

شماره سندلی:	به نام خداوند جان و خرد	نوبت امتحان: پودمان ... ۴... پایانی نخست
نام و نام خانوادگی:	سازمان آموزش و پرورش فارس	درس: تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی
نام پدر:	اداره آموزش و پرورش ناحیه ۳ شیراز	تاریخ امتحان: ۱۴۰۱/ ۱۲ / ۱۵
پایه: دهم	کارشناسی سنجش و ارزشیابی تحصیلی	ساعت آغاز: ۸ صبح
رشته: شبکه (کامپیوتر)	هنرستان فنی و حرفه‌ای شهید دستغیب	مدت امتحان: ۹۰ دقیقه
نام و نام خانوادگی دبیر: آقای .....	نام و نام خانوادگی دبیر:	تاریخ و امضا
نمره به عدد:	نمره به عدد:	نمره به حروف:

نمره	آزمون عملگری پودمان ۴ (حل مسائل ساده)	شایستگی
------	---------------------------------------	---------

۱. پویا دانش آموز کلاس دهم کامپیوتر است او می‌خواهد با دستوراتی که به تازگی در زبان برنامه‌نویسی C# آشنا شده پرچم مقدس جمهوری اسلامی ایران را در وسط صفحه نمایش طبق شکل زیر نمایش دهد لطفاً شما هم به او کمک کنید تا زودتر بتواند برنامه خود را کامل کند.

او می‌خواهد از دستورات

```

Console.SetCursorPosition
Console.BackgroundColor
Console.WriteLine

```

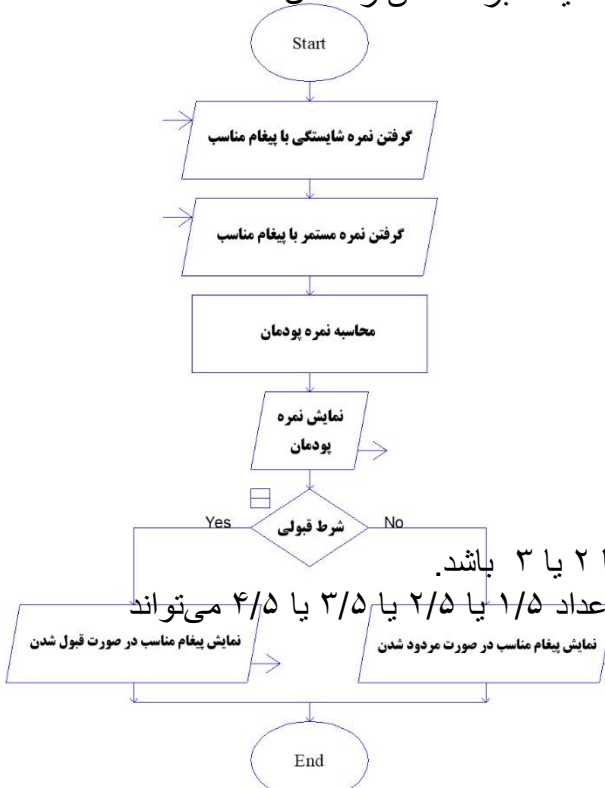
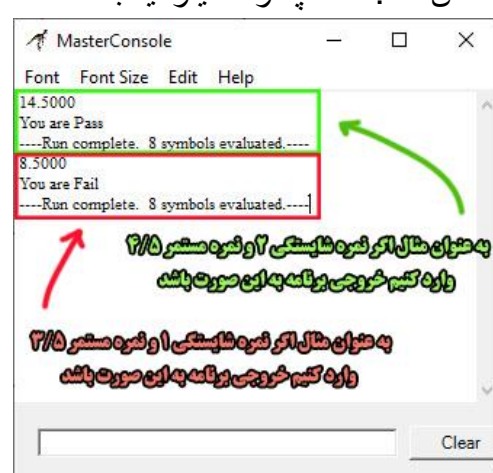
هم چنین برای میله پرچم از کد Alt+222 استفاده کند.



راهنمایی

واحد یادگیری هفت

۲. امروز مدیر مدرسه سر صف صبحگاه داشت برای دانش آموزان در مورد طریقه محاسبه‌ی نمره هر پودمان توضیح می‌داد محمد تصمیم گرفت با نرم افزار Raptor فلوجارتی رسم کند که طبق نمره شایستگی و نمره مستمر هر فرد ، نمره پودمان را محاسبه و نمایش دهد و در پایان با پیغام مناسبی قبول یا مردود شدن دانش آموز را مشخص کند. شما چگونه می‌توانید به محمد کمک کنید تا برنامه اش را کامل کند؟

راهنمایی

- نمره شایستگی: فقط می‌تواند یکی از اعداد ۱ یا ۲ یا ۳ باشد.
- نمره مستمر: فقط اعداد صحیح ۱ تا ۵ و یا اعداد ۱/۵ یا ۲/۵ یا ۳/۵ یا ۴/۵ می‌تواند باشد.
- نمره پودمان = نمره شایستگی \* ۵ + نمره مستمر
- نکته: نمره قبولی هر پودمان ۱۲ می‌باشد.

