

מדעי המחשב – דוגמה למבחן מפמ"ר – כיתה ז'
דף תשובות

סמל בית ספר פתרון

מס' תלמיד _____

1. א. ☐1 ☐2 ☐3 ☒4

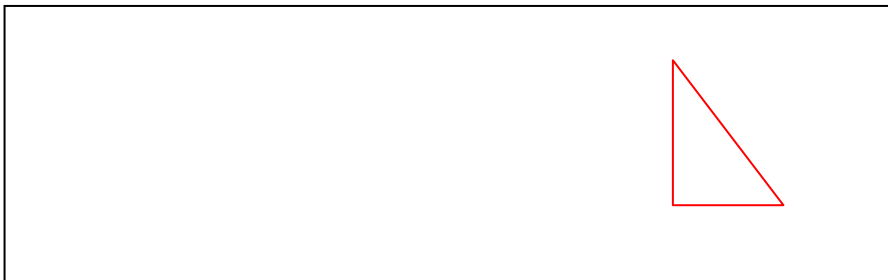
ב. 1- (כל מספר שלילי יתקבל)

2. א. ☐4 ☐3 ☐2 ☒1

ב. ☒4 ☐3 ☐2 ☐1 (תשובה 3 תזכה במחצית הנקודות)

3. א. ☐4 ☐3 ☒2 ☐1

ב.



ג. למנוע ציור של המסלול עד לתחילת ציור המשולש

4. א. ☐4 ☒3 ☐2 ☐1

ב. ☒4 ☐3 ☐2 ☐1

5. א. ☐4 ☒3 ☐2 ☐1

ב. ☒4 ☐3 ☐2 ☐1

ג. ☐4 ☐3 ☐2 ☒1

6. א.

מספר הפעם	K	S	X	Y	אמירת החתול
	0	0			
1		1	2	4	
2	1		6	8	
3		2	5	10	
4	2		3	9	
5	3		7	7	2 3

אתחול =
כל לולאה =
פלט =

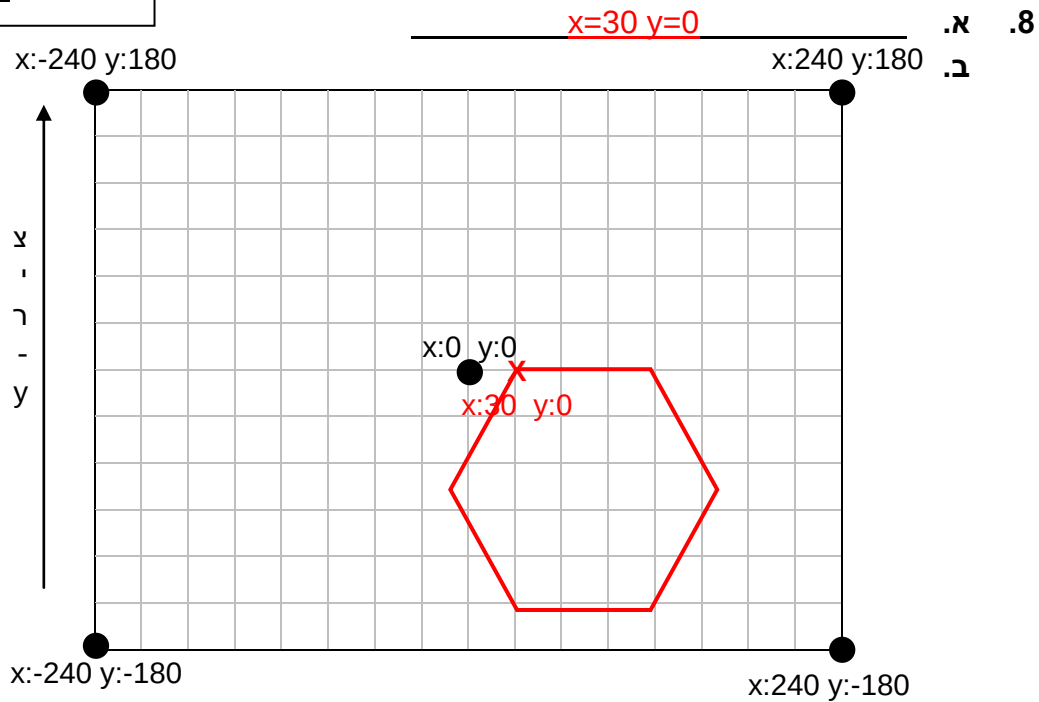
7. א. ☐4 ☐3 ☐2 ☒1

ב. התסריט של תלמיד 2 מתחיל עם מונה שערכו 2 לכן יקלוט 3 מספרים ולא

5 כמו התסריט של תלמיד 1

סמל בית ספר _____

מס' תלמיד _____



- ג. ☒ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1
- ד. ☐ 4 ☐ 3 ☒ 2 ☐ 1

9. א. ☐ 4 ☐ 3 ☒ 2 ☐ 1
- ב. ☒ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1

ג. (1) שדר מסר "איי" (כל מסר שהוא מתקבל)

- (2) ☒ 4 ☐ 3 ☐ 2 ☐ 1

(3)

כשמתקבל מסר "איי"

אמור "הב הב" למשך 2 שניות

(תשובה ללא משך הזמן תקנס בנקודה אחת)

01. א. ההכרזה על כמות המספרים מתבצעת בתוך הלולאה, כך שלאחר כל קלט

מכריזים על מספר החיוביים, במקום רק בסוף

ב. להוציא את הוראות המראה (חשוב ואמור) אל מחוץ ללולאה.

11. (1) 0) (2) דודים

(3) סכום מתנה / תשובה) (4) סכום כסף

(5) עלות משחק) (6) סכום כסף

(7) עלות משחק

בהצלחה!