|  |
| --- |
| 1- کدام یک از کامپوننت های زیر برای اعمال جاذبه روی اشیاء در صحنه بازی اعمال می‌شود؟ |
| الف- Rigid Body |
| ب- Box Collider |
| ج- Constant Force |
| د- Area Effector |
| 2- از کامپوننت Rigid body به چه منظوری استفاده می‌شود؟ |
| الف- اعمال جاذبه |
| ب- اعمال سرعت |
| ج- تشخیص برخورد |
| د- اعمال اصطحکاک |
| 3- کدام یک از موارد زیر مربوط به تنظیمات Rigid Body 2d می‌باشد؟ |
| الف- Dynamic |
| ب- kinematic |
| ج- static |
| د- همه موارد |
| 4- کدام یک از موارد زیر در کامپوننت اعمال جاذبه از سقوط جسم جلوگیری و آن را غیر قابل جابجایی می‌نماید؟ |
| الف- Kinematic |
| ب- Static |
| ج- الف و ب |
| د- هیچکدام |
| 5- کدام یک از موارد زیر در کامپوننت اعمال جاذبه از سقوط جسم جلوگیری می‌نماید؟ |
| الف- Kinematic |
| ب- Static |
| ج- الف و ب |
| د- هیچکدام |
| 6- کدام یک از موارد زیر در کامپوننت اعمال جاذبه از سقوط جسم جلوگیری اما محدودیتی برای جابجایی آن ایجاد نمی‌کند؟ |
| الف- Kinematic |
| ب- Static |
| ج- الف و ب |
| د- هیچکدام |
| 7- حالت پیش فرض در کامپوننت اعمال جاذبه کدام است؟ |
| الف- Kinematic |
| ب- Static |
| ج- Dynamic |
| د- هیچکدام |
| 8- مقدار Gravity Scale در کدام حالت از کامپوننت اعمال جاذبه قابل تنظیم و مقدار صفر در آن چه نتیجه ای خواهد داشت؟ |
| الف- Dynamic – سقوط جسم |
| ب- Kinematic – عدم سقوط جسم |
| ج- Dynamic – عدم سقوط جسم |
| د- Static – سقوط جسم |
| 9- به منظور تشخیص برخوردها در صحنه بازی از کدام کامپوننت استفاده می‌شود؟ |
| الف- Box Collider |
| ب- Area Effector |
| ج- Circle Collider |
| د- الف و ج |
| 10- تعیین مرز یک جسم جهت تشخیص برخورد در صحنه بازی توسط کدام گزینه انجام می‌شود؟ |
| الف- Size |
| ب- Offset |
| ج- Collider Editor |
| د- الف و ج |
| 11- کدام خط جسم را تنها به سمت بالا جابجا می‌کند؟ |
| الف- Vector(5 , rb.velocity.y) |
| ب- Vector(rb.velocity.x , 5) |
| ج- Vector(rb.velocity.x , -5) |
| د- Vector(rb.velocity.x , rb.velocity.y) |
| 12- کاربرد دستور if چیست؟ |
| الف- بررسی شرط‌ها |
| ب- دریافت ورودی از کاربر |
| ج- اجرای مرحله به مرحله کدها |
| د- تعریف متغیرها |
| 13- کدام مورد درباره تابع Start() صحیح است؟ |
| الف- برای تعریف متغیرهای مورد استفاده در اسکریپت نوشته میشود |
| ب- در هر بار اجرای کد، فقط یک بار اجرا می‌شود |
| ج- مقادیر اولیه متغیرها در این قسمت تعیین می‌شوند |
| د- ب و ج |
| 14- کدام مورد درباره تابع Start() صحیح نیست؟ |
| الف- مقادیر تعریف شده در آن در هر فریم از اجرای بازی بروزرسانی می‌شوند |
| ب- در هر بار اجرای کد، تنها یک بار بررسی می‌شود |
| ج- محلی برای تعریف و مقداردهی متغیرهای اسکریپت است |
| د- الف و ج |
| 15- کدام مورد درباره تابع Update() صحیح است؟ |
| الف- درون این تابع اجازه مقداردهی به متغیرها را نداریم |
| ب- دستورات آن در هر فریم از اجرای بازی بررسی می‌شوند |
| ج- شامل دستورات مربوط به ورودی های کاربر نمی‌شود |
