

تهیه کننده: جمیله درساره

مجموعه برنامه سازی

۳

فصل دوم

www.darsareh.blogsky.com

09364245138

هوالحق

با سلام؛

مجموعه‌ای که در پیش رو دارید بدون شک یکی از کم‌نظیرترین مجموعه مربوط به کتاب جدید التالیف برنامه‌سازی ۳ (سی شارپ) است. از مزایای بارز این مجموعه گردآوری تمام ملزومات یک هنرآموز برای تدریس این درس می‌باشد.

برای تهیه این مجموعه زمان زیادی صرف شده و به صورت رایگان در اختیار شما قرار گرفته است، چنانچه از این مجموعه راضی هستید، به منظور دریافت پاسخ سوالات و همچنین فایل مربوط به آزمون الکترونیکی، مبلغ ۵۰۰۰۰ ریال، معادل پنج هزار تومان به شماره کارت زیر واریز کرده و تصویر قبض پرداختی را به شماره ۰۹۳۶۴۲۴۵۱۳۸ از طریق شبکه‌های اجتماعی تلگرام یا واتس‌آپ ارسال نمایید. در مدت زمان کوتاهی برای شما پاسخ به همراه آزمون الکترونیکی ارسال می‌گردد.

شماره کارت بانک ملی به نام جمیله درساره: ۶۰۳۷۹۹۱۳۴۷۹۷۷۲۱۱

شناسنامه سوالات

شماره و عنوان فصل	فصل دوم: رویدادهای ماوس و صفحه‌کلید
نوع سوالات	چندگزینه‌ای، درست/نادرست، کامل کردنی، جورکردنی، کامل کردن قطعه برنامه، نوشتن قطعه برنامه، معنی لغات
تعداد کل سوالات	۹۵
تعداد سوالات چندگزینه‌ای	۳۱ (از سوال ۱ تا ۳۱)
تعداد سوالات درست/نادرست	۲۶ (از ۳۲ تا ۵۷)
تعداد سوالات کامل کردنی	۲۵ (از ۵۸ تا ۸۲)
تعداد سوالات جورکردنی	۵ (از ۸۳ تا ۸۷)
تعداد سوالات کامل کردن قطعه برنامه	۳ (از ۸۸ تا ۹۰)
تعداد سوالات نوشتن قطعه برنامه	۴ (از ۹۱ تا ۹۴)
معنی لغات	۱ (جدول مربوط به ردیف ۹۵)

ردیف	سوالات چهار گزینه‌ای
۱.	در کدام رویداد ماوس با ورود به شیء اتفاق می‌افتد؟ (الف) MouseHover (ب) MouseLeave (ج) MouseEnter (د) MouseUp
۲.	رویداد MouseHover مربوط به کدام گزینه است؟ (الف) چند لحظه نگه داشتن ماوس روی کنترل (ب) ورود از خارج کنترل بر روی شیء (ج) خارج شدن ماوس از روی فرم یا کنترل (د) فشردن دکمه ماوس روی فرم یا کنترل
۳.	در کدامیک از رویدادهای مربوط به ماوس، کلیدهای ماوس دخالتی ندارند؟ (الف) MouseClick (ب) MouseDoubleClick (ج) MouseDown (د) MouseEnter
۴.	هنگامی که ماوس بر روی فرم حرکت می‌دهیم چه رویدادی اتفاق می‌افتد؟ (الف) MouseHover (ب) MouseLeave (ج) MouseMove (د) MouseUp
۵.	در برنامه VS نقطه مبدأ برای تعیین مختصات شیء یا ماوس بر اساس کدام قسمت در نظر گرفته می‌شود؟ (الف) بالا سمت راست (ب) بالا سمت چپ (ج) پایین سمت راست (د) پایین سمت چپ
۶.	به وسیله‌ی کدام پارامتر در رویدادهای ماوس می‌توان به جزئیات رویداد دسترسی داشت؟ (الف) sender (ب) e (ج) args (د) object
۷.	دستور زیر چه عملی انجام می‌دهد؟ label1.Text = "x=" + e.X; label2.Text = "y=" + e.Y; (الف) موقعیت ماوس را در برچسب نشان می‌دهد. (ب) برچسب را به مکانی که ماوس در آنجاست، منتقل می‌کند. (ج) موقعیت برچسب را نشان می‌دهد. (د) به دلیل عدم تبدیل به رشته، پیغام خطا می‌دهد.
۸.	اگر برنامه‌ای در رویداد زیر به بنویسیم، چه زمان دستورات این رویداد اجرا می‌شوند؟ private void Form1- MouseMove (object sender, MouseEventArgs e) (الف) اگر از فرم خارج شویم. (ب) اگر وارد فرم شویم. (ج) وقتی بر روی فرم حرکت می‌کنیم. (د) وقتی بر روی فرم کلید چپ را نگه داریم.
۹.	کلاس Cursors موجود در کتابخانه NET. چه کاربردی دارد؟ (الف) موقعیت ماوس را نشان می‌دهد. (ب) رویدادهای ماوس در این کلاس قرار دارند. (ج) پارامتر مربوط به رویدادهای ماوس را شامل می‌شود. (د) شکل مختلفی از علامت ماوس را در اختیار قرار می‌دهد.
۱۰.	برای تغییر شکل ماوس، زمانی که بر روی فرم حرکت می‌کنیم کدام دستور صحیح است؟ (الف) form.Cursor = Cursors.Cross; (ب) this.Cursor = Cursors.Cross; (ج) Cursors.Cross = this.Cursor; (د) form.Cur = Cursor.Cross;

