Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
1	هو مجموعة من الرموز ، وقد تكون هذه الرموز أرقاماً أو حروفاً ، مرتبطة مع بعضها بمجموعة من العلاقات وفق أسس وقواعد معينة.	النظام العددي .	النظام العشري.	النظام الثنائي.	النظام الثنائي.	النظام العددي.
2	مكونات الأنظمة العددية هي:	الحروف الإنجليزية.	الأرقام من صفر إلى تسعة.	أرقام وحروف.	الحروف الإنجليزية والحروف العربية.	أرقام وحروف.
3	تعود تسمية الأنظمة العددية إلى:	أسماء مبتكريها.	الأماكن التي إستخدمت فيها.	عدد الرموز المسموح إستخدامها فيها.	لا شيئ مما ذُكر.	عدد الرموز المسموح إستخدامها فيها.
4	هو نظام عد يتكون من عشرة رموز:	النظام الثنائي .	النظام الثماني.	النظام العشري.	النظام السادس عشر .	النظام العشري.
5	يتكون النظام العشري من عشرة رموز هي:	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	1,2,3,4,5,6,7,8,9	0,1	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
6	أساس النظام العشر ي هو:	2	8	16	10	10
7	10^0 =	10	1	0	100	1
8	يُعتبر النظام العشري أحد أنظمة العد:	الموضعية.	المنطقية.	غير الموضعية.	لا شيئ مما ذُكر.	الموضعية.
9	يُسمى نظام العد موضعياً إذا:	كانت القيمة الحقيقية للرقم لا تعتمد على الخانة أو المنزلة التي يقع فيها ذلك الرقم داخل العدد.	كانت القيمة الحقيقية للرقم تعتمد على الخانة أو المنزلة التي يقع فيها ذلك الرقم داخل العدد.	كانت مكونات ذلك النظام اكثر من ثمانية رموز.	لا شيئ مما ذُكر.	كانت القيمة الحقيقية للرقم تعتمد على الخانة أو المنزلة التي يقع فيها ذلك الرقم داخل العدد.
10	إذا كان نظام العد موضوعياً ، فإنه:	لا يوجد أي قيمة للرقم أينما كان موقعه.	قيمة الرقم تكون تابعة لأساس عشوائي.	قيمة الرقم تختلف باختلاف موقعه داخل العدد.	(لا)قيمة الرقم تختلف باختلاف موقعه داخل العدد.	قيمة الرقم تختلف باختلاف موقعه داخل العدد.
11	هو رمز واحد من الرموز الأساسية (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9) :	Digit .	Number .	Power .	Numbering System .	Digit .
12	هو المقدار الذي يُمثل برقم واحد أو أكثر ، أو منزلة واحدة أو أكثر.	Digit .	Number .	Power .	Numbering System .	Number .
13	لتحليل الرقم العشري 212 :	(2*10^1)+(1*10^2)+(2*10^3)	(2*1^0)+(1*1^1)+(2*1^2)	(2*2^0)+(1*2^1)+(2*2^2)	(2*10^0)+(1*10^1)+(2*10^2)	(2*10^0)+(1*10^1)+(2*10^2)
14	في النظام 2655 لإيجاد قيمة العدد العشري:	(5*10^0)+(5*10^1)+(6*10^2)+(2*10^3)	(2*10^1)+(6*10^2)+(5*10^3)+(5*10^4)	(2*10^0)+(6*10^1)+(5*10^2)+(5*10^3)	(2*2^0)+(6*2^1)+(5*2^2)+(5*2^3)	(5*10^0)+(5*10^1)+(6*10^2)+(2*10^3)
15	نظام العد المستخدم داخل الحاسوب هو نظام العد:	الثنائي.	العشري.	الثماني.	السادس عشر.	الثنائي.
16	مكونات النظام الثنائي:	0,1,3,4,5,6,7,8,9	1,2	0,1	1,F	0,1

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
17	الرمز الذي يمثل الدارة الكهربائية المفتوحة في الحاسوب هو:	1	0	2	10	0
18	الرمز الذي يمثل الدارة الكهربائية المغلقة في الحاسوب هو:	1	0	2	3	1
19	هو نظام عد مستخدم في الحاسوب أساسه (2) :	النظام الثنائي.	النظام العشري.	النظام الثماني.	النظام السادس عشر.	النظام الثنائي.
20	Bit Stands for :	Binary Data.	Byte Digit.	Binary Digit.	Protected Data.	Binary Digit.
21	ويُسمى كل من هذين الرمزين رقماً ثنائياً:	1,2	0,1	1,1A	0,3	0,1
22	(1) is :	Bit.	Binary Digit.	Digit.	All of the above.	All of the above.
23	في نهاية سلسلة (2)الرقم المصغر من الرموز يدل على أن العدد:	عشري.	ثماني.	سادس عشر.	ثنائي.	ثنائي.
24	يُعتبر النظام الثنائي أحد أنظمة العد:	الموضعية.	غير الموضعية.	غير المنطقية.	لا شيئ مما ذُكر.	الموضعية.
25	يَستخدم هذا النظام لتخزين البيانات في الحاسوب وعنونة مواقع الذاكرة.	النظام العشري.	النظام الثماني.	النظام الثنائي.	النظام السادس عشر.	النظام الثنائي.
26	Octal System is :	النظام العشري.	النظام الثماني.	النظام الثنائي.	النظام السادس عشر.	النظام الثماني.
27	يتكون النظام الثماني من ثمانية رموز هي:	0,1,2,3,4,5,6,7	1,2,3,4,5,6,7,8	2,4,6,8,10,12,14	1,3,5,7,9,11,13	0,1,2,3,4,5,6,7
28	يُعتبر من أنظمة العد الموضعية وأساسه (8) :	النظام العشري.	النظام الثماني.	النظام الثنائي.	النظام السادس عشر.	النظام الثماني.
29	يُعتبر من أنظمة العد الموضعية وأساسه (16) :	النظام العشري.	النظام الثماني.	النظام الثنائي.	النظام السادس عشر.	النظام السادس عشر.
30	يتكون النظام السادس عشر من ستة عشر رمزاً هي:	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F	1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F,G	1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,E,F	0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F
31	يُعد النظام الثنائي أكثر أنظمة العد ملائمة للإستعمال داخل الحاسوب بسبب:	توفير مساحة الذاكرة الرئيسية والثانوية حيث أن مكونات هذا النظام هي الاقل وبالتالي يوفر مساحة في الذاكرة.	أن الحاسوب يعتمد على ملايين الدارات الكهربائية التي تكون إما مفتوحة أو مغلقة, لذا دعت الحاجة إلى إستخدام نظام يمكنه التعبير عن هذه الحالة.	زيادة سر عة الحاسوب.	لا شيئ مما ذُكر.	أن الحاسوب يعتمد على ملايين الدارات الكهربائية التي تكون إما مفتوحة أو مغلقة, لذا دعت الحاجة إلى إستخدام نظام يمكنه التعبير عن هذه الحالة.
32	حدد إلى أي نظام عد ينتمي كل من الأعداد الواحد يمكن, علماً بأن العدد أن ينتمي إلى أكثر من نظام عد:	(11)... عشري .. ثنائي ... ثماني سادس عشر.	(11)... عشري.	(11) سادس عشر.	لا شيئ مما ذُكر.	(11)... عشري .. ثنائي ... ثماني سادس عشر.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
33	حدد إلى أي نظام عد ينتمي كل من الأعداد, علماً بأن العدد الواحد يمكن أن ينتمي إلى أكثر من نظام عد:	(1A)... عشري .. ثنائي .. سادس .ثماني عشر.	سادس عشر (1A)..	ثنائي (1A)..	عشري (1A)..	سادس عشر (1A)..
34	10111 in Binary system equals in Decimal :	12	15	23	30	23
35	43 in Octal equals in Decimal :	35	18	30	33	35
36	320 in Octal equals in Decimal :	200	208	205	207	208
37	BA in Hexa equals in Decimal :	160	150	186	170	186
38	10A in Hexa equals in Decimal :	230	240	266	270	266
39	17 in Decimal equals in Binary :	100001	10001	1001	10002	10001
40	36 in Decimal equals in Binary :	1010	100100	10099	10010	100100
41	89 in Decimal equals in Octal :	103	113	131	130	131
42	222 in Decimal equals in Octal :	336	333	339	332	336
43	79 in Decimal equals in Hexa :	4F	3F	5E	2D	4F
44	210 in Decimal equals in Hexa :	1E	101	D2	4F	D2
45	Convert 67 from Octal to Binary :	1102D	110111	111111	1145	110111
46	Convert 10101110 from Binary to Octal :	250	256	260	265	265
47	Convert 1011101 from Binary to Octal :	127	122	130	135	135
48	Convert 67 from Octal to Binary :	101111	2365	110111	111111	110111
49	Convert 357 from Octal to Binary :	11101111	0101010	10111111	11011111	11101111
50	Convert 777 from Octal to Binary :	4F	11111111	111111110	111111111	111111111
51	Convert 101001011 from Binary to Hexa :	13A	14B	12E	14D	14B

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
52	Convert 101011110 from Binary to Hexa :	15E	3BA	2BE	2AE	15E
53	Convert AB3 from HEXA to Binary :	110101110011	101010110001	101010110011	101010110010	101010110011
54	Convert AFF from HEXA to Binary :	111111111111	101011111111	101111111111	10101111111	101011111111
55	Convert from Binary to Decimal (1011):	1011	9	11	12	11
56	Convert from Octal to Decimal (102):	67	70	66	60	66
57	Convert from Decimal to Binary (83):	1010011	1111110	1010000	101001	1010011
58	Convert from Decimal to Octal (1):	1	1E	2D	7	1
59	Convert from Decimal to Binary (123):	1011011	1111011	111011	111101	1111011
60	Convert from Decimal to Binary (231):	11100111	1000000	10000001	1111000	11100111
61	In Binary System 1+1 =	2	1	0	0 والباقي 1	0 والباقي 1
62	011 + 111 in Binary equals :	1011	1010	10111	10000	1010
63	1011 + 110101 in Binary equals :	1010000	10000	100000	1000000	1000000
64	1110010 + 1111111 in Binary equals in Decimal :	101111111	230	241	240	241
65	1010 - 0011 in Binary equals :	1111	1110	0111	1011	0111
66	111 - 010 in Binary equals in Decimal :	5	111	101	6	5
67	110010 -11001 in Binary equals in Decimal :	3FA	011001	25	30	25
68	من 0في النظام الثنائي طرح الرقم الرقم واحد يكون ناتجه:	نستلف ... 1 واحد من الخانة التالية .	0	2	خطأ في الحساب.	نستلف واحد من الخانة ... 1 التالية.