| د- تنها در صورت تغییر مقدار متغیرها، بررسی می‌شود |
| 16- کدام مورد درباره تابع Update() صحیح نمی‌باشد؟ |
| الف- در هر فریم از اجرای بازی یک بار اجرا می‌شود |
| ب- دستورات مربوط به تعامل با کاربر را می‌توان در آن نوشت |
| ج- می‌تواند خالی باشد |
| د- هیچکدام |
| 17- کدام مورد نوع داده برای تعریف متغیر است؟ |
| الف- int |
| ب- bool |
| ج- private |
| د- الف و ب |
| 18- کدام نوع داده عددی نیست؟ |
| الف- float |
| ب- int |
| ج- bool |
| د- decimal |
| 19- متغیرهای منطقی شامل چه مقادیری می‌شوند؟ |
| الف- true یا false |
| ب- 0یا 1 |
| ج- درست یا غلط |
| د- **به‌تنهایی مقدار ندارند** |
| 20- کدام مورد درباره نوع داده float صحیح نمی‌باشد؟ |
| الف- شامل اعداد اعشاری است |
| ب- اعداد صحیح را نیز شامل می‌شود |
| ج- اعداد صحیح را شامل نمی‌شود |
| د- محدوده اعداد بیشتری نسبت به int دارد |
| 21- منابع پروژه در کدام بخش قابل دسترسی هستند؟ |
| الف- project |
| ب- hierarchy |
| ج- inspector |
| د- scene |
| 22- اشیاء موجود در صحنه بازی در کدام بخش قابل دسترسی هستند؟ |
| الف- scene |
| ب- inspector |
| ج- hierarchy |
| د- الف و ج |
| 23- اعمال تغییرات برای اشیاء انتخاب شده در صحنه بازی از کدام بخش انجام می‌گیرد؟ |
| الف- project |
| ب- inspector |
| ج- hierarchy |
| د- console |
| 24- اعمال تغییرات برای اشیاء انتخاب شده در صحنه بازی از کدام بخش انجام می‌گیرد؟ |
| الف- project |
| ب- console |
| ج- scene |
| د- assets |
| 25- اعمال تغییرات برای اشیاء انتخاب شده در صحنه بازی از کدام بخش انجام می‌گیرد؟ |
| الف- project |
| ب- inspector |
| ج- scene |
| د- ب و ج |
| 26- اعمال تغییرات برای منابع انتخاب شده بازی از کدام بخش انجام می‌گیرد؟ |
| الف- project |
| ب- inspector |
| ج- hierarchy |
| د- console |
| 27- اجرای خروجی برنامه در کدام پنجره نمایش داده خواهد شد؟ |
| الف- scene |
| ب- game |
| ج- console |
| د- هیچکدام |
| 28- متحرک سازی برای اشیاء انتخاب شده در صحنه بازی در کدام پنجره انجام می‌شود؟ |
| الف- animator |
| ب- game |
| ج- animation |
| د- الف و ج |
| 29- ایجاد ارتباطات منطقی برای ترتیب اجرای انیمیشن ها در کدام پنجره انجام می‌شود؟ |
| الف- animator |
| ب- game |
| ج- animation |
| د- الف و ج |
| 30- خطاها و تذکرات مربوط به عملکرد بازی در کدام قسمت نمایش داده می‌شود؟ |
| الف- inspector |
| ب- project |
| ج- console |
| د- game |
| 31- کدام یک از موارد از مشخصات اولیه یک آبجکت نیست؟ |
| الف- scale |
| ب- flip |
| ج- rotation |
| د- position |
| 32- کدام گزینه آبجکت موجود در صحنه را نسبت به محور مختصات قرینه می‌کند؟ |
| الف- rotate |
| ب- flip |
| ج- scale |
| د- freeze |
| 33- کدام گزینه از چرخش آبجکت در برخورد با سایر آبجکت های صحنه جلوگیری می‌کند؟ |
| الف- freeze X |
| ب- freeze Y |
| ج- freeze Z |
| د- الف و ب |
| 34- گزینه freeze Z مربوط به کدام کامپوننت است؟ |