۱۱.	دستور زیر چه عملی انجام می‌دهد؟ <code>this.Cursor = Cursors.Default;</code> (الف) شکل نشانگر ماوس به حالت اولیه در می‌آید. (ب) شکل نشانگر ماوس به صورت + دیده می‌شود. (ج) شکل نشانگر ماوس به صورت ⊕ دیده می‌شود. (د) امکان استفاده از کلاس <code>Cursors</code> وجود ندارد.
۱۲.	برای اینکه در زمان بارگذاری فرم در حافظه اتفاقی صورت گیرد، برنامه را برای کدام رویداد باید بنویسیم؟ (الف) <code>Form_Initialize</code> (ب) <code>Form_Default</code> (ج) <code>Form_Load</code> (د) <code>Form_Click</code>
۱۳.	در آرگومان دوم مربوط به رویدادهای ماوس کدامیک از گزینه‌های زیر مکان ماوس را در کنترل نشان می‌دهد؟ (الف) <code>e.Button</code> (ب) <code>e.Location</code> (ج) <code>e.Clicks</code> (د) <code>e.Size</code>
۱۴.	برای اینکه بدانیم چه تعداد دفعاتی دکمه ماوس فشرده شده است از کدام گزینه استفاده می‌شود؟ (الف) <code>e.Button</code> (ب) <code>e.Location</code> (ج) <code>e.Clicks</code> (د) <code>e.Size</code>
۱۵.	برای اینکه بدانیم کدامیک از دکمه‌های ماوس فشرده شده است از کدام گزینه مربوط به آرگومان دوم رویدادهای ماوس استفاده می‌شود؟ (الف) <code>e.Button</code> (ب) <code>e.Location</code> (ج) <code>e.Clicks</code> (د) <code>e.Size</code>
۱۶.	برای تعیین محل متن درون کنترل از کدام خاصیت استفاده می‌شود؟ (الف) <code>Alignment</code> (ب) <code>TextAlign</code> (ج) <code>TextLocation</code> (د) <code>Location</code>
۱۷.	برای اینکه متغیری داشته باشیم که دو حالت داشته باشد کدام گزینه استفاده می‌کنیم؟ (الف) <code>string</code> (ب) <code>char</code> (ج) <code>int</code> (د) <code>bool</code>
۱۸.	هنگام فشردن و رها کردن یکی از کلیدهای صفحه کلید، کدام رویداد اتفاق می‌افتد؟ (الف) <code>KeyPress</code> ، <code>KeyDown</code> ، <code>KeyUp</code> (ب) <code>KeyChar</code> و <code>KeyCode</code> (ج) <code>Press</code> ، <code>Down</code> ، <code>Up</code> (د) <code>MouseDown</code> ، <code>MouseUp</code>
۱۹.	کدامیک از کلیدهای زیر چاپ شدن نیست؟ (الف) <code>Alt</code> و <code>Shift</code> ، <code>Ctrl</code> (ب) <code>End</code> و <code>Home</code> (ج) <code>F1-F12</code> (د) همه موارد
۲۰.	در کدام رویداد نمی‌توانیم از فشردن کلیدهای غیرچاپی مطلع شویم؟ (الف) <code>KeyDown</code> (ب) <code>KeyUp</code> (ج) <code>KeyPress</code> (د) <code>KeyCode</code>
۲۱.	در رویداد <code>KeyPress</code> با استفاده از کدام ویژگی می‌توان فهمید کاربر کدام کلید را فشرده است؟ (الف) <code>KeyChar</code> (ب) <code>Key</code> (ج) <code>e</code> (د) <code>Code</code>
۲۲.	با استفاده از کدام رویدادها می‌توان مطلع شد کدام کلید (چاپی یا غیرچاپی) از صفحه کلید فشرده شده است؟ (الف) <code>KeyPress</code> و <code>Keyup</code> (ب) <code>KeyPress</code> و <code>KeyDown</code> (ج) <code>KeyDown</code> و <code>KeyUp</code> (د) <code>KeyPress</code> و <code>KeyDown</code> ، <code>KeyUp</code>

