

2- برنامه نویسی هنر نوشتن..... است

□ دستورالعمل ها □ برنامه ها □ زبان ها □ همه موارد

3- هر برنامه مجموعه از دستورالعمل هاست.

□ صحیح □ غلط

4- این زبان برنامه نویسی رایگان و قابل نصب روی انواع دستگاه هاست

□ C □ ++C □ Java □ python

5- روش های خلاقانه ای که برای حل مسئله به صورت گام به گام به ما می آموزد و باعث پرورش تفکر الگوریتمی، ارتقای مهارت حل مسئله و خلاقیت می شود

□ مهارت برنامه نویسی □ مهارت زبان □ مهارت برنامه ریزی □ هر سه مورد

6- دانش آموزانی که در سنین کمتر مهارت برنامه نویسی را می آموزند چه تفاوتی با دیگر دانش آموزان دارند؟

□ تغییر نگرش نسبت به خطا □ اعتماد به نفس □ همه موارد □ احساس توانمندی در یادگیری و استدلال منطقی نسبت به دیگران

7- سرعت پردازش رایانه ها در چه زمینه ای بیشتر از انسان هاست

□ محاسبات تکراری و دنباله دار □ ذخیره سازی □ دقت بالا در محاسبات □ همه موارد

8- زبان رایانه ها چه می گویند؟

□ زبان ماشین □ زبان صفر و یک □ هردو مورد

9- انسان ها پیام خود را در چه قالبی و با چه ساختاری به دیگران انتقال میدهند؟

□ قالب کلمات □ ساختار قانونمند □ هردو مورد

10- برای تعامل با رایانه ها نیز از ابزار زبان استفاده می کنند این نوع خاص از زبان را، زبان برنامه نویسی می گویند

□ صحیح □ غلط

11- مزیت زبان پایتون نسبت به دیگر زبان ها در چیست؟

□ کدهای نوشته شده به این زبان خوانایی بالایی دارند

□ برنامه های آن را میتوان با تعداد و خط کد تعداد کمتری نوشت

□ استفاده از آن رایگان است

□ همه موارد

**12- محبوب ترین زبان برنامه نویسی دنیا چیست**

□ python □ Java □ FORTRAN □ BASIC

**13- کدام یک از نرم افزار های زیر محبوب برای نوشتن و اجرای کد پایتون نیست؟**

□ Jupyter Note book □ Shell Window □ Visual studio code □ Pycharm

**14- رایج ترین خطا در برنامه نویسی کدام است؟**

□ خطای نوشتاری □ خطای نحوی □ خطای قواعدی □ همه موارد

**15- خروجی برنامه پایتون در کدام پنجره نمایش داده می شود؟**

□ Shell □ syntax □ IDLE □ Open

**16- برای اجرای برنامه پایتون چه کار باید کرد؟**

□ از فهرست file گزینه New file را باید انتخاب کرد

□ از فهرست Run گزینه Run module را باید انتخاب کرد

□ از فهرست file گزینه Save را باید انتخاب کرد

□ از فهرست file گزینه Open را باید انتخاب کرد

**17- برای ویرایش فایل ذخیره شده چگونه عمل می شود؟**

□ از فهرست file گزینه Open را باید انتخاب کرد

□ از فهرست file گزینه Save را باید انتخاب کرد

□ از فهرست Run گزینه Run module را باید انتخاب کرد

□ از فهرست file گزینه New file را باید انتخاب کرد

**18- برای ذخیره file از کدام گزینه استفاده می کنیم؟**

□ از فهرست file گزینه New file را باید انتخاب کرد

□ از فهرست Run گزینه Run module را باید انتخاب کرد

□ از فهرست file گزینه Open را باید انتخاب کرد

□ از فهرست file گزینه Save را باید انتخاب کرد

**19- برای ظاهر شدن محیط ویرایشگر متن چکار باید کرد؟**

از فهرست file گزینه New file را باید انتخاب کرد

از فهرست file گزینه Save را انتخاب باید انتخاب کرد

از فهرست Run گزینه Run module را باید انتخاب کرد

از فهرست file گزینه Open را باید انتخاب کرد

## 20- دستور print چیست؟

□ برای چاپ خروجی □ برای چاپ ورودی

## 21- با چه روشی می توانید از نسخه مناسب ویندوز سیستم مورد نظر آگاهی یابید؟

□ روی آیکن this PC در میز کار ویندوز راست کلیک کرده و گزینه Properties را بزنید

□ روی آیکن my computer در میز کار ویندوز راست کلیک کرده و گزینه Properties را بزنید