| الف- sprite renderer |
| ب- rigid body 2d |
| ج- box collider 2d |
| د- transform |
| 35- کدام گزینه در فضای 2 بعدی مربوط به تنظیمات freeze position نمی‌شود؟ |
| الف- X |
| ب- Y |
| ج- Z |
| د- freeze all |
| 36- کدام نوع تعریف متغیر در اسکریپت ها، اجازه دسترسی به آن از طریق محیط یونیتی را خواهد داد؟ |
| الف- private |
| ب- public |
| ج- var |
| د- همه موارد |
| 37- در چه حالتی مجاز خواهیم بود خط کد زیر قبل از تابع Start() بنویسیم؟  private coin score; |
| الف- در هر صورت صحیح است |
| ب- اگر اسکریپتی با نام coin داشته باشیم |
| ج- اگر متغیر Score موجود باشد |
| د- چنین کدی امکان‌پذیر نیست |
| 38- خطای قطعی کد زیر چیست؟  If(a<12){  a++;  else{  a=0;  }} |
| الف- a متغیر عددی نباشد |
| ب- محدوده if و else درست تعیین نشده |
| ج- a++ |
| د- الف و ب |
| 39- خطای احتمالی کد زیر چه می‌تواند ‌باشد؟  If(a<12){  a++;  else{  a=0;  }} |
| الف- a متغیر عددی نباشد |
| ب- محدوده if و else درست تعیین نشده |
| ج- a++ |
| د- الف و ب |
| 40- کدام مورد درباره دستور || صحیح است؟ |
| الف- به منظور استفاده از چند شرط در یک شرط استفاده می‌شود |
| ب- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که هر دو طرف رابطه صحیح باشند |
| ج- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که حداقل یکی از دو طرف رابطه صحیح باشند |
| د- الف و ج |
| 41- کدام مورد درباره دستور || صحیح نیست؟ |
| الف- رابطه منطقی با مفهوم OR |
| ب- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که هر دو طرف رابطه صحیح باشند |
| ج- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که حداقل یکی از دو طرف رابطه صحیح باشند |
| د- بخش اختیاری در دستور if می‌باشد |
| 42- کدام مورد درباره دستور || صحیح است؟ |
| الف- رابطه منطقی با مفهوم AND |
| ب- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که هر دو طرف رابطه صحیح باشند |
| ج- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که حداقل یکی از دو طرف رابطه صحیح باشند |
| د- بخش ثابتی در دستور if می‌باشد |
| 43- کدام مورد درباره دستور && صحیح است؟ |
| الف- به منظور استفاده از چند شرط در یک شرط استفاده می‌شود |
| ب- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که هر دو طرف رابطه صحیح باشند |
| ج- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که حداقل یکی از دو طرف رابطه صحیح باشند |
| د- الف و ب |
| 44- کدام مورد درباره دستور && صحیح نیست؟ |
| الف- رابطه منطقی با مفهوم AND |
| ب- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که هر دو طرف رابطه صحیح باشند |
| ج- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که حداقل یکی از دو طرف رابطه صحیح باشند |
| د- بخش اختیاری در دستور if می‌باشد |
| 45- کدام مورد درباره دستور && صحیح است؟ |
| الف- رابطه منطقی با مفهوم OR |
| ب- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که هر دو طرف رابطه صحیح باشند |