واحد یادگیری هفت

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">واحد یادگیری هفت</p>	<p>۳. برای روندنما (فلوچارت) سوال ۲ برنامه ای بنویسید که طبق نمره شایستگی و نمره مستمر هر فرد ، نمره پودمان را محاسبه و طبق خروجی برنامه نمایش دهد. در انتخاب نوع متغیر مناسب دقت کنید. به عنوان مثال اگر نمره شایستگی دانش آموز ۲ و نمره مستمر ۴/۵ باشد خروجی برنامه به صورت زیر باشد.</p> <pre>Nomre shayestegi ra vared konid:(1 or 2 or 3) 2 Nomre mostamar ra vared konid:(1-5) 4.5 Nomre Podman(1-20):14.5</pre> <p style="text-align: right; border: 1px solid green; padding: 2px;">خروجی برنامه</p>						
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">واحد یادگیری هفت</p>	<p>۴. پوریا و سهیل دانش آموزان پایه دهم رشته کامپیوتر، و در کارگاه کامپیوتر در یک گروه هستند طبق دستورات ورودی و خروجی و قالب بندی که در پودمان چهار یاد گرفته اند می خواهند برنامه ای بنویسند که نام، نام خانوادگی، سن و نمره پودمان هر کدامشان را از ورودی دریافت کند و در پایان خروجی را به شکل زیر نمایش دهد. شما چگونه می توانید به آنها کمک کنید؟</p> <pre>Enter Fistname student1:Poriya Enter Lastname student1:Aref Enter Age student1:17 Enter Score student1:18.75 Enter Fistname student2:Soheil Enter Lastname student2:Alidosti Enter Age student2:17 Enter Score student2:17.25 I am Poriya Aref my Age is:17 and my score is: 18.75 I am Soheil Alidosti my Age is:17 and my score is: 17.25</pre> <p style="text-align: right; border: 1px solid green; padding: 2px;">خروجی برنامه</p>						
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">واحد یادگیری هفت و هشت</p>	<p>۵. سینا و رضا در کارگاه کامپیوتر در یک گروه هستند سینا برنامه ای نوشت که عبارت In The Name Of God را به صورت زیر نمایش میداد ولی رضا با شیطننت قسمتهایی از برنامه را پاک کرد لطفاً شما با توجه به پیغامهای پنجره خطا به آنها کمک کنید که برنامه دوباره اجرا شود.</p> <pre>static void Main(string[] args) {     Console.ForegroundColor = ConsoleColor.red;     Console.WriteLine("In The");     Console.ForegroundColor = ConsolColor.White;     Console.WriteLine(" Name");     Console.ForegroundColor = ConsoleColor.green;     Console.WriteLine("Of God");     Console.ReadKey(); }</pre> <p style="text-align: right; border: 1px solid green; padding: 2px;">کدهای برنامه</p> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">In The Name Of God</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>Error List</p> <p>5 Errors   0 Warnings   0 Messages</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Description</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ; expected</td> </tr> <tr> <td>2 ; expected</td> </tr> <tr> <td>3 'System.ConsoleColor' does not contain a definition for 'red'</td> </tr> <tr> <td>4 The name 'ConsolColor' does not exist in the current context</td> </tr> <tr> <td>5 'System.ConsoleColor' does not contain a definition for 'green'</td> </tr> </tbody> </table> </div> <p style="text-align: right; border: 1px solid green; padding: 2px;">خروجی برنامه</p> <p style="text-align: right; border: 1px solid green; padding: 2px;">پنجره لیست خطاها</p>	Description	1 ; expected	2 ; expected	3 'System.ConsoleColor' does not contain a definition for 'red'	4 The name 'ConsolColor' does not exist in the current context	5 'System.ConsoleColor' does not contain a definition for 'green'
Description							
1 ; expected							
2 ; expected							
3 'System.ConsoleColor' does not contain a definition for 'red'							
4 The name 'ConsolColor' does not exist in the current context							
5 'System.ConsoleColor' does not contain a definition for 'green'							

شرح کار:

۱ حل مسئله

۲ به کارگیری اجزای IDE

۳ نوشتن برنامه‌های ساده

۴ ایجاد جذابیت در برنامه‌های ساده

استاندارد عملکرد:

با دانش حل مسئله، راه حل و الگوریتم ارائه دهد و از محیط IDE برای ایجاد برنامه‌های ساده کنسول برای تولید خروجی‌های جذاب استفاده کند.  
شاخص‌ها:

شماره مرحله کار	شاخص‌های مرحله کار
۱	تعیین داده، اطلاعات، ورودی و خروجی در مسئله - نوشتن الگوریتم راه حل مسئله و رسم روند نمای آن - پیاده کردن یک روند نما در نرم‌افزار رسم روندنما
۲	ایجاد پروژه در مسیر تعیین شده - باز کردن پروژه موجود - توقف اجرای برنامه جهت مشاهده خروجی - به کارگیری اجزای IDE برای انجام عملیات تعیین شده
۳	ایجاد خروجی تصویری و صوتی مورد نظر
۴	نمایش خروجی تصویری رنگی مورد نظر در مختصات تعیین شده صفحه نمایش

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

مکان: کارگاه رایانه مطابق استاندارد تجهیزات هنرستان‌ها

تجهیزات: رایانه مجهز به کارت صدا که نرم‌افزار رسم روندنما و نرم‌افزار IDE برنامه‌نویسی روی آن نصب باشد - کاغذ - نوشت افزار  
زمان: ۶۰ دقیقه (حل مسئله ۱۵ دقیقه - به کارگیری اجزای IDE ۱۰ دقیقه - نوشتن برنامه‌های ساده ۱۵ دقیقه - ایجاد جذابیت در برنامه‌های ساده ۲۰ دقیقه)

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	حل مسئله	۲	
۲	به کارگیری اجزای IDE	۲	
۳	نوشتن برنامه‌های ساده	۱	
۴	ایجاد جذابیت در برنامه‌های ساده	۱	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: حل مسئله - زبان فنی - رعایت ارگونومی - رسم روندنمای الکترونیکی کاهش مصرف کاغذ - کاربرد حل مسئله در مسائل روزمره زندگی و کار		۲
	میانگین نمرات		*

\* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ است.

جدول ارزشیابی واحد یادگیری هفت

## جدول ارزشیابی پایانی

شرح کار:

- ۱ اعلان و مقداردهی متغیر  
۲ دریافت داده از ورودی  
۳ تبدیل داده‌ها  
۴ قالب‌بندی خروجی

استاندارد عملکرد:

با استفاده از دانش متغیر و داده و دستورات ورودی و خروجی، داده و متغیر را در برنامه به کار گیرد و داده‌ها را به انواع دیگر داده تبدیل کند.  
شاخص‌ها:

شماره مرحله کار	شاخص‌های مرحله کار
۱	اعلان متغیر با نام مجاز و متناسب با عملکرد متغیر به روش نامگذاری تعیین شده - مقداردهی متغیر
۲	دریافت داده
۳	تبدیل داده دریافت شده به نوع داده مورد نیاز - رفع خطای تبدیل نوع صریح
۴	نمایش داده و پیام با استفاده از قالب‌بندی مورد نیاز

شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات:

مکان: کارگاه رایانه مطابق استاندارد تجهیزات هنرستان‌ها  
تجهیزات: رایانه‌ای که نرم‌افزار برنامه‌نویسی روی آن نصب باشد.  
زمان: ۵۰ دقیقه (اعلان و مقداردهی متغیر ۱۰ دقیقه - دریافت داده از ورودی ۱۵ دقیقه - تبدیل داده‌ها ۱۵ دقیقه - استفاده از الگوی جایگذاری ۱۰ دقیقه)

معیار شایستگی:

ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳ نمره هنرجو
۱	اعلان و مقداردهی متغیر	۲
۲	دریافت داده از ورودی	۲
۳	تبدیل داده‌ها	۱
۴	قالب‌بندی خروجی	۱
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مسئولیت‌پذیری - زبان فنی - رعایت ارگونومی - دقت در انتخاب نوع داده هنگام اعلان متغیر با توجه به محدوده مقداری که قرار است در متغیر نگهداری شود - دقت در انتخاب نام مجاز و متناسب یا عملکرد متغیر	۲
	میانگین نمرات	*

\* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ است.



**شماره صدلی:**

نام و نام خانوادگی:

نام پدر:

پایه: دهم شعبه ۱ □ ۲ □ ۳ □

رشته: شبکه (کامپیوتر)

به نام خداوند جان و خرد

سازمان آموزش و پرورش فارس

اداره آموزش و پرورش ناحیه ۳ شیراز

کارشناسی سنجش و ارزشیابی تحصیلی

**هنرستان فنی و حرفه‌ای شهید دستغیب**

نوبت امتحان: پودمان ...۴... پایانی نخست

درس: تولید محتوای الکترونیک و برنامه سازی

تاریخ امتحان: ۱۴۰۱/ ۱۲ / ۱۵

ساعت آغاز: ۸ صبح

مدت امتحان: ۹۰ دقیقه

تاریخ و امضا

نام و نام خانوادگی دبیر:

شماره

نام و نام خانوادگی دبیر: آقای .....