۲۳	برنامه زیر چه عملی انجام می دهد؟ <code>private void Form1_KeyPress (object sender, KeyPressEventArgs e)</code> { label1.Text ="شده زده کلید:" + e.KeyChar ; } (الف) کد اسکی کلید زده شده را نشان می دهد. (ب) حرف فشرده شده از صفحه کلید را نشان می دهد. (ج) کد اسکی حروف غیر چاپی را نشان می دهد. (د) به دلیل عدم استفاده از متد ToString() برنامه اشتباه است.
۲۴	کدام ویژگی از پارامتر e مربوط به رویدادهای صفحه کلید عدد صحیحی را به عنوان کد کلید زده شده تولید می کند؟ (الف) KeyValue (ب) Code (ج) KeyData (د) Key
۲۵	کدام ویژگی از پارامتر e مربوط به رویدادهای صفحه کلید، فقط نام کلید زده شده را اطلاع می دهد و قادر نیست ترکیب کلید زده شده را اطلاع دهد؟ (الف) KeyData (ب) KeyValue (ج) KeyCode (د) Suppress
۲۶	ویژگی KeyData از پارامتر e مربوط به رویدادهای صفحه کلید چه چیزی را اطلاع می دهد؟ (الف) فقط نام کلید زده شده. (ب) عدد صحیح بعنوان کد کلید زده شده. (ج) کد اسکی کلید زده شده. (د) نام کلید یا ترکیب کلیدی زده شده.
۲۷	متد IsDigit چه عملی انجام می دهد؟ (الف) تعیین می کند کاراکتر ورودی عدد است یا خیر. (ب) تعیین می کند کاراکتر حرف است یا خیر. (ج) کاراکترهای غیر قابل چاپ را مشخص می کند. (د) کاراکترهای چاپ شدنی را مشخص می کند.
۲۸	برای اینکه کد کلید زده شده به حرف متناظر آن تبدیل شود کدام دستور صحیح است؟ (الف) (int) e.KeyCode (ب) (char) e.KeyChar (ج) (char) e.KeyCode (د) (int) e.KeyChar
۲۹	برای اینکه کار برای مقایسه کلید زده شده از صفحه کلید با کلید مورد نظرمان راحت تر شود از کدام گزینه استفاده می شود و از چه نوعی است؟ (الف) Keys – نوع داده شمارشی (ب) Keys – نوع داده رشته ای (ج) Code – نوع داده شمارشی (د) Char – نوع داده کاراکتری
۳۰	Keys از چه نوعی است؟ (الف) عددی صحیح (ب) عددی اعشاری (ج) رشته ای (د) شمارشی
۳۱	برای اینکه مانع از وارد شدن حروف به جعبه متن شویم کدام قطعه برنامه صحیح است؟ (الف) e. keypress=true; (ب) e. Suppresskeypress=true; (ج) e. Suppresskeypress=false; (د) e. keypress=false;

درستی یا نادرستی عبارتهای زیر را مشخص کنید.