| ج- زمانی خروجی صحیح خواهد داشت که حداقل یکی از دو طرف رابطه صحیح باشند |
| د- بخش ثابتی در دستور if می‌باشد |
| 46- کدام علامت به معنای انتهای اغلب دستورات سی شارپ است؟ |
| الف- { |
| ب- ; |
| ج- // |
| د- } |
| 47- کاربرد // چیست؟ |
| الف- غیرفعال کردن کدها |
| ب- توضیحات برنامه |
| ج- متن غیر اجرایی |
| د- همه موارد |
| 48- متغیر friction در ایجاد متریال های دوبعدی به چه مفهومی است؟ |
| الف- اصطکاک |
| ب- شتاب |
| ج- نیروی بازگشتی از سطح |
| د- سرعت |
| 49- متغیر bounciness در ایجاد متریال های دوبعدی به چه مفهومی است؟ |
| الف- اصطکاک |
| ب- شتاب |
| ج- نیروی بازگشتی از سطح |
| د- سرعت |
| 50- اعمال یک متریال فیزیکی رو آبجکت در کدام بخش inspector قابل انجام است؟ |
| الف- transform |
| ب- rigid body 2d |
| ج- box collider |
| د- هیچکدام |
| 51- کدام مورد درباره تفاوت توابع Update() و Fixedupdate() صحیح است؟ |
| الف- update در صورت بروز هر تغییری اجرا می‌شود |
| ب- fixedupdate در طول اجرای برنامه فقط یک بار اجرا می‌شود |
| ج- update تغییرات را در هر لحظه بررسی می‌کند |
| د- fixedupdate تغییرات را در هر لحظه بررسی می‌کند |
| 52- کدام مورد درباره تفاوت توابع Update() و Fixedupdate() صحیح است؟ |
| الف- update در هر فریم چند بار اجرا می‌شود |
| ب- fixedupdate در طول اجرای برنامه فقط یک بار اجرا می‌شود |
| ج- update تغییرات را در هر لحظه بررسی می‌کند |
| د- fixedupdate تغییرات را در هر لحظه بررسی می‌کند |
| 53- برای تعریف یک layer جدید از کدام بخش استفاده می‌شود؟ |
| الف- hierarchy |
| ب- inspector |
| ج- scene |
| د- assets |
| 54- برای تعریف tag برای آبجکت ها از کدام بخش استفاده می‌شود؟ |
| الف- hierarchy |
| ب- inspector |
| ج- scene |
| د- assets |
| 55- برای ایجاد یک اسکریپت جدید از کدام منو استفاده می‌شود؟ |
| الف- edit |
| ب- assets |
| ج- game object |
| د- file |
| 56- برای ایجاد یک صحنه جدید از کدام منو استفاده می‌شود؟ |
| الف- edit |
| ب- assets |
| ج- game object |
| د- file |
| 57- برای ایجاد یک text در صحنه بازی از کدام منو استفاده می‌شود؟ |
| الف- edit |
| ب- assets |
| ج- game object |
| د- file |
| 58- گزینه ها اجرا و توقف بازی در کدام منو قرار دارد؟ |
| الف- edit |
| ب- assets |
| ج- game object |
| د- file |
| 59- برای درج یک منبع صوتی از کدام از کدام منو استفاده می‌شود؟ |
| الف- edit |
| ب- assets |
| ج- game object |
| د- file |
| 60- دستور Destroy(gameobject) چه خروجی خواهد داشت؟ |
| الف- gameobject را ناپدید می‌کند |
| ب- gameobject را نابود می‌کند |
| ج- gameobject را به ابتدای بازی خواهد برد |
| د- الف و ب |
| 61- دستور GetComponent<Renderer>().enabled = falseچه خروجی خواهد داشت؟ |
| الف- gameobject را ناپدید می‌کند |
| ب- gameobject را نابود می‌کند |
| ج- gameobject را به ابتدای بازی خواهد برد |
| د- الف و ب |