نمره به عدد:

نمره به حروف:

**پاسخنامه آزمون عملکردی پودمان ۴ (حل مسائل ساده)**

نمره شایستگی

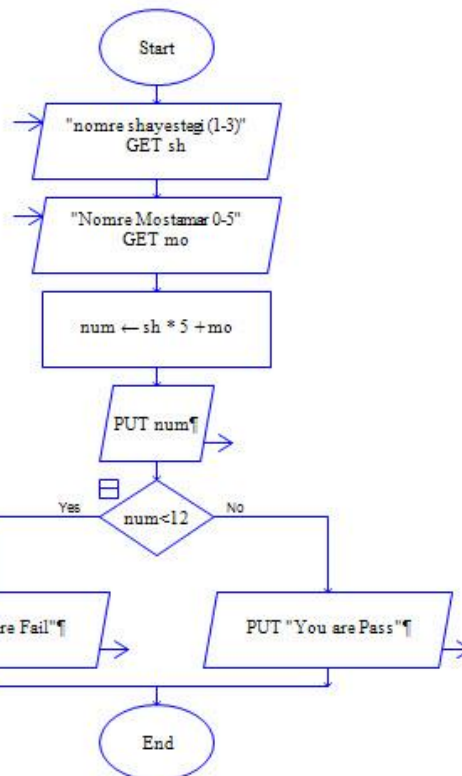
نمره

```

static void Main(string[] args)
{
    Console.SetCursorPosition(51, 10);
    Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Green;
    Console.WriteLine(" ");
    Console.SetCursorPosition(51, 11);
    Console.BackgroundColor = ConsoleColor.White;
    Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Black;
    Console.WriteLine("    IRAN    ");
    Console.SetCursorPosition(51, 12);
    Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Red;
    Console.WriteLine(" ");
    Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Blue;
    Console.SetCursorPosition(51, 13);
    Console.WriteLine(" |");
    Console.SetCursorPosition(51, 14);
    Console.WriteLine(" |");
    Console.SetCursorPosition(51, 15);
    Console.WriteLine(" |");
    Console.SetCursorPosition(51, 16);
    Console.WriteLine(" |");
    Console.SetCursorPosition(51, 17);
    Console.WriteLine(" |");
    Console.SetCursorPosition(51, 18);
    Console.WriteLine(" |");
    Console.ReadKey();
}

```

واحد یادگیری هفت



واحد یادگیری هفت

<p>واحد یادگیری هشت</p>	<pre>static void Main(string[] args) {     int sh;     float mo,num;     Console.WriteLine("Nomre shayestegi ra vared konid:(1 or 2 or 3)");     sh = int.Parse(Console.ReadLine());     Console.WriteLine("Nomre mostamar ra vared konid:(1-5)");     mo = float.Parse(Console.ReadLine());     num = sh * 5 + mo;     Console.WriteLine("Nomre Podman(1-20):{0}",num);     Console.ReadKey(); }</pre>	<p>۳</p>
<p>واحد یادگیری هشت</p>	<pre>static void Main(string[] args) {     string firstName1, lastName1, firstName2, lastName2;     byte Age1,Age2;     float averagel, average2;     ////////////////////////////////////     Console.WriteLine("Enter Fistname student1:");     firstName1 = Console.ReadLine();     Console.WriteLine("Enter Lastname student1:");     lastName1 = Console.ReadLine();     Console.WriteLine("Enter Age student1:");     Age1 =byte.Parse(Console.ReadLine());     Console.WriteLine("Enter Score student1:");     averagel = float.Parse(Console.ReadLine());     ////////////////////////////////////     Console.WriteLine("Enter Fistname student2:");     firstName2 = Console.ReadLine();     Console.WriteLine("Enter Lastname student2:");     lastName2 = Console.ReadLine();     Console.WriteLine("Enter Age student2:");     Age2 = byte.Parse(Console.ReadLine());     Console.WriteLine("Enter Score student2:");     average2 = float.Parse(Console.ReadLine());     ////////////////////////////////////     Console.WriteLine("I am {0} {1} my Age is:{2} and my score is:{3,7}", firstName1, lastName1, Age1,averagel);     Console.WriteLine("I am {0} {1} my Age is:{2} and my score is:{3,7}", firstName2, lastName2, Age2, average2);     Console.ReadKey(); }</pre>	<p>۴</p>
<p>واحد یادگیری هفت و هشت</p>	<pre>static void Main(string[] args) {     Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Green;     Console.Write("In The");     Console.ForegroundColor = ConsoleColor.White;     Console.Write(" Name ");     Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red;     Console.WriteLine("Of God");     Console.ReadKey(); }</pre>	<p>۵</p>