69	إحدى الجمل الحسابية التالية خاطئة:	In Binary 1 + 0 = 1	In Binary 0 + 1 = 1	In Binary 0 + 0 =0	In Binary 1 + 1 = 2	In Binary 1 + 1 = 2
70	إحدى الجمل الحسابية التالية خاطئة:	In Binary 1 + 0 = 1	In Binary 0 - 1 = 1 من غير إستلاف .. من الخانة التالية	In Binary 0 + 0 =0	In Binary 1 + 0 = 1	In Binary 0 - 1 = 1 من .. غير إستلاف من الخانة التالية
71	101 * 10 in Binary equals in Decimal :	2	5	10	1010	10

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
72	111 * 101 in Binary equals in Decimal :	35	30	10011	100011	35
73	In Binary 1110 + 1101 equals =	11011	27	11110	10011	11011
74	In Binary 101001 + 11001 equals =	1000011	100010	1000010	66	1000010
75	In Binary 111 + 11 equals =	10100	21	10201	1010	1010
76	هو النظام العددي الأكثر إستخداماً:	النظام الثنائي.	النظام الثماني.	النظام السادس عشر.	النظام العشري.	النظام العشري.
77	تُمثل الأعداد في النظام العشري بواسطة:	قوى الأساس (10).	قوى الأساس (8).	قوى الأساس (2).	المنازل.	قوى الأساس (10).
78	وزن المنزلة في أي نظام عددي يساوي:	ترتيب الخانة.	^ (أساس نظام العد) ترتيب الخانة.	أساس نظام العد.	لا شيئ مما ذُكر.	ترتيب ^ (أساس نظام العد) الخانة
79	أُستخدم نظاما العد التاليان للتسهيل على المبرمجين إستخدام الحاسوب:	الثنائي والعشري.	الثماني والثنائي.	الثماني والسادس عشر.	الثنائي والسادس عشر.	الثماني والسادس عشر.
80	(13) in Decimal < (23) in Octal ????	True	False	10	0	True
81	(FE) in Hexa <= (251) in Decimal ????	True	False	Not Exactly	10111	False
82	(1110101) in Binary = (271) in Decimal ????	True	False	Not Exactly	10111	False
83	هو علم من علوم الحاسوب، يختص بتصميم وتمثيل وبرمجة نماذج حاسوبية في مجالات الحياة المختلفة ، تحاكي في عملها طريقة تفكير الإنسان، وردود أفعاله في مواقف معينة.	الروبوت.	الذكاء الإصطناعي.	أنظمة العد.	جميع ما ذُكر.	الذكاء الإصطناعي.
84	يقوم الذكاء الإصطناعي على منهجيات هي:	التفكير كالإنسان ، التصرف كالإنسان ، التفكير منطقياً، التصرف منطقياً.	التفكير كالإنسان ، التصرف كالإنسان ، التفكير منطقياً.	التفكير كالإنسان ، التفكير منطقياً.	التفكير كالآلة ، التصرف كالآلة ، التفكير منطقياً، التصرف منطقياً.	التفكير كالإنسان ، التصرف كالإنسان ، التفكير منطقياً، التصرف منطقياً.
85	Turing Test is :	عالم إنجليزي .	إختبار تورينج لنظام العد الثنائي.	عالم أردني	إختبار تورينج للذكاء الإصطناعي.	إختبار تورينج للذكاء الإصطناعي.
86	مبدأ عمل إختبار تورينج:	القيام بتوجيه مجموعة من الأسئلة الكتابية عن طريق مجموعة من	القيام بتوجيه مجموعة من الأسئلة الكتابية عن طريق مجموعة من الأشخاص المحكمين إلى برنامج حاسوبي	فحص قدرة البرامج التي تم عملها عن طريق محللين النظم.	القيام بتوجيه مجموعة من الأسئلة الكتابية عن طريق مجموعة من الأشخاص المحكمين إلى برنامج حاسوبي	القيام بتوجيه مجموعة من الأسئلة الكتابية عن طريق مجموعة من الأشخاص المحكمين إلى برنامج حاسوبي مدة زمنية ، فإن لم يستطيع (30%) من

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
		الأشخاص المحكمين إلى برنامج حاسوبي مدة زمنية ، فإن لم يستطيع من (90%) المحكمين تمييز أن من يقوم بالإجابة إنسان أو) ، (برنامج فإن البرنامج يكون قد نجح في الإختبار.	مدة زمنية ، فإن لم من (30%)يستطيع المحكمين تمييز أن)من يقوم بالإجابة ، (إنسان أو برنامج فإن البرنامج يكون قد نجح في الإختبار.		مدة زمنية ، فإن لم من (30%)يستطيع المحكمين تمييز أن)من يقوم بالإجابة ، (إنسان أو برنامج فإن البرنامج يكون قد فشل في الإختبار.	المحكمين تمييز أن من يقوم (إنسان أو برنامج)بالإجابة ، فإن البرنامج يكون قد نجح في الإختبار.
87	:برنامج يوجين غوستمان هو	برنامج للتحويل من نظام العد العشري إلى النظام الثنائي .	برنامج للتحويل من نظام العد ثماني إلى النظام الثنائي.	إختبار تورينج.	برنامج حاسوبي لطفل أوكراني في الذكاء الإصطناعي.	برنامج حاسوبي لطفل أوكراني في الذكاء الإصطناعي.
88	برنامج يوجين غوستمان عند عمل :إختبار تورينج عليه فإنه	لم يستطع 33%خداع من محاوريه في المدة المحددة.	تبين ضعفه.	33%إستطاع أن يخدع من محاوريه مدة خمس دقائق ولم يميزوا أنه برنامج ، بل ظنوا أنه إنسان.	فشل.	من 33%إستطاع أن يخدع محاوريه مدة خمس دقائق ولم يميزوا أنه برنامج ، بل ظنوا أنه إنسان.
89	:من أهداف الذكاء الإصطناعي	إنشاء أنظمة خبيرة ، تُظهر تصرفاً ذكياً ، قادرة على التعلم والإدارة ، وتقديم النصيحة لمستخدميها.	تطبيق الذكاء الإنساني في الآلة ، عن طريق إنشاء أنظمة تحاكي تفكير وتعلم وتصرف الإنسان.	برمجة الآلات لتصبح قادرة على معالجة المعلومات بشكل متواز، حيث يتم تنفيذ أكثر من أمر في وقت واحد أثناء حل المسائل ، وهي الطريقة الأقرب إلى طريقة تفكير الإنسان عند حل المسائل.	جميع ما ذُكر.	جميع ما ذُكر.
90	:من لغات الذكاء الإصطناعي	Lisp,Prolog.	Lisp,Java.	Prolog,Qbasic.	VB.NET, Oracle.	Lisp,Prolog.
91	لغة البرمجة بالمنطق في الذكاء :الإصطناعي هي	Lisp.	Prolog.	Assembly Language.	C++	Prolog.
92	لغة معالجة اللوائح في الذكاء :الإصطناعي هي	Lisp.	Prolog.	Assembly Language.	C++	Lisp.
93	البرنامج الحاسوبي الذي يقوم بحل مسألة تكعيبية يمكن أن يطلق عليه أنه برنامج من برامج الذكاء الإصطناعي :	جملة صحيحة حيث أنه يستخدم المعادلات	جملة خاطئة لأنه يتبع خوارزمية محددة الخطوات للوصول إلى الحل.	جملة خاطئة لان البرنامج صغير.	جملة صحيحة لأن حل المعادلات الحسابية أصل الذكاء الإصطناعي.	جملة خاطئة لأنه يتبع خوارزمية محددة الخطوات للوصول إلى الحل.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
		والمنطق في حل المشكلة.				
94	من مميزات برامج الذكاء الإصطناعي:	تمثيل المعرفة.	التمثيل الرمزي.	القدرة على التعلم ، التخطيط ، التعامل مع البيانات غير المكتملة أو غير المؤكدة.	جميع ما ذُكر.	جميع ما ذُكر.