| 62- برای تعریف کلیدهای لمسی به کدام گزینه نیاز است؟ |
| الف- scene جدید |
| ب- canvas |
| ج- button |
| د- ب و ج |
| 63- کدام گزینه برای اتصال یک کامپوننت به آبجکت ها قابل استفاده است؟ |
| الف- inspector🡺add component |
| ب- game object🡺component |
| ج- component🡺add… |
| د- الف و ج |
| 64- در چه صورتی دوربین در طول بازی، gameobject را دنبال خواهد کرد؟ |
| الف- دوربین زیرمجموعه gameobject باشد |
| ب- gameobject زیرمجموعه دوربین باشد |
| ج- نیاز به تنظیم ندارد |
| د- الف و ب |
| 65- برای استفاده از حالت tile در گزینه draw mode کدام گزینه باید برای آبجکت تنظیم شده باشد؟ |
| الف- sprite mode🡺multiple |
| ب- mesh type🡺full rect |
| ج- tile mode🡺continues |
| د- pivot🡺custom |
| 66- برای شبیه سازی محیط مایع از چه کامپوننتی استفاده می‌شود؟ |
| الف- area effector |
| ب- platform effector |
| ج- buoyancy effector |
| د- point effector |
| 67- دستور player.transform.parent = gameObject.transform چه خروجی خواهد داشت؟ |
| الف- player را زیرمجموعه gameobject می‌کند |
| ب- gameobject را زیرمجموعه player می‌کند |
| ج- موقعیت مکانی player را به gameobject اعمال می‌کند |
| د- موقعیت مکانی gameobject را به player اعمال می‌کند |
| 68- دستور player.transform.parent =null چه خروجی خواهد داشت؟ |
| الف- player مستقل از دیگر آبجکت‌ها خواهد شد |
| ب- player را از بین خواهد برد |
| ج- player را ناپدید خواهد کرد |
| د- خطا رخ خواهد داد |
| 69- کدام گزینه صحیح است؟ |
| الف- در ساختار if-else، else شامل شرط نمی‌باشد |
| ب- در ساختار if-else if، می‌توان از چندین if و else if استفاده کرد |
| ج- ساختار if-else، تنها یک شرط و چندین else دارد |
| د- همه موارد |
| 70- کدام گزینه صحیح نیست؟ |
| الف- در ساختار if-else، else شامل شرط می‌باشد |
| ب- در ساختار if-else if، می‌توان از چندین if و else if استفاده کرد |
| ج- ساختار if-else، تنها یک شرط و چندین else دارد |
| د- همه موارد |
| 71- در فضای 2بعدی، تغییر پارامتر Z در بخش position چه تاثیری دارد؟ |
| الف- تآثیری ندارد |
| ب- تغییر ارتفاع آبجکت |
| ج- پشت یا جلوی آبجکت دیگر |
| د-ب و ج |
| 72- برای چرخش آبجکت در فضای دوبعدی بدون تغییر ظاهری کدام پارامتر را تغییر می‌دهید؟ |
| الف- X |
| ب- Y |
| ج- Z |
| د- همه موارد |
| 73- برای اتصال آبجکت ها به هم از کدام کامپوننت استفاده می‌شود؟ |
| الف- hinge joint |
| ب- distant joint |
| ج- target joint |
| د- همه موارد |
| 74- برای آویزان کردن آبجکت از نقطه‌ای خاص از کدام کامپوننت استفاده می‌شود؟ |
| الف- hinge joint |
| ب- distant joint |
| ج- target joint |
| د- همه موارد |
| 75- علامت برقراری هر دوطرف رابطه منطقی شرط if کدام گزینه است؟ |
| الف- OR |
| ب- || |
| ج- AND |
| د- && |
| 76- علامت برقراری یکی از دوطرف رابطه منطقی شرط if کدام گزینه است؟ |
| الف- OR |
| ب- || |
| ج- AND |
| د- && |
