

المتغيرات

1: إليك أسماء بعض المتغيرات، حدد إذا ما كانت صحيحة أو خاطئة مع تحديد الخطأ:

age, my_name, 2number, class, total-price, total_price, userName,
name123, @score, درجة, first name, _value, print

2: اكتب برنامجًا يقوم بـ:

- تخزين اسمك في متغير
- تخزين عمرك في متغير
- طباعة جملة: اسمي و عمري سنة

3: أنشئ متغيرين: a=5 و b=10

احسب واطبع: المجموع، الفرق، الضرب، و القسمة.

4: اطلب من المستخدم إدخال عددين (ك نص)، ثم:

- حوّلها إلى أعداد صحيحة
- احسب مجموعهما

5: أنشئ برنامج يطلب من المستخدم ادخال طول وعرض مستطيل، ثم:

- يحسب المساحة و يطبع النتيجة
- يحسب المحيط و يطبع النتيجة

الشروط

1: اكتب برنامج يطلب ادخال معدل طالب:

- إذا كان المعدل $10 \leq$ → اطبع "ناجح"
- غير ذلك → "راسب"

2: اكتب برنامج يطلب عدداً من المستخدم ثم يحدد هل العدد زوجي أو فردي.

3: اكتب برنامج يطلب ادخال عددين ثم يطبع الأكبر بينهما.

4: اكتب برنامج يطلب ادخال ثلاث اعداد ثم يطبع الأصغر بينهما.

5: اكتب برنامج يطلب ادخال عدد، إذا كان العدد أكبر من 100 أو أصغر من 0 يطبع "عدد خارج المجال"

6: اكتب برنامج يطلب ادخال العمر، إذا:

أقل من 13 → طفل ، بين 13 و 18 → مرأوق، أكبر من 18 → بالغ

الحلقات

- 1: اكتب برنامج يطبع الاعداد من 1 إلى 10 .
- 2: اكتب برنامج يطبع الاعداد من 1 إلى 10 .
- 3: اكتب برنامج يحسب مجموع الاعداد من 1 إلى 100.
- 4: اكتب برنامج يطلب عددا من المستخدم، ثم يطبع جدول ضربه (من 1 إلى 10).
- 5: اكتب برنامج يطبع الاعداد الزوجية من 1 إلى 20.
- 6: اكتب برنامج يطلب من المستخدم ادخال اعداد، يتوقف عندما يدخل 0.
- 7: لدينا القائمة التالية:

```
numbers = [3, 7, 1, 9, 5]
```

- اكتب برنامج يطلب عدد من المستخدم، ثم يتأكد هل العدد موجود في القائمة.
- 8: اكتب برنامج يطبع الأعداد من 1 إلى 10، يتوقف عند 5 (باستخدام break) .
- جرب الآن تخطي 5 (باستخدام continue).