95	تتعامل برامج الذكاء الإصطناعي مع :	البيانات الرمزية (الأرقام والحروف والرموز) بدلاً من البيانات الرقمية المتمثلة بالنظام الثنائي.	البيانات الرقمية المتمثلة بالنظام الثنائي بدلاً من البيانات الرمزية.	Qbasicمع لغة.	مع الأرقام فقط.	البيانات الرمزية (الأرقام) بدلاً من (والحروف والرموز البيانات الرقمية المتمثلة بالنظام الثنائي.
96	تنظيم المعرفة ، وترميزها وتخزينها إلى ما هو موجود في الذاكرة هو من :	وظائف لغات البرمجة.	من نتائج التعامل الصحيح مع ذاكرة الوصول العشوائي.	من مميزات الذكاء الإصطناعي في تمثيله (للمعرفة).	من أهداف الذكاء الإصطناعي.	من مميزات الذكاء الإصطناعي في تمثيله (للمعرفة).
97	يمكن لبرنامج الذكاء الإصطناعي التعلم آلياً عن طريق:	تخزين عدد كبير من إجابات الأسئلة المتوقعة.	الخبرة المخزنة داخله ، كقدرة على إيجاد نمط معين عن طريق عدد من المدخلات ، أو تصنيف عنصر إلى فئة معينة ، بعد تعرفه عدداً من العناصر المشابهة.	إتصال البرنامج بموقع صانع البرنامج وبالتالي المساعدة.	لا شيئ مما ذُكر.	الخبرة المخزنة داخله ، كقدرة على إيجاد نمط معين عن طريق عدد من المدخلات ، أو تصنيف عنصر إلى فئة معينة ، بعد تعرفه عدداً من العناصر المشابهة.
98	قدرة برامج تشخيص الأمراض في الذكاء الإصطناعي على إعطاء تشخيص لحالة مرضية طارئة من دون الحصول على نتائج التحاليل الطبية كاملة هي مثال على:	قدرة برامج الذكاء الإصطناعي على التعلم.	قدرة برامج الذكاء الإصطناعي على التمثيل الرمزي.	قدرة برامج الذكاء الإصطناعي على تمثيل المعرفة.	قدرة برامج الذكاء الإصطناعي على التعامل مع البيانات غير المكتملة أو غير المؤكدة.	قدرة برامج الذكاء الإصطناعي على التعامل مع البيانات غير المكتملة أو غير المؤكدة.
99	من تطبيقات الذكاء الإصطناعي:	الروبوت ، أنظمة الألعاب.	الأنظمة الخبيرة ، أنظمة تمييز الأصوات ، أنظمة تمييز خط اليد.	الشبكات العصبية ، معالجة اللغات الطبيعية ، الأنظمة البصرية.	جميع ما ذُكر.	جميع ما ذُكر.
100	جاءت كلمة روبوت من:	Robota.	Games.	Report.	Networks.	Robota.
101	والتي جاءت Repotaتعني كلمة لأول مرة في مسرحية للكاتب (كارل تشابيك)المسرحي التشيكي :	الآلة.	العمل الإجباري.	السخرة.	الخيار الثاني والثالث.	الخيار الثاني والثالث.
102	هو العلم الذي يهتم بتصميم وبناء وبرمجة الروبوتات لتتفاعل مع البيئة المحيطة:	علم المحاسبة.	علم الذكاء.	علم الحاسوب.	علم الروبوت.	علم الروبوت.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
103	تُبرمج (ميكانيكية -إلكترو)آلة بوساطة برامج حاسوبية خاصة ، للقيام بالعديد من الأعمال الخطرة والشاقة والدقيقة.	النظام الخبير .	الروبوت.	الريبورت.	الذكاء الإصطناعي.	الروبوت.
104	ظهرت فكرة الروبوت في العصور القديمة من خلال تصميم آلات أُطلق عليها:	الروبوت.	النظام الخبير.	آلات ذاتية الحركة.	لا شيئ مما ذُكر.	آلات ذاتية الحركة.
105	في القرنين الثاني والثالث عشر للميلاد ، قام العالم المسلم الملقب بالجزري أحد أكبر المهندسين والميكانيكيين بتصميم:	أول نظام خبير لحل مشكلات رياضية صعبة ، كما صمم أول ذراع روبوت في الصناعة .	ساعات مائية وآلات أخرى مثل آلة لغسل اليدين تقدم الصابون والمناشف آلياً.	دمى آلية قادرة على تقديم الشاي أو إطلاق السهام أو ألعاب)الطلاء وتدعى (كاراكوري.	روبوتات أُطلق عليها الإنسان الآلي ، إستخدمت في أبحاث الفضاء من قبل وكالة ناسا.	ساعات مائية وآلات أخرى مثل آلة لغسل اليدين تقدم الصابون والمناشف آلياً.
106	في القرن التاسع عشر تم إبتكار دمى آلية في اليابان...	بتصميم أول نظام خبير لحل مشكلات رياضية صعبة ، كما صمم أول ذراع روبوت في الصناعة .	وتصميم ساعات مائية وآلات أخرى مثل آلة لغسل اليدين تقدم الصابون والمناشف آلياً.	بتصميم روبوتات أطلق عليها الإنسان الآلي ، إستخدمت في أبحاث الفضاء من قبل وكالة ناسا .	قادرة على تقديم الشاي أو إطلاق السهام أو الطلاء ألعاب)وتدعى (كاراكوري .	قادرة على تقديم الشاي أو إطلاق السهام أو الطلاء ألعاب)وتدعى (ألعاب كاراكوري .
107	في خمسينيات وستينيات القرن الماضي ظهر مصطلح الذكاء الإصطناعي وصُمم:	أول نظام خبير لحل مشكلات رياضية صعبة ، كما صمم أول ذراع روبوت في الصناعة .	ساعات مائية وآلات أخرى مثل آلة لغسل اليدين تقدم الصابون والمناشف آلياً.	روبوتات أطلق عليها الإنسان الآلي ، إستخدمت في أبحاث الفضاء من قبل وكالة ناسا.	آلات قادرة على تقديم الشاي أو إطلاق السهام أو الطلاء ألعاب)وتدعى (كاراكوري .	أول نظام خبير لحل مشكلات رياضية صعبة ، كما صمم أول ذراع روبوت في الصناعة.
108	ظهر الجيل الجديد من 2000منذ عام الروبوتات التي تشبه في تصميمها جسم الإنسان وأُطلق عليها إسم الإنسان الآلي ، إستخدمت في:	إطلاق السهام والطلاء.	غسل اليدين وتقديم المناشف آلياً.	حل مشكلات رياضية معقدة.	أبحاث الفضاء من قبل وكالة ناسا.	أبحاث الفضاء من قبل وكالة ناسا.
109	الروبوت هو آلة ميكانيكية مصممة على هيئة جسم إنسان بيدين وقدمين.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	جملة صحيحة ولكن يجب أن تتميز هذه الآلة بالقدرة على المشي.	جملة خاطئة لأنه لا يمكن أن يُطلق على أي آلة يتم التحكم بها للقيام بعمل ما (روبوت) .	جملة خاطئة لأنه لا يمكن أن يُطلق على أي آلة يتم التحكم بها للقيام بعمل ما (روبوت).
110	من الشروط التي يجب توافرها على الآلة لتكون روبوت:	الإستشعار ، التخطيط والمعالجة ،	شكل التصميم ، التخطيط والمعالجة ، الإستجابة وردة الفعل	الإستشعار ، التخزين ، الإستجابة وردة الفعل.	القوة ، السرعة ، التخزين	الإستشعار ، التخطيط والمعالجة ، الإستجابة وردة الفعل.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
		الإستجابة وردة الفعل.	.			
111	يتمثل الإستشعار في الروبوت:	بالمدخلات ، كاستشعار الحرارة أو الضوء أو الأجسام المحيطة.	بالتخطيط لهدف معين والتوجه إليه ، أو تغيير إتجاه الحركة ، أو الدوران بشكل معين.	بـــ ردة الفعل على ما تم أخذه كمدخلات.	جميع ما ذُكر.	بالمدخلات ، كاستشعار الحرارة أو الضوء أو الأجسام المحيطة.
112	يتمثل التخطيط والمعالجة في الروبوت:	بالمدخلات ، كاستشعار الحرارة أو الضوء أو الأجسام المحيطة.	بالتخطيط لهدف معين والتوجه إليه ، أو تغيير إتجاه الحركة ، أو الدوران بشكل معين.	بـــ ردة الفعل على ما تم أخذه كمدخلات.	جميع ما ذُكر.	بالتخطيط لهدف معين والتوجه إليه ، أو تغيير إتجاه الحركة ، أو الدوران بشكل معين.
113	تتمثل الإستجابة وردة الفعل في الروبوت:	بالمدخلات ، كاستشعار الحرارة أو الضوء أو الأجسام المحيطة.	بالتخطيط لهدف معين والتوجه إليه ، أو تغيير إتجاه الحركة ، أو الدوران بشكل معين.	بـــ ردة الفعل على ما تم أخذه كمدخلات.	جميع ما ذُكر.	بـــ ردة الفعل على ما تم أخذه كمدخلات.
114	أكثر أشكال الروبوت إنتشاراً:	الروبوت السريع الذي يمتلك إطارات.	الروبوت المعقد على شكل الإنسان.	الروبوت البسيط على شكل ذراع.	الإنسان الآلي.	الروبوت البسيط على شكل ذراع.