| 77- اگر a=5 و b=12 کدام دستور در کد زیر اجرا خواهد شد؟  if(a<b && b<5)  دستور 1  else if(a>5)  دستور 2  else  دستور 3 |
| الف- دستور 1 |
| ب- دستور 2 |
| ج- دستور 3 |
| د- خطا رخ خواهد داد |
| 78- برای ایجاد یک آهنربا از کدام کامپوننت می‌توان استفاده کرد؟ |
| الف- area effector |
| ب- point effector |
| ج- platform effector |
| د- constant force |
| 79- کدام گزینه درباره public class Player : MonoBehaviour صحیح است؟ |
| الف- این کلاس مربوط به بازیکن است |
| ب- نام اسکریپت کد این کلاس Player است |
| ج- کلاس کد با نام MonoBehavior است |
| د- الف و ب |
| 80- طبق کد زیر بجای <…> چه چیزی باید نوشته بشود؟  public Rigidbody2D rb;  void Start () {  rb = GetComponent**<...>**();  { |
| الف- player |
| ب- Rigidbody |
| ج- Rigidbody2d |
| د- rb |
| 81- در دستور rb.velocity = new Vector2(1, **…**) به جای **…** چه چیزی می‌توان نوشت؟ |
| الف- 1 |
| ب- rb.velocity.y |
| ج- rb.velocity.x |
| د- همه موارد |
| 82- طبق کد زیر بجای <…> چه چیزی باید نوشته بشود؟  private Code player;  void Start () {  player = FindObjectOfType<…>();  } |
| الف- player |
| ب- Code |
| ج- Rigidbody2d |
| د- Player |
| 83- خروجی احتمالی خط coin.text = "point: " + player.coins در صحنه بازی چیست؟ |
| الف- point: player.coins |
| ب- point: |
| ج- point: 0 |
| د- point: 0 coins |
| 84- gameObject.transform.position شامل چه مقداری می‌باشد؟ |
| الف- X,Y |
| ب- X,Y,Z |
| ج- X |
| د- Y |
| 85- در خط دستور start = gameObject.transform.position.x، start شامل چه مقداری است؟ |
| الف- موقعیت مکانی gameObject |
| ب- موقعیت Z، gameObject |
| ج- موقعیت X، gameObject |
| د- موقعیت Y، gameObject |
| 86- کدام نرم افزار برای بازی سازی استفاده می شود؟ |
| الف- یونینی |
| ب- ویژوال استودیو |
| ج- آنریل |
| د- اف و ج |
| 87- کدام نرم افزاز محیط کدنویسی برای ساخت بازی است؟ |
| الف- ویژوال استودیو |
| ب- یونیتی |
| ج- آنریل |
| د- همه موارد |
| 88- کدام زبان برنامه نویسی در ساخت بازی استفاده می شود؟ |
| الف- جاوا اسکریپت |
| ب- سی پلاس پلاس |
| ج- سی شارپ |
| د- همه موارد |
| 89- موتور بازی سازی یونیتی از چه زبان های برنامه نویسی پشتیبانی می کند؟ |
| الف- جاوا |
| ب- سی شارپ |
| ج- سی پلاس پلاس |
| د- ب و ج |
| 90- زبان برنامه نویس سی شارپ در کدام موتور بازی سازی مورد استفاده قرار می گیرد؟ |
| الف- آنریل |
| ب- یونیتی |
| ج- الف و ب |
| د- هیچ کدام |
| 91- زبان برنامه نویسی سی پلاس پلاس در کدام موتور بازی سازی پشتیبانی می شود؟ |
| الف- آنریل |
| ب- یونیتی |
| ج- الف و ب |
| د- هیچ کدام |
| 92- موتور بازی سازی یونیتی از چه زبان های برنامه نویسی پشتیبانی می کند؟ |
| الف- جاوا اسکریپت |
| ب- سی شارپ |
| ج- سی پلاس پلاس |
| د- الف و ب |
| 93- کدام گزینه در مورد محیط کار یونیتی صحیح نیست |
| الف- فضای کدنویسی از محیط طراحی بازی مستقل است |
