ورقة عمل

بناء الواجهات الرسومية بلغة البايثون

المهارات الرقمية • الثالث المتوسط • الفصل الدراسي الأول

اسم الطالب/ة: .....

الصف/الشعبة: .....

التاريخ: .....

الدرجة: .....

شرح الدرس واختباره

ملخص الدرس

■ السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة

1) العنصر الذي يضغط عليه المستخدم هو (Label ، Button ، Entry)

2) الدالة التي تغيّر نص Label هي (get ، config ، title)

3) الأمر الذي يرتب العناصر في صفوف وأعمدة هو (pack ، mainloop ، grid)

■ السؤال الثاني: ضع علامة صح أو خطأ

1) تأتي مكتبة tkinter مع بايثون. ( )

2) نكتب command=add() بأقواس لنربط الزر بالدالة. ( )

3) الدالة get() ترجع النص الذي كتبه المستخدم. ( )

4) النافذة تبقى مفتوحة بعد ظهورها بفضل mainloop(). ( )

■ السؤال الثالث: رتّب خطوات بناء نافذة بوضع الأرقام من 1 إلى 4

1) أستدعي mainloop() في آخر البرنامج. ( )

2) أنشئ العناصر وأرتبها بـpack(). ( )

3) أنشئ النافذة بـtk.Tk(). ( )

4) أضبط عنوان النافذة وحجمها. ( )

■ السؤال الرابع: أكمل الفراغ

1) الأمر الذي يضبط حجم النافذة هو .....

2) لتحويل نص الحقل إلى عدد صحيح نستخدم الدالة .....

بعد الحل: راجع شرح الدرس واختبر نفسك

امسح الرمز أو زر edu.wrgat.com