115	مكونات الروبوت:	ذراع ميكانيكية ، المستجيب النهائبي ، المتحكم.	ذراع ميكانيكية ، المستجيب النهائبي ، المتحكم ، المشغل الميكانيكي ، الحساسات.	ذراع ميكانيكية ، التخطيط والمعالجة ، المتحكم ، المشغل الميكانيكي ، الحساسات.	ذراع ميكانيكية ، المستجيب النهائبي ، المتحكم ، المشغل الميكانيكي ، ردة الفعل.	ذراع ميكانيكية ، المستجيب النهائبي ، المتحكم ، المشغل الميكانيكي ، الحساسات.
116	تُشبه في شكلها ذراع الإنسان ، وتحتوي على مفاصل صناعية لتسهيل حركتها عند تنفيذ الأوامر الصادرة إليها.	الذراع الميكانيكية.	المستجيب النهائي.	المتحكم.	المشغل الميكانيكي.	الذراع الميكانيكية.
117	وهو ذلك الجزء النهائبي من الروبوت الذي ينفذ المهمة التي يُصدرها الروبوت ، وقد تكون قطعة المستجيب يداً ، أو بخاخاً ، أو مطرقة ، أو قد تكون في الروبوتات الطبية أداة لخياطة الجروح.	الذراع الميكانيكية.	المستجيب النهائي.	المتحكم.	المشغل الميكانيكي.	المستجيب النهائي.
118	وهو دماغ الروبوت ، يستقبل البيانات من البيئة المحيطة ، ثم يعالجها عن طريق التعليمات البرمجية المخزنة داخله ، ويُعطي الأوامر اللازمة للإستجابة لها.	الذراع الميكانيكية.	المستجيب النهائي.	المتحكم.	المشغل الميكانيكي.	المتحكم.
11	الروبوت (عضلات)وهوعبارة عن	الذراع	المستجيب النهائي.	المتحكم.	المشغل الميكانيكي.	المشغل الميكانيكي.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
9	، حيث أنه الجزء المسؤول عن حركته ويقوم بتحويل أوامر المتحكم إلى حركة فيزيائية.	الميكانيكية.				
120	تُشبه وظيفتها وظيفة الحواس الخمسة في الإنسان ، وتُعد صلة الوصل بين الروبوت والبيئة المحيطة ، حيث تكون وظيفتها جمع البيانات من البيئة المحيطة ، ومعالجتها ليتم الإستجابة لها من قبل الروبوت بفعل معين.	الحساسات.	المستجيب النهائي.	المتحكم.	المشغل الميكانيكي.	الحساسات.
121	من أنواع الحساسات المستخدمة في الروبوت:	Touch Sensor, Distance Sensor, Light Sensor, Kill Sensor.	Touch Sensor, Think Sensor, Light Sensor, Sound Sensor.	Teach Sensor, Distance Sensor, Light Sensor, Sound Sensor.	Touch Sensor, Distance Sensor, Light Sensor, Sound Sensor.	Touch Sensor, Distance Sensor, Light Sensor, Sound Sensor.
122	هو حساس يستشعر التماس بين الروبوت وأي جسم مادي خارجي كالجدار مثلاً ، أو بين أجزاء الروبوت الداخلية كذراع الروبوت واليد.	حساس اللمس (Touch Sensor)	حساس المسافة (Distance Sensor)	حساس الضوء (Light Sensor)	حساس الصوت (Sound Sensor)	حساس اللمس (Touch Sensor)
123	يستشعر المسافة بين الروبوت والأجسام المادية ، عن طريق إطلاق موجات لتصطدم في الجسم وترتد عنه . وبناءاً عليه ، يحسب المسافة ذاتياً.	حساس اللمس (Touch Sensor)	حساس المسافة (Distance Sensor)	حساس الضوء (Light Sensor)	حساس الصوت (Sound Sensor)	حساس المسافة (Distance Sensor)
124	يستشعر هذا الحساس شدة الضوء المنعكس من الأجسام المختلفة ، ويميز بين ألوانها.	حساس اللمس (Touch Sensor)	حساس المسافة (Distance Sensor)	حساس الضوء (Light Sensor)	حساس الصوت (Sound Sensor)	حساس الضوء (Light Sensor)
125	يشبه المايكروفون ، ويستشعر شدة الأصوات المحيطة ، ويحولها إلى نبضات كهربائية تُرسل إلى دماغ الروبوت.	حساس اللمس (Touch Sensor)	حساس المسافة (Distance Sensor)	حساس الضوء (Light Sensor)	حساس الصوت (Sound Sensor)	حساس الصوت (Sound Sensor)
126	من أصناف الروبوت حسب الإستخدام والخدمات التي تُقدمها:	الروبوت الصناعي ، الروبوت الطبي.	الروبوت التعليمي ، الروبوت في الفضاء .	الروبوت في المجال الأمني.	جميع ما ذُكر.	جميع ما ذُكر.
127	إستخدام الروبوت في عمليات الطلاء بالبخ الحراري في المصانع ، وفي أعمال الصب وسكب المعادن ، وتجميع القطع وتثبيتها في أماكنها هو من الأمثلة على وظائف:	الروبوت التعليمي.	الروبوت الصناعي.	الروبوت الطبي.	الروبوت في المجال الأمني.	الروبوت الصناعي.
128	يُستخدم في إجراء العمليات الجراحية المعقدة ، مثل جراحة الدماغ	الروبوت التعليمي.	الروبوت الصناعي.	الروبوت الطبي.	الروبوت في المجال الأمني.	الروبوت الطبي.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
	وعمليات القلب المفتوح ، ومساعدة ذوي الإحتياجات الخاصة ، كذراع الروبوت التي تستطيع إستشعار النبضات العصبية الصادة عن الدماغ.					
129	تم تصميم روبوت على هيئة معلم وكان من أحد إستخدامات الروبوت في المجال التعليمي.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	جملة صحيحة لكن لم يتم تنفيذها بعد.	لا أعتقد.	جملة صحيحة.
130	إستخدم الروبوت في مجال الفضاء في المركبات الفضائية لدراسة سطح المريخ.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	جملة صحيحة لكن لسطح الشمس وليس المريخ.	لا أعتقد.	جملة صحيحة.
131	إستخدام الروبوت في مكافحة الحرائق وإبطال مفعول الألغام والقنابل ، ونقل المواد السامة والمشعة هي من الأمثلة على إستخدام الروبوت في المجال:	الصناعي.	الزراعي.	الطبي.	الأمني.	الأمني.
132	تُقسم الروبوتات حسب مجال حركتها ، وإمكانية تجوالها ضمن مساحة معينة إلى قسمين:	الروبوت الثابت ، الروبوت الجوال أو المتنقل.	الروبوت الثابت ، الهاتف الجوال.	الروبوت الثابت ، الروبوت الطائر.	الروبوت الثابت ، الروبوت ذو الأرجل .	الروبوت الثابت ، الروبوت الجوال أو المتنقل.
133	يستطيع هذا النوع من الروبوت العمل ضمن مساحة محدودة ، حيث إن بعضها يتم تثبيت قاعدته على أرضية ثابتة ، وتقوم ذراع الروبوت بأداء المهمة المطلوبة ، بنقل عناصر أو حملها أو ترتيبها بطريقة معينة.	الروبوت الجوال.	الروبوت ذو الأرجل .	الروبوت السباح.	الروبوت الثابت.	الروبوت الثابت.
134	من أنواع الروبوت الجوال أو المتنقل :	الروبوت ذو العجلات ، الروبوت ذو الأرجل ، الروبوت السباح ، الروبوت على هيئة إنسان الرجل الآلي ( ) .	الروبوت ذو العجلات ، الروبوت ذو الأرجل ، الروبوت على هيئة إنسان (الرجل الآلي) .	الروبوت ذو الأرجل ، الروبوت السباح ، الروبوت على هيئة إنسان (الرجل الآلي) .	الروبوت ذو العجلات ، الروبوت ذو الأرجل ، الروبوت الثابت ، الروبوت على هيئة إنسان (الرجل الآلي) .	الروبوت ذو العجلات ، الروبوت ذو الأرجل ، الروبوت السباح ، الروبوت الرجل)على هيئة إنسان (الآلي .
135	من فوائد الروبوت في مجال الصناعة ومحدداته:	يقوم الروبوت بالأعمال التي تتطلب تكراراً مدة طويلة من دون تعب ، ما يؤدي إلى زيادة	يستطيع القيام بالأعمال التي تتطلب تجميع القطع وتركيبها في مكانها بدقة عالية ، ما يزيد من إتقان العمل... يستطيع العمل تحت الضغط وفي ظروف غير ملائمة لصحة	يقلل إستخدام الروبوت من المشكلات التي تتعرض لها المصانع مع العمال ، كالإجازات والتأخير والتعب ...يمكن التعديل على البرنامج المصمم للروبوت لزيادة المرونة في التصنيع حسب المتطلبات.	جميع ما ذُكر.	جميع ما ذُكر.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
		.الإنتاجية	كأعمال)الإنسان الدهان ورش المواد الكيميائية وفي درجات الحرارة والرطوبة العاليتين(.			
136	عمل الروبوت في ظروف غير ملائمة لصحة الإنسان يُعتبر من:	محددات إستخدام الروبوت.	مساوئ إستخدام الروبوت.	فوائد وميزات إستخدام الروبوت.	.لا أعلم	فوائد وميزات إستخدام الروبوت.