| ب- فضای کدنویسی از محیط طراحی بازی مستقل نیست |
| ج- از زبان های برنامه نویس مختلف می توان در یک بازی استفاده کرد |
| د- از یونیتی برای ساخت انیمیشن می توان استفاده کرد |
| 94- کدام گزینه در مورد محیط کار یونیتی صحیح است |
| الف- فضای کدنویسی از محیط طراحی بازی مستقل است |
| ب- فضای کدنویسی از محیط طراحی بازی مستقل نیست |
| ج- از زبان های برنامه نویس مختلف نمی توان در یک بازی استفاده کرد |
| د- الف و ج |
| 95- کدام گزینه در مورد محیط کار یونیتی صحیح نیست |
| الف- یونیتی صرفا برای بازی های دوبعدی کاربرد دارد |
| ب- برای کدنویسی بازی ها نیاز به نرم افزار خارجی وجود دارد |
| ج- پروژه های یونیتی در فضای آنریل قابل ویرایش هستند |
| د- الف و ج |
| 96- موتور بازی سازی یونیتی از چه زبان های برنامه نویسی پشتیبانی می کند؟ |
| الف- جاوا اسکریپت |
| ب- پایتون |
| ج- سی پلاس پلاس |
| د- ب و ج |
| 97- هر شی در محیط بازی باید دارای اسکریپت اختصاصی باشد |
| الف- صحیح است |
| ب- الزامن اینطور نیست |
| ج- این مورد مربوط به یونیتی است |
| د- این مورد مربوط به آنریل است |
| 98- کدام ساختار اختصاصی برای کار با آرایه ها است |
| الف- for loop |
| ب- foreach |
| ج- while |
| د- همه موارد |
| 99- کدام جمله صحیح است |
| الف- حلقه while برای موارد با تکرار مشخص کاربرد دارد |
| ب- حلقه while برای موارد با تکرار نامشخص کاربرد دارد |
| ج- حلقه for برای موارد با تکرار نامشخص کاربرد دارد |
| د- هیچکدام |
| 100- کدام جمله صحیح نیست |
| الف- حلقه while برای موارد با تکرار مشخص کاربرد دارد |
| ب- حلقه while برای موارد با تکرار نامشخص کاربرد دارد |
| ج- حلقه for برای موارد با تکرار مشخص کاربرد دارد |
| د- هیچکدام |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **پاسخ** | **شماره** | **پاسخ** | **شماره** | **پاسخ** | **شماره** | **پاسخ** | **شماره** |
| ب | 76 | د | 51 | ب | 26 | الف | 1 |
| ج | 77 | د | 52 | ب | 27 | الف | 2 |
| ب | 78 | ب | 53 | ج | 28 | د | 3 |
| ب | 79 | ب | 54 | الف | 29 | ب | 4 |
| ج | 80 | ب | 55 | ج | 30 | ج | 5 |
| د | 81 | ب | 56 | ب | 31 | الف | 6 |
| ب | 82 | ج | 57 | ب | 32 | ج | 7 |
| ج | 83 | الف | 58 | ج | 33 | ج | 8 |
| ب | 84 | ج | 59 | ب | 34 | د | 9 |
| ج | 85 | ب | 60 | د | 35 | د | 10 |
| د | 86 | الف | 61 | ب | 36 | ب | 11 |
| الف | 87 | د | 62 | ب | 37 | الف | 12 |
| د | 88 | د | 63 | ب | 38 | د | 13 |
| ب | 89 | الف | 64 | د | 39 | د | 14 |
| ب | 90 | ب | 65 | د | 40 | ب | 15 |
| الف | 91 | ب | 66 | ب | 41 | د | 16 |
| د | 92 | الف | 67 | ج | 42 | د | 17 |
| ب | 93 | الف | 68 | د | 43 | ج | 18 |
| الف | 94 | الف | 69 | ج | 44 | الف | 19 |
| د | 95 | د | 70 | ب | 45 | ج | 20 |
| الف | 96 | ج | 71 | ب | 46 | الف | 21 |
| ب | 97 | ج | 72 | د | 47 | د | 22 |
| ب | 98 | الف | 73 | الف | 48 | ب | 23 |
| ب | 99 | د | 74 | ب | 49 | ج | 24 |
| الف | 100 | د | 75 | ب | 50 | د | 25 |