□ در پنجره ظاهر شده نسخه سیستم عامل ویندوز را بررسی کنید

□ هر سه مورد

## 22- برای دانلود نسخه پایتون مورد نیاز سیستم کدام آدرس لازم است؟

□ python .net □ python.com □ python.IR □ python .org

## 23- پس از دانلود نسخه مورد نیاز پایتون روی فایل نصب راست کلیک کرده و گزینه..... را انتخاب کنید

□ share with Skype □ Run as Administrator □ pin to start □ set up progrss

## 24- در هنگام نصب پایتون با فعال کردن گزینه install launcher for all users برنامه پایتون برای کدام

کاربران در ویندوز اجرا می شود؟

□ برای یک کاربر □ برای دو کاربر □ برای 3 کاربر □ برای همه کاربران

## 25- در صورتی که گزینه add pytho3.10.pth را فعال کنید مسیر برنامه پایتون به متغیر Path ویندوز اضافه

میشود

□ صحیح □ غلط

## 26- بعد از نصب پایتون کدام پیغام ظاهر میشود؟

□ sit up progress □ sit up was □ set up for successful □ close

## 27- برای شروع کار با پایتون کدام گزینه را انتخاب می کنید؟

□ IDLE □ OPEN □ Save □ File

28- محیط توسعه یکپارچه که همه ابزار های مورد نیاز را برای نوشتن ، اجرای برنامه در اختیار کاربر قرار می دهد کدام است؟

IDLE  OPEN  Shell

29- محیطی که دستورات بصورت خط به خط اجرا و با دستور **Enter** اجرا می شود کدام است؟

Shell Window  Edit window  IDLE

30- محیط ویرایشگر متن کدام است

IDLE  Edit window  Shell Window

31- با کدام گزینه می توان برنامه با نام دلخواه و در محل مناسب ذخیره کرد؟

Shell Window  Edit window  Save  Open

32- برای ورد به محیط ویرایشگر متن از کدام گزینه استفاده می شود؟

ctrl+c  ctrl+v  ctrl+n  vtrl+o

33- پسوند فایل ذخیره شده در پایتون کدام است ؟

py.  pg.  jpg.  npg.

34- برای اجرای برنامه در محیط ویرایشگر متن از کدام دستور استفاده می شود؟

Run  Enter  F5  گزینه 1 و 3

35- برای نمایش خروجی از کدام دستور استفاده می شود؟

RUN  Print  Enter  Open

36- خروجی برنامه در کدام محیط نمایش داده می شود؟

IDLE  Edit window  Shell Window  گزینه 1 و 3

37- برای ویرایش برنامه ذخیره شده از کدام کلید ترکیبی استفاده می کنیم؟

Ctrl+S  Ctrl+c  Ctrl+v  Ctrl+O

38- خطای رایج در برنامه نویسی کدام است؟

خطای نوشتاری  خطای نحوی  همه موارد  Syntax Error

39- نام دیگر متغیر چیست؟

Vliue  Variable  Age

40- محل ذخیره اطلاعاتی از متن واعداد و..... در خانه حافظه رایانه را گویند.

Vliue  Variable  Age

41- نام متغیر در کدام طرف مساوی قرار می گیرد؟

چپ  راست

42- مقدار متغیر در کدام سمت مساوی قرار می گیرد؟

چپ  راست

43- پایتون نسبت به حروف..... و..... است.

بزرگ  کوچک  حساس  هر سه مورد

44- در نامگذاری متغیرها می توانیم از حروف بزرگ وکوچک الفبای..... و..... و زیر خط استفاده کنیم

انگلیسی، زیر خط  انگلیسی، اعداد  انگلیسی، اعداد و زیر خط  انگلیسی و انگلیسی

45- نام متغیرها باید باحروف..... ویا..... شروع شود.