137	محددات إستخدام الروبوت في الصناعة:	الإستغناء عن الموظفين في المصانع ، وإستبدالهم في الروبوت الصناعي يزيد من نسبة البطالة ويقلل من فرص العمل ... لا يستطيع الروبوت القيام بالأعمال التي تتطلب حساً فنياً أو ذوقاً في التصميم أو إبداعاً.	تكلفة تشغيل الروبوت في المصانع عالية ، لذا تُعد غير مناسبة في المصانع المتوسطة والصغيرة يحتاج الموظفون ... إلى برامج تدريبية للتعامل مع الروبوتات الصناعية وتشغيلها وهذا يكلف الشركات مالاً ووقتاً.	مساحة المصانع التي ستستخدم الروبوتات يجب أن تكون كبيرة جداً، لتجنب الإصطدامات والحوادث في أثناء حركتها.	.جميع ما ذُكر	.جميع ما ذُكر
138	إستخدام الروبوت في المجال الصناعي يقلل من البطالة ويزيد فرص العمل.	جملة صحيحة.	.جملة خاطئة	جملة صحية بسبب الحاجة إلى موظفين لتشغيل الروبوت.	جملة خاطئة لأنه القليل من العمال عندهم القدرة على العمل مع الروبوت جنباً إلى جنب.	.جملة خاطئة
139	:تكلفة تشغيل الروبوت في المصانع	.عالية	.منخفضة	.متوسطة	.لا أعلم	.عالية
140	تفوق الروبوت على الإنسان بالقيام بالأعمال التي تتطلب حساً فنياً أو ذوقاً في التصميم أو إبداعاً.	جملة صحيحة.	.جملة خاطئة	جملة صحيحة لأنه يتميز بالسرعة والقدرة العالية.	جملة خاطئة لأن عقل الإنسان له القدرة على إبتداع الأفكار أم الروبوت فهو مجرد آلة.	جملة خاطئة لأن عقل الإنسان له القدرة على إبتداع الأفكار أم الروبوت فهو مجرد آلة.
141	لا يحتاج الموظفون إلى برامج تدريبية للتعامل مع الروبوتات الصناعية وتشغيلها.	جملة صحيحة.	.جملة خاطئة	لا يوجد روبوتات صناعية .	.لا أعلم	.جملة خاطئة
142	أوضح العالم إدوارد أن العالم ينتقل من:	معالجة المعرفة إلى معالجة البيانات وإستخدامها	التفكير كالإنسان ، التصرف كالإنسان ، التفكير منطقياً، التصرف منطقياً.	معالجة البيانات إلى معالجة المعرفة وإستخدامها في حل المشكلات.	الخيار الثاني والثالث .	معالجة البيانات إلى معالجة المعرفة وإستخدامها في حل المشكلات.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
		في حل المشكلات.				
143	هو برنامج حاسوبي ذكي ، يستخدم مجموعة من قواعد المعرفة في مجال معين لحل المشكلات التي تحتاج إلى الخبرة البشرية.	الذكاء الإصطناعي.	الروبوت.	النظام الخبير.	لغات البرمجة.	النظام الخبير.
144	يتميز النظام الخبير عن البرنامج العادي ب:	إختلاف لغات البرمجة فيه حيث أن لغات البرمجة المستخدمة فيه قريبة من لغة الآلة.	قدرته على التعلم وإكتساب الخبرات الجديدة.	سهولة برمجته.	جميع ما ذُكر.	قدرته على التعلم وإكتساب الخبرات الجديدة.
145	هي حصيلة المعلومات والخبرة البشرية ، التي تُجمع في عقول الأفراد عن طريق الخبرة ، وهي نتاج إستخدام المعلومات التي تنتج من معالجة البيانات ودمجها مع الخبرات .	النظام الخبير .	الذكاء الإصطناعي.	المعرفة.	الروبوت.	المعرفة.
146	يمكن للنظام الخبير المصمم لحل مشكلة معينة إستخدامه لحل مشكلة أخرى.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	.....	.....	جملة خاطئة.
147	من الأمثلة على النظم الخبيرة:	نظام خبير لتشخيص أمراض الدم.	نظام خبير لتصميم وإنشاء بنك إلكتروني.	نظام خبير متحرك ذو الأرجل.	جميع ما ذُكر.	نظام خبير لتشخيص أمراض الدم.
148	من أشهر الأمثلة على النظم الخبيرة:	DENDRAL , PUFF , PROSPECTOR, DESIGN ADVISOR , LITHIAN.	DENDRAL , CHEESE CAKE , PROSPECTOR, DESIGN ADVISOR , LITHIAN.	BANADOL , PUFF , PROSPECTOR, DESIGN ADVISOR , LITHIAN.	DENDRAL , PUFF , PROSPECTOR, GRAPHIC DESIGN , LITHIAN.	DENDRAL , PUFF , PROSPECTOR, DESIGN ADVISOR , LITHIAN.
149	يُستخدم النظام الخبير لتحديد مكونات المركبات الكيميائية:	DENDRAL.	PUFF.	PROSPECTOR.	DESIGN ADVISOR.	DENDRAL.
150	يُستخدم النظام الخبير لتشخيص أمراض الجهاز التنفسي:	DENDRAL.	PUFF.	PROSPECTOR.	DESIGN ADVISOR.	PUFF.
151	يُستخدم النظام الخبير من قبل الجيولوجيين لتحديد مواقع الحفر للتنقيب عن النفط والمعادن:	DENDRAL.	PUFF.	PROSPECTOR.	DESIGN ADVISOR.	PROSPECTOR.
152	يُستخدم النظام الخبير لتقديم نصائح لتصميم رقائق المعالج:	DENDRAL.	PUFF.	PROSPECTOR.	DESIGN ADVISOR.	DESIGN ADVISOR.
153	يُستخدم النظام الخبير لإعطاء نصائح لعلماء الآثار لفحص الأدوات	DENDRAL.	PUFF.	LITHIAN.	DESIGN ADVISOR.	LITHIAN.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
	الحجرية:					
154	من أنواع المشكلات التي تلاءم عمل النظم الخبيرة:	التشخيص ، التصميم.	التخطيط ، التفسير.	التنبؤ.	جميع ما ذُكر.	جميع ما ذُكر.
155	تشخيص أعطال المعدات لنوع معين من الآلات أو التشخيص الطبي لأمراض الإنسان هو مثال على:	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التشخيص.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التصميم.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التخطيط.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التفسير.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التشخيص.
156	إعطاء نصائح عند تصميم مكونات أنظمة الحاسوب والدارات الإلكترونية هو مثال على:	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التشخيص.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التصميم.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التخطيط.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التفسير.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التصميم.
157	التخطيط لمسار الرحلات الجوية هو مثال على:	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التشخيص.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التصميم.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التخطيط.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التفسير.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التخطيط.
158	تفسير بيانات الصور الإشعاعية هو مثال على:	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التشخيص.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التصميم.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التخطيط.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التفسير.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التفسير.
159	التنبؤ بالطقس أو أسعار الأسهم هو مثال على:	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التشخيص.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التصميم.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التخطيط.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التنبؤ.	إستخدام النظم الخبيرة في مجال التنبؤ.
160	تتكون النظم الخبيرة بشكل أساسي من أربعة أجزاء رئيسية ، هي:	قاعدة المعرفة ، محرك الروبوت ، ذاكرة العمل ، واجهة المستخدم.	قاعدة المعرفة ، محرك الإستدلال ، ذاكرة العمل ، واجهة المستخدم.	قاعدة البيانات الرقمية ، محرك الإستدلال ، ذاكرة العمل ، واجهة المستخدم.	قاعدة المعرفة ، محرك الإستدلال ، ذاكرة العمل.	قاعدة المعرفة ، محرك الإستدلال ، ذاكرة العمل ، واجهة المستخدم.
161	تحتوي على مجموعة من الحقائق والمبادئ والخبرات بمجال معرفة معين ، وتُستخدم من قبل الخبراء لحل المشكلات.	قاعدة المعرفة.	محرك الإستدلال.	واجهة المستخدم.	ذاكرة العمل.	قاعدة المعرفة.
162	تتميز قاعدة المعرفة ب:	المرونة ، حيث يمكن الإضافة عليها أو الحذف منها أو التعديل عليها من دون التأثير في المكونات الأخرى للنظام الخبير.	عدم المرونة ، حيث لا يمكن الإضافة عليها أو الحذف منها أو التعديل عليها من دون التأثير في المكونات الأخرى للنظام الخبير.	قلة البيانات المخزنة فيها.	صعوبة الوصول إليها.	المرونة ، حيث يمكن الإضافة عليها أو الحذف منها أو التعديل عليها من دون التأثير في المكونات الأخرى للنظام الخبير.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
163	الفرق بين قاعدة المعرفة وقاعدة البيانات:	أن قاعدة البيانات تحتوي الكثير من البيانات ، أما قاعدة المعرفة فتحتوي على كمية بيانات أقل.	أن قاعدة المعرفة تتكون من مجموعة من البيانات والمعلومات المترابطة في ما بينها ، بينما قاعدة البيانات تُبنى بالإعتماد على الخبرة البشرية ، بالإضافة إلى المعلومات والبيانات.	أن قاعدة البيانات تتكون من مجموعة من البيانات والمعلومات المترابطة في ما بينها ، بينما قاعدة المعرفة تُبنى بالإعتماد على الخبرة البشرية فقط.	أن قاعدة البيانات تتكون من مجموعة من البيانات والمعلومات المترابطة في ما بينها ، بينما قاعدة المعرفة تُبنى بالإعتماد على الخبرة البشرية ، بالإضافة إلى المعلومات والبيانات.	أن قاعدة البيانات تتكون من مجموعة من البيانات والمعلومات المترابطة في ما بينها ، بينما قاعدة المعرفة تُبنى بالإعتماد على الخبرة البشرية ، بالإضافة إلى المعلومات والبيانات.
