
 ۴) حل مسئله

۴- حل مسئله یک است .

- ۱) نیاز
 ۲) مهارت
 ۳) هوش
 ۴) ابتکار

۵- کدام گزینه مراحل حل مسئله را صحیح نشان می دهد ؟

- ۱) بازگشت و مرور مسئله ← حل کردن مسئله ← فهمیدن ← انتخاب راهبرد مناسب
 ۲) فهمیدن ← بازگشت و مرور مسئله ← حل کردن مسئله ← انتخاب راهبرد مناسب
 ۳) فهمیدن ← انتخاب راهبرد مناسب ← حل کردن مسئله ← بازگشت و مرور مسئله
 ۴) بازگشت و مرور مسئله ←

مای درس

وا ه الگوریتم از نام کدام دانشمند گرفته شده است

- ۱) فارابی
 ۲) خوارزمی
 ۳) ابن سینا
 ۴) رازی

۱۰- برای قرار دادن حاصل محاسبه در یک متغیر از چه علامتی استفاده می شود؟

- ۱) =
 ۲) ←
 ۳))(
 ۴) { }

۱۱- کتاب «جبر و مقابله» از کیست؟

- ۱) فارابی
 ۲) خوارزمی
 ۳) ابن سینا
 ۴) رازی

۱۲- flowchart چیست؟

- ۱) روش روندنما
 ۲) بیان الگوریتم با استفاده از شکل های استاندارد
 ۳) بیان الگوریتم با استفاده از شکل های هندسی و خطوط جهت دار
 ۴) همه موارد

۱۳- نرم افزار Edraw چیست؟

- ۱) نرم افزار رسم روندنمای الگوریتم
۲) نرم افزار نوشتن روندنمای الگوریتم
۳) نوعی نرم افزار محاسباتی
۴) رسم نقاشی

۱۴- منظور از «حلقه» در الگوریتم چیست؟

- ۱) میانگین مرحله ها
۲) تکرار مرحله ها
۳) تخمین مرحله ها
۴) افزایش مرحله ها

۱۵- در نرم افزار اکسل تابع Average چه کاری انجام می دهد؟

- ۱) تکرار مرحله ها
۲) میانگین گیری
۳) تخمین مرحله ها
۴) افزایش مرحله ها

۱۶- به فرآیندی که فرد سعی می کند با کمک آن برای مسائل زندگی روزمره خویش راه حل های موثری پیدا کند را می گویند

- ۱) آینده نگری
۲) برنامه ریزی
۳) تصمیم گیری
۴) حل مسئله

۱۷- کدام گزینه ، مربوط به برنامه ریزی قبل از انجام دادن کار نمی باشد ؟

- ۱) بررسی روش های مختلف انجام دادن کار
۲) پیدا کردن راه حل برای اشکالات احتمالی
۳) پیش بینی اشکالاتی که ممکن است در زمان انجام دادن کار رخ دهد .
۴) انجام دادن کاربر طبق فکر و دانش قبلی

۱۸- با یادگیری مهارت حل مسئله ، می توان یک مسئله ی ساده را ، حل کرد .

- ۱) منطقی
۲) مرحله ای
۳) خلاقانه
۴) کاربردی

۱۹- توانایی یافتن راه حل های جدید و مناسب برای مسائل را و نوآوری می گویند.

- ۱) خلاقیت ، اعتماد به نفس
۲) خلاقیت ، ابداع
۳) تصمیم گیری ، اعتماد به نفس
۴) تصمیم گیری ، الگوریتم

۲۰- در کدام گزینه ، با حل زیر مسئله ها و کنار هم قرار دادن آن ها ، امکان حل مسئله ی اصلی فراهم می شود ؟

- ۱) مسئله ی ساده
۲) مسئله ی سخت
۳) مسئله ی پیچیده
۴) مسئله ی نیمه سخت

۲۱- کدام گزینه درباره الگوریتم صحیح نمی باشد ؟

- ۱) روش گام به گام برای حل مسئله می باشد
۲) مجموعه ی دستورالعمل هایی است که مراحل مختلف کاری را به زبان دقیق و جزئیات کافی بیان می کند
۳) برای نوشتن یکی مسئله ی خاص آن را به فلوچارت تبدیل می کنیم و سپس به صورت الگوریتم می نویسیم.
۴) ترتیب مراحل و شرط خاتمه ی عملیات در آن کاملاً مشخص شده است .

۲۲- روندنما «Flowchart» یکی از روش های بیان الگوریتم توسط است .

- ۱) شبه دستور
۲) ریاضی
۳) اشکال هندسی
۴) حرف

۲۳- در «Flowchart» برای نمایش دستورات استنباطی و محاسباتی از یک شکل استفاده می شود .

- ۱) مستطیل
۲) متوازی الاضلاع
۳) بیضی
۴) لوزی

۲۴- ترتیب اجرای مراحل « اتصال بخش های مختلف » در فلوچارت به وسیله ی مشخص می شود .

- ۱) لوزی
۲) خط های جهت دار
۳) متوازی الاضلاع
۴) بیضی

۲۵- با کمک نرم افزار می توان به آسانی فلوچارت الگوریتم های مورد نظر خود را رسم کرد .

- ۱) photo shop
۲) Game maker

Edraw (۴

movie maker (۳

۲۶- در « Flowchart » از شکل متوازی الاضلاع برای نمایش استفاده می شود .

(۲ دریافت ورودی یا خروجی

(۱ شروع پایان عملیات

(۴ وجود شرط

(۳ انجام پردازش ، محاسبات و مقدار دهی