۳۲.	رویداد MouseDown فشردن دکمه ماوس بر روی فرم یا کنترل را مشخص می‌کند.
۳۳.	رویداد مربوط به خارج شدن ماوس از کنترل یا فرم MouseOut می‌باشد.
۳۴.	برای اینکه با چند لحظه نگه داشتن ماوس بر روی فرم یا کنترل اتفاق خاصی صورت گیرد از رویداد MouseHover استفاده می‌شود.
۳۵.	مبدأ مختصات در VS گوشه بالا سمت راست است.
۳۶.	موقعیت ماوس بر روی فرم با دو عدد X و Y بدست می‌آوریم.
۳۷.	به وسیله پارامتر e در متد MouseMove می‌توان به جزئیات رویداد ماوس دسترسی داشت.
۳۸.	با استفاده از دستورات e.X و e.Y می‌توان موقعیت ماوس را بدست آورد.
۳۹.	در کتابخانه .NET. کلاسی به نام Cursors تعریف شده است که شکل مختلفی از نشانگر ماوس را در اختیار قرار می‌دهد.
۴۰.	برای تغییر شکل نشانگر ماوس، کنترل دارای ویژگی به نام Mouse Icon است.
۴۱.	از کلمه رزرو شده this برای دسترسی به شیء فرم استفاده می‌شود.
۴۲.	دستور this.Cursor=Cursors.Default باعث می‌شود شکل نشانگر ماوس بر روی فرم به صورت پیش-فرض درآید.
۴۳.	رویداد Form_Load زمان بارگذاری فرم در حافظه رخ می‌دهد.
۴۴.	با استفاده از e.Button از آرگومان ورودی رویداد ماوس می‌توان دکمه فشرده شده ماوس را شناسایی کرد.
۴۵.	با استفاده از e.Click از آرگومان ورودی رویدادهای ماوس می‌توان دکمه فشرده شده ماوس را شناسایی کرد.
۴۶.	با استفاده از e.Location از آرگومان ورودی رویدادهای ماوس می‌توان مکان ماوس در کنترل را شناسایی کرد.
۴۷.	ویژگی TextAlignment برای تنظیم محل قرارگیری برچسب بر روی فرم می‌باشد.
۴۸.	با رویداد KeyPress می‌توان از فشرده شدن کلیدهای غیرچاپی نیز مطلع شد.
۴۹.	با استفاده از ویژگی KeyChar در رویداد KeyPress می‌توان از کلید چاپی فشرده شده توسط کاربر مطلع شد.
۵۰.	برای اطلاع از کلید فشرده شده غیرچاپی از رویدادهای KeyDown و KeyUp استفاده می‌شود.
۵۱.	ویژگی KeyCode از پارامتر e مربوط به رویدادهای صفحه کلید فقط نام کلید زده شده را اطلاع می‌دهد.
۵۲.	ویژگی KeyValue از پارامتر e مربوط به رویدادهای صفحه کلید نام کلید یا ترکیب کلید زده شده را اطلاع می‌دهد.
۵۳.	ویژگی KeyValue از پارامتر e مربوط به رویدادهای صفحه کلید عدد اعشاری مربوط به کد کلید زده شده، تولید می‌کند.
۵۴.	ویژگی SuppressKeyPress از پارامتر e مربوط به رویدادهای صفحه کلید از نوع شمارشی است.
۵۵.	توسط دستور e.KeyCode (Char) تبدیل نوع کد کلید به حرف متناظر صورت می‌پذیرد.
۵۶.	در دستور e.KeyCode = Keys.Delete نوع داده Keys شمارشی است.
۵۷.	دستور e.SuppressKeyPress=true باعث می‌شود کلید فشرده شده در کنترل جعبه متن نشان داده نشود.

جاهای خالی را پر کنید.