164	هو برنامج حاسوبي يقوم بالبحث في قاعدة المعرفة لحل مسألة أو مشكلة ، عن طريق آلية إستنتاج تحاكي آلية عمل الخبير عند الإستشارة في مسألة ما ، لإيجاد الحل وإختيار النصيحة المناسبة.	قاعدة المعرفة .	محرك الإستدلال.	ذاكرة العمل.	واجهة المستخدم.	محرك الإستدلال.
165	هو جزء من الذاكرة مخصص لتخزين المشكلة المدخلة بوساطة مستخدم النظام ، والمطلوب إيجاد حل لها.	قاعدة المعرفة .	محرك الإستدلال.	ذاكرة العمل.	واجهة المستخدم.	ذاكرة العمل.
166	هي وسيلة تفاعل بين المستخدم والنظام الخبير ، حيث تسمح بإدخال المشكلة والمعلومات إلى النظام الخبير وإظهار النتيجة.	قاعدة المعرفة .	محرك الإستدلال.	ذاكرة العمل.	واجهة المستخدم.	واجهة المستخدم.
167	يكون نمط الأسئلة في واجهة المستخدم في النظم الخبيرة على شكل :	الإجابة بالصوت على مجموعة من الأسئلة الصوتية.	الإختيار من مجموعة من الخيارات المصاغة على شكل أسئلة وإجابات لتزويد النظام بمعلومات عن موقف محدد.	الكتابة على ورق للإجابة على بعض الأسئلة المقالية .	جميع ما ذُكر.	الإختيار من مجموعة من الخيارات المصاغة على شكل أسئلة وإجابات لتزويد النظام بمعلومات عن موقف محدد.
168	يتطلب تصميم واجهة المستخدم في النظم الخبيرة الإهتمام بإحتياجات المستخدم مثل سهولة الإستخدام ، وعدم الملل أو التعب من عملية إدخال المعلومات والإجابات.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	.....	.....	جملة صحيحة.
169	eXpertise2Go is an Example for :	برنامج خبير لتشخيص أمراض الدم .	برنامج خبير لتشخيص أعطال السيارة.	برنامج خبير للكشف عن الألغام.	برنامج خبير الأمراض المزمنة.	برنامج خبير لتشخيص أعطال السيارة.
170	في واجهة (لا أعرف)وجود خيار المستخدم لأحد برامج النظم الخبيرة (eXpertise2Go) دليل على:	فشل البرنامج وعدم إجتيازه فحص القبول .	ضعف البرنامج.	قدرة النظام على التعامل مع الإجابات الغامضة.	ضعف برامج النظم الخبيرة بشكل عام وعدم نجاحها في الحياة العملية.	قدرة النظام على التعامل مع الإجابات الغامضة.
171	لا يوجد إمكانية لتفسير سبب طرح برنامج النظام الخبير (eXpertise2Go) سبب السؤال	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	.....	.....	جملة خاطئة.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
	للمستخدم.					
172	هناك إمكانية في برنامج النظام الخبير (eXpertise2Go) لإستخدام معطيات غير كاملة ، حيث يمكن للمستخدم إدخال درجة التأكد (Degree of Certainty) من إجابته.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	.....	.....	جملة صحيحة.
173	بعد إجابة المستخدم عن كثير من الأسئلة التي تطرحها برامج الأنظمة الخبيرة عن طريق الشاشات ، تظهر	مشاكل في النظام.	شاشة الإنهاء.	التوصيات والحلول.	شاشة للإتصال مع الشركة المصنعة.	التوصيات والحلول.
174	من مزايا النظم الخبيرة:	1- النظام الخبير غير معرض للنسيان ، لأنه يوثق قراراته بشكل دائم... 2- المساعدة على تدريب المختصين ذوي الخبرة المنخفضة ويعود الفضل إلى وسائل التفسير وقواعد المعرفة التي تخدم بوصفها وسائل للتعليم.	1- توفر النظم الخبيرة مستوى عالي من الخبرات ، عن طريق تجميع خبرة أكثر من شخص في نشر 2-...نظام واحد الخبرة النادرة إلى أماكن بعيدة للإستفادة منها في أماكن متفرقة في العالم.	القدرة على العمل بمعلومات غير كاملة أو مؤكدة ، حتى مع الإجابة يستطيع النظام (لا أعرف) الخبير إعطاء نتيجة ، على الرغم من أنها قد تكون غير مؤكدة.	جميع ما ذُكر.	جميع ما ذُكر.
175	من محددات النظم الخبيرة:	عدم قدرة النظام الخبير على الإدراك والحدس ، بالمقارنة مع الإنسان الخبير.	عدم قدرة النظام الخبير على التجاوب مع المواقف غير الإعتيادية أو المشكلات خارج نطاق التخصص.	صعوبة جمع الخبرة والمعرفة اللازمة لبناء قاعدة المعرفة من الخبراء .	جميع ما ذُكر.	جميع ما ذُكر.
176	ومن الجدير بالذكر أن النظم الخبيرة ..... أن تحل محل الخبير نهائياً.	يمكن	لا يمكن	.....	.....	لا يمكن
177	هي سلسلة من الخطوات غير المعروفة مسبقاً ، للعثور على الحل الذي يطابق مجموعة من المعايير من بين مجموعة من الحلول المحتملة.	خوارزميات البحث.	الروبوت.	النظام الخبير.	لا شيئ مما ذُكر.	خوارزميات البحث.
17	مبدأ عمل خوارزميات البحث	القيام بسلسلة من	القيام بسلسلة من العمليات ، أخذ	أخذ المشكلة على أنها مدخلات ، القيام بسلسلة	أخذ المشكلة على أنها مدخلات ، التوقف	أخذ المشكلة على أنها مدخلات ، القيام بسلسلة من

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
8	:بالترتيب	.	المشكلة على أنها مدخلات ، التوقف عند الوصول إلى الهدف.	من العمليات ، التوقف عند الوصول إلى الهدف.	عند الوصول إلى الهدف ، القيام بسلسلة من العمليات.	العمليات ، التوقف عند الوصول إلى الهدف.
179	المشكلة ، خوارزمية البحث ، سلسلة من العمليات والنتائج ، الهدف هو ....مبدأ عمل:	إختبار تورينج.	الروبوت.	لغات البرمجة للذكاء الإصطناعي.	خوارزمية البحث في الذكاء الإصطناعي.	خوارزمية البحث في الذكاء الإصطناعي.
180	صفات المشكلات التي تناسب خوارزميات البحث:	لا يوجد للحل طريقة تحليلية واضحة ، أو أن الحل مستحيل بالطرائق العادية.	يحتاج الحل إلى عمليات حسابية كثيرة ومتنوعة لإيجاده مثل الألعاب ، التشفير ،) وغيرها) .	يحتاج الحل إلى حدس عالي (مثل الشطرنج) .	جميع ما ذُكر.	جميع ما ذُكر.
181	إذا كانت المشكلة ليس لها طريقة تحليلية واضحة وأن الحل مستحيل بالطرائق العادية ، ف لايمكن أيضاً حلها في خوارزميات البحث.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	لا يمكن لأنها تتطلب تحليلاً واضحاً.	لا أعرف.	جملة خاطئة.
182	من الأمثلة على المشكلات التي تحتاج إلى حدس عالي ويمكن لخوارزمية البحث حلها:	تصميم موقع إنترنت.	التشفير.	الشطرنج.	جميع ما ذُكر.	الشطرنج.
183	هي الطريقة المستخدمة للتعبير عن لتسهيل عملية (المشكلة)المسألة البحث عن الحلول الممكنة من خلال خوارزميات البحث.	DENDRAL.	PUFF.	PROSPECTOR.	Search Tree.	Search Tree.
184	مكونات شجرة البحث في خوارزميات الذكاء الإصطناعي:	مجموعة من النقاط أو العقد ...جذر الشجرة ... الأب ... النقطة ... الهدف أو الحالة الهدف ... المسار.	الأب ...جذر الشجرة أو ... النقطة الهدف ...الحالة الهدف المسار.	مجموعة من النقاط أو أوراق الشجرة ...العقد ...الأب أو ... النقطة الهدف ...الحالة الهدف المسار.	..قاعدة المعرفة ...محرك الإستدلال ...ذاكرة العمل واجهة المستخدم.	مجموعة من النقاط أو العقد الأب ...جذر الشجرة ... النقطة الهدف أو الحالة ... المسار ...الهدف.
185	هي النقاط التي تُنظم بشكل هرمي (مستويات مختلفة) :	جذر الشجرة (Root).	مجموعة من النقاط أو العقد(Node).	النقطة الهدف أو الحالة الهدف.	المسار.	مجموعة من النقاط أو العقد (Node).