اعداد و زیر خط  زیر خط واعداد  انگلیسی و زیر خط  انگلیسی واعداد

46- در نامگذاری متغیرها استفاده از کاراکتر..... و کلمات..... غیر مجاز است.

فاصله- اعداد  فاصله - کلیدی  فاصله - انگلیسی  حروف - اعداد

47- استفاده از اعداد در اول حروف نامگذاری متغیرها..... است.

مجاز  غیر مجاز

48- استفاده از علامات مانند #، @، % \* در نامگذاری متغیرها..... است.

مجاز  غیرمجاز

49- نوع داده ای متنی که در زبان برنامه نویسی به آن..... می گویند.

اعداد صحیح  اعداد اعشاری  رشته  تابع

50- مقدار دریافتی دستور..... را می توانیم در متغیری ذخیره کنیم.

float  int  print ()  input ()

51- داده رشته دنباله ای از..... ،..... یا..... شامل می شود که در میان یا " قرار می گیرند.

□ حروف □ اعداد □ کاراکتر □ هرسه مورد

**52- برای دریافت ورودی از کاربر در پایتون از کدام دستور استفاده می شود؟**

□ float □ int □ input() □ print()

**53- برای دریافت پیغام مناسب هنگام دریافت ورودی از کاربر چه باید کرد؟**

□ پیغام در یک رشته در داخل پرانتز و جلوی دستور input() باید نوشته شود

□ پیغام در یک رشته در داخل پرانتز و جلوی دستور print() باید نوشته شود

□ پیغام در یک رشته در داخل پرانتز و جلوی دستور int() باید نوشته شود

□ پیغام در یک رشته در داخل پرانتز و جلوی دستور float() باید نوشته شود

**54- برای تبدیل رشته به اعداد صحیح از کدام دستور استفاده می شود؟**

□ float □ int □ print() □ input()

**55- برای تبدیل رشته به اعداد اعشاری از کدام دستور استفاده می شود؟**

□ float □ int □ print() □ input()

**56- علامت (/) اسلش نماد کدام عملگر است؟**

□ ضرب □ تقسیم □ توان □ باقیمانده تقسیم

**57- کدام یک از نمادهای زیر نماد تقسیم باقیمانده است؟**

□ \*\* □ % □ // □ /

**58- اولویت اول با کدام عملگر است؟**

□ تقسیم □ توان □ ضرب □ جمع

**59- چه چیزی اولویت عملگرها تغییر می دهد؟**

□ پرانتز □ ورودی □ توان □ خروجی

**60- کدامیک عملگر مقایسه ای نیست؟**

□ == □ < □ = □ !=

**61- کدامیک از عملگرهای زیر عملگر نامساوی است؟**

□ != □ < □ = □ ==

62-نتایج عملگر مقایسه ای .....یا.....است.

□ گزینه 1 و 2 □ False □ True □ float

63-برای بررسی یک شرط از کدام دستور استفاده می شود؟

□ False □ float □ if □ True

64-در صورتی که نتیجه عبارت شرط درست باشد دستورات داخل بلاک .....اجرا می شود.

□ input □ print □ int □ if

65-یک یا چند دستور که در یک گروه قرا می گیرند و از لحاظ تو رفتگی مشابه باشند چه می گویند؟

□ شرط □ بلاک کد □ متغییر □ رشته

66-میزان تورفتگی (indentation) دستورات هر بلاک کد به یک..... است.

□ میزان □ کد □ صورت □ کاراکتر

67-میزان تو رفتگی به اندازه یک.....یا.....فاصله خالی (space) است.

□ گزینه 1 و 2 □ 3 □ Tab4

68-عدد زوج عددی است که بر..... بخش پذیر باشد.

□ یک □ دو □ سه □ چهار

69-در شرط، در صورتی که شرط دستور if برقرار باشد بلاک کد مربوط به ..... اجرا و در غیر اینصورت بلاک کد مربوط به ..... اجرا می شود.

□ if-else □ if □ else □ else-if