

به نام خدا

یا من اسمہ دوا و ذکر الشفاء

پایه یازدهم

درس توسعه برنامه سازی و پایگاه داده

سئوالات عملکردی پودمان ۳ ارزشیابی مرحله ۴

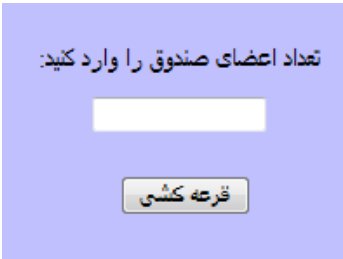
هنرستان حضرت معصومه (س) تالش

نام و نام خانوادگی:
نوری دورانی مقدم

نام و نام خانوادگی:

مراحل	پرسش	شاخص ها	حداقل نمره	نمره هنرجو	قبول / مردود
۱	زهرا هنرجوی پایه ی یازدهم کامپیوتر، رشته شبکه و نرم افزار است معلم تربیت بدنی از زهرا درخواست کرد هنرجویانی که در مسابقه والیبال مدرسه ثبت نام خواهند کرد را به صورت مکانیزه انجام دهد. به نظر شما زهرا از چه کنترل هایی استفاده می کند و چه کدی خواهد نوشت؟ (الف) زهرا می خواهد بلافاصله بعد وارد کردن اسامی لیست به طور اتوماتیک مرتب شود.	افزودن کنترل فهرست به واسط کاربری و تنظیم ویژگی های آن نوشتن کد برای درج به فهرست و رفع خطای برنامه	۲		
۲	در سوال فوق اگر مشخصات هنرجویی تکراری باشد در صورت انتخاب عضو تکراری آن هنرجو از لیست ثبت نام حذف شود. (ج) در پایان کار معلم تربیت بدنی تعداد اسامی ثبت نام شده را از زهرا می خواهد کد مورد نظر را بنویسید.	افزودن کنترل فهرست به واسط کاربری و تنظیم ویژگی های آن نوشتن کد برای حذف و استفاده از خصوصیات و متدهای لیست	۲		
۳	زهرا و دوستانش برای تشویق و کمک به همدیگر برای پس انداز صندوق قرض الحسنه ای راه اندازی کرده اند ابتدای هر سال قرعه کشی بین اعضای صندوق صورت می گیرد به نظر شما زهرا چگونه می تواند سیستم قرعه کشی خود را مکانیزه کند؟	استفاده از کلاس Random و استفاده از متدهای آن	۲		
یادآوری: ۱ نمره برای فعالیت کارگاهی و کارگروهی در نظر گرفته خواهد شد. نمره برگه از ۶ نمره: نمره شایستگی: *حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی کسب شایستگی ۲ است. موفقیت شما آرزوی قلبی ماست <u>نوری</u> اسفند ماه ۱۴۰۱					

قبول / مردود	نمره هنرجو	حداقل نمره	شاخص ها	پاسخ	مراحل
		۲	افزودن کنترل فهرست به واسط کاربری و تنظیم ویژگی های آن نوشتن کد برای درج به فهرست و رفع خطای برنامه	<p>ابتدا فرمی به صورت زیر طراحی می کنیم که در آن یک لیست باکس دو جعبه متن و یک دکمه برای ثبت اطلاعات وجود داشته باشد. برچسب هایی برای معرفی و کارکرد این اشیاء به فرم اضافه می کنیم.</p>  <p>در کلیک دکمه ثبت کد زیر را وارد می کنیم:</p> <pre>private void button1_Click(object sender, EventArgs e) { string asamy; asamy = textBox1.Text + " " + textBox2.Text; listBox1.Items.Add(asamy); }</pre> <p>الف) در ادامه کد موجود در دکمه ی ثبت کد زیر را وارد می کنیم:</p> <pre>listBox1.Sorted = true;</pre>	۱
		۲	افزودن کنترل فهرست به واسط کاربری و تنظیم ویژگی های آن نوشتن کد برای حذف و استفاده از خصوصیات و متدهای لیست	<p>برای پاک کردن عنصر انتخاب شده از متد RemoveAt استفاده می کنیم و برای اینکار به اندیس عنصر انتخاب شده نیاز داریم و کد رو به صورت زیر در رویداد دابل کلیک لیست باکس می نویسیم.</p> <pre>listBox1.Items.RemoveAt(listBox1.SelectedIndex);</pre> <p>ب) ج) دکمه تعداد را به فرم بالا اضافه می کنیم و در رویداد کلیک دکمه، کد زیر را وارد می کنیم:</p>  <pre>MessageBox.Show(listBox1.Items.Count.ToString(), "هنرستان والیبال تیم در کننده شرکت اسامی");</pre>	۲

		۲	<p>استفاده از کلاس Random و استفاده از متدهای آن</p>	<p>۳</p> <p>برای قرعه کشی زهرا به هردانش آموز یک کد بین ۱ تا تعداد اعضای صندوق اختصاص می دهد و در قرعه کشی شماره هر فرد خوانده خواهد شد. فرمی به صورت زیرشامل یک جعبه متن و یک دکمه و برچسبی برای شناسایی عملکرد جعبه متن به فرم اضافه می کنیم.</p>  <pre data-bbox="616 607 1410 898"> { int number; // شماره افراد برای قرعه کشی Random vam = new Random(); number = vam.Next(1,int.Parse(textBox3.Text)+1); this.Text = number.ToString(); } </pre> <p>در رویداد کلیک دکمه ی قرعه کشی کد فوق را وارد می کنید:</p>
<p>یادآوری: ۱ نمره برای فعالیت کارگاهی و کارگروهی در نظر گرفته خواهد شد. نمره برگه از ۶ نمره: نمره شایستگی: *حداقل میانگین نمرات هنجار برای قبولی کسب شایستگی ۲ است. موفقیت شما آرزوی قلبی ماست</p> <p style="text-align: center;"><u>نوری</u> اسفند ۱۴۰۱</p>				