186	فضاء البحث هو:	الحالات الممكنة جميعا لحل مشكلة.	جزء من الحالات لحل مشكلة.	جذر الشجرة.	المسار.	الحالات الممكنة جميعا لحل مشكلة.
187	هو النقطة الموجودة أعلى الشجرة ، وهو الحالة الإبتدائية للمشكلة ، أي أنها نقطة البداية التي نبدأ منها البحث .	جذر الشجرة (Root).	مجموعة من النقاط أو العقد(Node).	الأب(Parent).	المسار.	جذر الشجرة(Root).

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
188	هو النقطة التي تتفرع منها نقاط أخرى ، والنقاط المتفرعة تسمى الأبناء(Children).	جذر الشجرة (Root).	مجموعة من النقاط أو العقد(Node).	الأب(Parent).	المسار.	الأب(Parent).
189	هي الهدف المطلوب الوصول إليه ، أو الحالة النهائية للمشكلة.	جذر الشجرة (Root).	مجموعة من النقاط أو العقد(Node).	الأب(Parent).	النقطة الهدف أو الحالة الهدف.	النقطة الهدف أو الحالة الهدف.
190	وهو مجموعة من النقاط المتتالية في شجرة البحث ، وتُحل المشكلة بإتباع خوارزمية البحث للوصول إلى من (مسار الحل)المسار الصحيح الحالة الإبتدائية أو جذر الشجرة إلى الحالة الهدف.	جذر الشجرة (Root).	مجموعة من النقاط أو العقد(Node).	الأب(Parent).	المسار.	المسار.
191	لا تمتلك الخوارزميات أية معلومات مسبقة عن المسألة التي تقوم بحلها ، وتستخدم إستراتيجية ثابتة للبحث ، بحيث تفحص كل حالات الفضاء واحدة تلو الأخرى لمعرفة ما إذا كانت مطابقة للهدف المطلوب أم لا.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	.....	.....	جملة صحيحة.
192	الشيئ الوحيد الممكن لخوارزميات البحث هو التمييز بين حالة غير الهدف من حالة الهدف.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	.....	.....	جملة صحيحة.
193	تأخذ هذه الخوارزمية المسار أقصى اليسار في شجرة البحث ، وتفحصه بالإتجاه إلى الأمام ، حتى تصل إلى نقطة ميتة ، وفي حالة وصولها إلى نقطة ميتة ، تعود إلى الخلفإلى أقرب نقطة في الشجرة يكون فيها تفرع آخر لم يفحص ، وتتكرر العملية حتى الوصول إلى النقطة الهدف.	البحث الرأسي.	خوارزمية البحث في العمق أولاً.	الخيار الأول والخيار الثاني.	الذكاء الإصطناعي.	خوارزمية البحث في العمق أولاً.
194	في خوارزمية البحث في العمق أولاً ، تأخذ هذه الخوارزمية المسار أقصى اليمين في شجرة البحث وتفحصه بالإتجاه إلى الأمام.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	جملة خاطئة لانها تأخذ المسار أقصى اليسار وليس اليمين.	لا أعرف.	جملة خاطئة لانها تأخذ المسار أقصى اليسار وليس اليمين.
195	في خوارزمية البحث في العمق أولاً عندما تصل الخوارزمية إلى نقطة ميتة فإنها:	تتوقف.	تعود إلى الخلف إلى أقرب نقطة في الشجرة يكون فيها تفرع آخر لم يُفحص ، ويُختبر ذلك المسار إلى نهايته ، ثم تتكرر العملية حتى الوصول إلى النقطة الهدف.	تعود إلى الخلف إلى أقرب نقطة في الشجرة يكون فيها تفرع آخر لم يُفحص وتنهي الفحص.	لا شيئ مما ذُكر.	تعود إلى الخلف إلى أقرب نقطة في الشجرة يكون فيها تفرع آخر لم يُفحص ، ويُختبر ذلك المسار إلى نهايته ، ثم تتكرر العملية حتى الوصول إلى النقطة الهدف.
196	تقوم هذه الخوارزمية بفحص النقاط جميعها في مستوى واحد للبحث عن الحل ، قبل الإستمرار إلى النقاط بالمستويات التالية (أي بشكل أفقي) .	خوارزمية البحث في العمق أولاً.	خوارزمية البحث في العرض أولاً.	الخوارزمية الحدسية.	جميع ما ذُكر.	خوارزمية البحث في العرض أولاً.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
197	الفرق بين خوارزمية البحث في العمق أولاً عن خوارزمية البحث في العرض أولاً هو أن:	خوارزمية البحث في العمق أولاً تأخذ المسار في أقصى اليسار في شجرة البحث بالإتجاه إلى الأمام ، أما خوارزمية البحث في العرض أولاً فإنها تفحص النقاط جميعها في مستوى واحد للبحث عن الحل بشكل)أفقي).	لا فرق بينهما.	خوارزمية البحث في العمق أولاً تأخذ المسار في أقصى اليسار في شجرة البحث بالإتجاه إلى الأمام ، أما خوارزمية البحث في العرض أولاً فإنها تفحص النقاط جميعها في أكثر من مستوى للبحث عن الحل.	خوارزمية البحث في العرض أولاً تأخذ المسار في أقصى اليسار في شجرة البحث بالإتجاه إلى الأمام ، أما خوارزمية البحث في العمق أولاً فإنها تفحص النقاط جميعها في مستوى واحد للبحث عن الحل بشكل أفقي).	خوارزمية البحث في العمق أولاً تأخذ المسار في أقصى اليسار في شجرة البحث بالإتجاه إلى الأمام ، أما خوارزمية البحث في العرض أولاً فإنها تفحص النقاط جميعها في مستوى واحد للبحث عن الحل بشكل أفقي).
198	وهي خوارزمية تعمل على حساب بعد النقطة الحالية عن)معامل حدسي وعليه تقرر المسار (النقطة الهدف الأقصر للحل.	خوارزمية البحث في العمق أولاً.	خوارزمية البحث في العرض أولاً.	الخوارزمية الحدسية.	لا شيئ مما ذُكر.	الخوارزمية الحدسية.
199	المعامل الحدسي في خوارزمية البحث يعني:	البحث الطولي في شجرة البحث .	البحث العرضي في شجرة البحث.	بعد النقطة الحالية عن النقطة الهدف.	بعد النقطة الحالية عن نقطة البداية.	بعد النقطة الحالية عن النقطة الهدف.
200	النقطة الميتة في خوارزميات البحث هي النقطة الهدف.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	.....	.....	جملة خاطئة.
201	هو جملة خبرية تكون ناتجها إما صواباً (1)، وإما خطأ (0)، وتُكتب هذه التعابير بإستخدام عمليات المقارنة:	المعامل المنطقي(logical Operator) .	العبارة المنطقية المركبة(Logical Expression).	التعبير العلائقي (Relational Expression).	عمليات المقارنة(< , > , <= , >= , = , =!) .	التعبير العلائقي (Relational Expression).
202	هو رابط يُستخدم للربط بين تعبيرين علائقيين أو أكثر ، لتكوين عبارة منطقية مركبة ، ومن أهمها(AND , OR , NOT) .	المعامل المنطقي(logical Operator) .	العبارة المنطقية المركبة(Logical Expression).	التعبير العلائقي (Relational Expression).	عمليات المقارنة(< , > , <= , >= , = , =!) .	المعامل المنطقي(logical Operator).
203	هي جملة خبرية تتكون من تعبيرين علائقيين أو أكثر ، يربط بينها معاملات منطقية(And , Or) وتكون قيمتها إما صواباً ، وإما خطأ.	المعامل المنطقي(logical Operator) .	العبارة المنطقية المركبة(Logical Expression).	التعبير العلائقي (Relational Expression).	عمليات المقارنة(< , > , <= , >= , = , =!) .	العبارة المنطقية المركبة(Logical Expression).
20	عمليات المقارنة في المنطق هي:	عمليات	(AND , OR ,	(AND , OR) .	(AND , NAND ,	عمليات المقارنة(< , > ,

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
4		المقارنة (< , > , <= , >= , = , =!) .	NOT) .		NOT) .	<= , >= , = , =!) .
205	البوابة المنطقية هي:	المعامل الحسابي.	المعامل الرياضي.	المعامل المنطقي.	عمليات المقارنة.	المعامل المنطقي.
206	هي دائرة إلكترونية بسيطة ، تقوم بعملية منطقية على مدخل واحد أو أكثر ، وتنتج مخرجاً منطقياً واحداً، وتُستخدم في بناء معالجات الأجهزة الإلكترونية والحواسيب.	الدارة الكهربائية.	المعامل الحسابي.	البوابة المنطقية.	لا شيئ مما ذُكر.	البوابة المنطقية.
207	عند فتح الدارة الكهربائية بواسطة المفتاح ، ينطفئ المصباح ، وتُمثل هذه الحالة بالرمز الثنائي:	1	0	2	AND	0
208	عند غلق الدارة الكهربائية بواسطة المفتاح ، يضيئ المصباح ، وتُمثل هذه الحالة بالرمز الثنائي:	1	0	OR	AND	1
209	البوابات المنطقية الأساسية:	AND , OR , NOT	NAND , NOR	عمليات المقارنة (< , > , <= , >= , = , =!) .	جميع ما ذُكر.	AND , OR , NOT
210	البوابات المنطقية المشتقة:	AND , OR , NOT	NAND , NOR	عمليات المقارنة (< , > , <= , >= , = , =!) .	جميع ما ذُكر.	NAND , NOR
211	تُعد واحدة من البوابات المنطقية الأساسية ، التي تدخل في بناء معظم الدوائر ، ولها مدخلان ومخرج واحد:	AND	OR	AND , OR	AND , OR , NOT	AND , OR
212	تُعطي هذه البوابة مخرجاً قيمته (1) فقط إذا كانت قيمة جميع المداخل (1)، وتُعطي مخرجاً قيمته إذا كانت (0) قيمة أي من المدخلين أو كلاهما: (0)	AND	OR	NOT	AND , OR , NOT	AND
213	تُعطي هذه البوابة مخرجاً قيمته (1) إذا كانت قيمة أي من المدخلين أو كلاهما، وتُعطي مخرجاً قيمته (1) إذا كانت قيمة كلا المدخلين (0): (0)	AND	OR	NOT	AND , OR , NOT	OR
214	نستطيع حساب عدد الإحتمالات الممكنة للمتغيرات في جدول الحقيقة عن طريق حساب قيمة 2 للأس (عدد المتغيرات).	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	العكس هو الصحيح.	لا شيئ مما ذُكر.	جملة صحيحة.
215	لحساب عدد الإحتمالات في جدول الحقيقة لثلاثة متغيرات ، فإن عدد الإحتمالات هو:	4	2	8	6	8
216	لحساب عدد الإحتمالات في جدول الحقيقة لأربعة متغيرات ، فإن عدد الإحتمالات هو:	8	12	16	4	16
21	لحساب عدد الإحتمالات في جدول	2	4	7	8	4

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
7	الحقيقة لمتغيرين إثنين ، فإن عدد الإحتمالات هو:					
218	وضعية التوالي في الدارة الكهربائية تمثل البوابة:	AND.	OR.	NOT.	All of the Above.	AND.
219	وضعية التوازي في الدارة الكهربائية تمثل البوابة:	AND.	OR.	NOT.	All of the Above.	OR.
220	تُعد واحدة من البوابات المنطقية الأساسية ، التي تدخل في بناء معظم الدوائر ، ولها مدخل واحد فقط ومخرج واحد:	البوابة المنطقية (NOT).	البوابة المنطقية (AND).	البوابة المنطقية (OR).	None of the Above.	البوابة المنطقية (NOT).
221	عدد المدخلات في البوابة المنطقية (NOT) هو:	1	2	3	4	1
222	تعمل هذه البوابة على عكس القيمة المدخلة ، وتُسمى العاكس أو (Inverter) .	البوابة المنطقية (NOT).	البوابة المنطقية (AND).	البوابة المنطقية (OR).	None of the Above.	البوابة المنطقية (NOT).
223	لحساب عدد الإحتمالات في جدول الحقيقة للبوابة المنطقية (NOT) هو:	حيث أن الأساس هو عدد قيم النظام (2) ، أما الأس فهو عدد المدخلات أو المتغيرات (2)^.. 2	حيث أن الأساس هو عدد قيم النظام الثنائي (2) ، أما الأس فهو عدد المدخلات أو المتغيرات ((1)^.. 2	حيث أن الأساس هو عدد المدخلات أو المتغيرات (2) ، أما الأس فهو عدد قيم النظام الثنائي ((1)^.. 2	حيث أن الرقم الاول هو عدد قيم النظام الثنائي (2) ، أما الثاني فهو عدد المدخلات أو المتغيرات ((1)^.. 2 +1	حيث أن الأساس هو عدد قيم النظام الثنائي (2) ، أما الأس فهو عدد المدخلات أو المتغيرات ((1)^.. 2
224	في حالة التكافئ في الأولوية في العبارات المنطقية المركبة فإن العمليات تُنفذ من:	اليمين إلى اليسار.	اليسار إلى اليمين.	من المركز.	بشكل دائري.	اليسار إلى اليمين.
225	ترتيب أولويات العبارات المنطقية كالتالي:	NOT…OR .. AND..()	() .. OR.. AND…NOT	() .. AND…OR .. NOT	() .. NOT.. AND…OR	() .. NOT.. AND…OR
226	1 OR 0 AND 1	0	1	2	3	1
227	A AND NOT B OR C ……. A=1 , B=0 , C=0	0	1	2	3	1
228	NOT A AND (NOT B OR C)…… A=0 , B=1 , C=0	0	1	2	3	0
229	عدد خطوات الحل في العبارة المنطقية المركبة تساوي عدد المعاملات المنطقية بإعتبار التعويض من ضمن تلك الخطوات.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	.....	.....	جملة خاطئة.
230	عدد خطوات الحل في العبارة المنطقية المركبة تساوي ..... بعد خطوة التعويض.	عدد المتغيرات.	عدد الأولويات.	عدد البوابات المنطقية.	عدد رموز النظام الثنائي.	عدد البوابات المنطقية.

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
231	A AND B OR NOT C ……. A=0 , B=1 , C=1 , D=0	1	0	A	B	0
232	A OR B AND (C AND NOT D) ……. A=0 , B=1 , C=1 , D=0	1	0	A	B	1
233	(A OR NOT B) AND (NOT C AND D) ……. A=0 , B=1 , C=1 , D=0	1	0	A	B	0
234	NOT (NOT (A AND B) OR C AND D) ……. A=0 , B=1 , C=1 , D=0	1	0	A	B	0
235	عند تمثيل العبارة المنطقية بإستخدام البوابات المنطقية ، يجب تطبيق قواعد الأولوية الخاصة بالمعاملات المنطقية والأقواس.	جملة صحيحة.	جملة خاطئة.	قواعد الأولوية في المعاملات الحسابية فقط.	لا أعرف.	جملة صحيحة.
236	NOT A AND B ….A=0 , B = 0	1	0	A	AND	0
237	NOT A OR NOT B .. (A=1 , B=0 , C=1 , D=0)	1	0	OR	AND	1
238	A OR NOT B AND C .. (A=1 , B=0 , C=1 , D=0)	1	0	OR	AND	1
239	A AND NOT (B OR NOT C) .. (A=1 , B=0 , C=1 , D=0)	1	0	OR	AND	1
240	NOT (A AND B) OR C AND D .. (A=1 , B=0 , C=1 , D=0)	1	0	OR	AND	1
241	هو تمثيل لعبارة منطقية يبين الإحتمالات المختلفة للمتغيرات المكونة للعبارة المنطقية ، ونتيجة هذه الإحتمالات.	جدول الحقيقة .	المعامل المنطقي.	المعامل الحسابي.	التعبير العلائقي.	جدول الحقيقة.
242	ما هي البوابة المنطقية التي تعطي ، إذا كانت قيمة أي (1)مخرجاً قيمته (1)من المدخلين أو كلاهما ؟	AND	OR	NOT	POWER	OR
243	ما هي البوابة المنطقية التي تعطي ، إذا كانت قيمة (1)مخرجاً قيمته (1)المداخل جميعها فقط ؟	AND	OR	NOT	POWER	AND
244	NOT AND : هي إختصار ل	NOR	NAND	AND	NOT	NAND
245	تُعطي هذه البوابة المنطقية مخرجاً إذا كانت قيمة أي من (1)قيمته ، وتُعطي (0)المدخلين أو كلاهما إذا كانت قيمة (0)مخرجاً قيمته (1)المداخل جميعها .	NOR	NAND	AND	NOT	NAND
24	1 NAND 1 =	1	0	NOT AND	NOR	0

Num	Question	CH1	CH2	CH3	CH4	SOL
6						
247	1 NAND 0 =	1	0	NOT AND	NOR	1
248	0 NAND 0 =	1	0	NOT AND	NOR	1
249	تُمثل البوابة المنطقية..... مع دائرة (AND)بوجود بوابة صغيرة عند المخرج ترمز للبوابة (NOT).	NAND	NOR	AND	OR	NAND
250	A NAND NOT B ……. A=1 , B=0	1	0	2	True	0
251	NOT A NAND B NAND C ……. A=0 , B=1 ,C=0	1	0	2	False	1
252	NOT OR : هي إختصار ل	NOR	NAND	AND	NOT	NOR
253	تُعطي هذه البوابة المنطقية مخرجاً إذا كانت قيمة أي من (0)قيمته ، وتُعطي (1)المدخلين أو كلاهما إذا كانت قيمة (1)مخرجاً قيمته (0)المداخل جميعها .	NOR	NAND	AND	NOT	NOR
254	1 NOR 1 =	1	0	NOT AND	NOR	0
255	1 NOR 0 =	1	0	NOT AND	NOR	0
256	0 NOR 0 =	1	0	NOT AND	NOR	1
257	تُمثل البوابة المنطقية..... مع دائرة صغيرة (OR)بوجود بوابة (NOT)عند المخرج ترمز للبوابة.	NAND	NOR	AND	OR	NOR
258	NOT (A NOR B) NOR C ……. A=1 , B=1 ,C=0	1	0	2	NOT	0
259	NOT (X NAND NOT Y) NAND W ……. X=0 , Y=1 ,W=1	1	0	10	False	1
260	سُميت البوابات المشتقة بهذا الإسم بسبب أنها:	إشتُقت من بعض المتغيرات المنطقية.	إشتُقت من بعض المعادلات الرياضية.	إشتُقت من البوابات المنطقية الأساسية.	لا شيئ مما ذُكر.	إشتُقت من البوابات المنطقية الأساسية.