۵۸.	رویداد مربوط به کلیک ماوس بر روی فرم یا کنترل است.
۵۹.	رویداد مربوط به دوبار کلیک ماوس بر روی فرم یا کنترل است.
۶۰.	رویداد مربوط به فشردن دکمه ماوس بر روی فرم یا کنترل است.
۶۱.	چنانچه با وارد شدن به فرم یا کنترل بخواهیم عملی صورت گیرد برنامه را در رویداد می نویسیم.
۶۲.	رویدادی که با چند لحظه نگه داشتن ماوس روی فرم یا کنترل اتفاق می افتد نام دارد.
۶۳.	اگر بخواهیم با خارج شدن ماوس از فرم یا کنترل عملی صورت گیرد، برنامه را در رویداد می نویسیم.
۶۴.	با حرکت یا تغییر مکان ماوس بر روی فرم یا کنترل رویداد اتفاق می افتد.
۶۵.	رها کردن دکمه فشرده شده ماوس رویداد می باشد.
۶۶.	به وسیله پارامتر در متد MouseMove می توان به جزئیات رویداد ماوس دسترسی داشت.
۶۷.	برای تغییر نشانگر ماوس بر روی فرم یا کنترل های دیگر از ویژگی استفاده می شود.
۶۸.	از کلمه رزرو شده برای دسترسی به شیء فرم استفاده می شود.
۶۹.	برای تغییر شکل ظاهری ماوس به حالت پیش فرش از ویژگی کلاس استفاده می شود.
۷۰.	رویداد زمان بارگذاری فرم در حافظه رخ می دهد.
۷۱.	ویژگی برای تنظیم چینش متن بر روی کنترل است.
۷۲.	برای تعریف یک متغیر که دو حالت دارد از نوع داده استفاده می شود.
۷۳.	رویدادی که در وضعیت رها کردن کلیدی از صفحه کلید اتفاق می افتد نام دارد.
۷۴.	هنگامی که رویداد KeyPress رخ می دهد با استفاده از ویژگی می توان مطلع شد که کدام کلید فشرده شده است.
۷۵.	در رویداد نمی توان از فشرده شدن کلیدهای غیرچاپی اطلاعاتی بدست آورد.
۷۶.	برای اطلاع از فشردن کلیدهای غیر چاپی از رویدادهای و استفاده می شود.
۷۷.	در پارامتر e از رویدادهای صفحه کلید، ویژگی فقط نام کلید زده شده را اطلاع می دهد اما قادر نیست ترکیب کلید زده شده را اطلاع دهد.
۷۸.	در پارامتر e از رویدادهای صفحه کلید، ویژگی نام کلید یا ترکیب کلید زده شده را اطلاع می دهد.
۷۹.	در پارامتر e از رویدادهای صفحه کلید، ویژگی عدد صحیحی به عنوان کد کلید زده شده تولید می کند.
۸۰.	در پارامتر e از رویدادهای صفحه کلید، اگر ویژگی SuppressKeyPress را به مقدار تنظیم کنیم مانع از اجرا و تاثیر کلید روی کنترل می شود.
۸۱.	متد برای ساختار char مشخص می کند کاراکتر ورودی عدد است یا خیر.
۸۲.	نوع داده شمارشی حاوی مقادیر کدها با نام کلید مربوط و مقدار عددی کد آن کلید می باشد.

سوالات جورکردنی

<p>۸۳. حرف مربوط به ستون ۱ را در قسمت تعیین شده در ستون ۲ بنویسید. (یک گزینه ستون ۲ اضافی است)</p> <p>ستون ۱</p> <p>الف) ورود از خارج فرم یا کنترل بر روی آن</p> <p>ب) چند لحظه نگه داشتن ماوس روی فرم یا کنترل</p> <p>ج) خارج شدن ماوس از روی فرم یا کنترل</p> <p>د) حرکت یا تغییر مکان ماوس روی فرم یا کنترل</p> <p>ستون ۲</p> <p>MouseLeave (.....)</p> <p>MouseMove (.....)</p> <p>MouseHover (.....)</p> <p>MouseUp (.....)</p> <p>MouseEnter (.....)</p>	<p>۸۴. حرف مربوط به ستون ۱ را در قسمت تعیین شده در ستون ۲ بنویسید. (یک گزینه ستون ۲ اضافی است)</p> <p>ستون ۱</p> <p>الف) دسترسی به جزئیات رویداد ماوس</p> <p>ب) ویژگی مربوط به تغییر شکل نشانگر ماوس</p> <p>ج) کلمه رزور شده برای دسترسی به شیء فرم</p> <p>ستون ۲</p> <p>e (.....)</p> <p>Default (.....)</p> <p>Cursor (.....)</p> <p>This (.....)</p>
<p>۸۵. گزینه‌های ستون ۱ توضیحات مربوط به آرگومانهای رویداد MouseMove است. حرف مربوط به ستون ۱ را در قسمت تعیین شده در ستون ۲ بنویسید. (یک گزینه ستون ۲ اضافی است)</p> <p>ستون ۱</p> <p>الف) تعیین مکان ماوس در کنترل</p> <p>ب) تعیین دکمه فشرده شده از ماوس</p> <p>ج) تعیین تعداد دفعاتی که دکمه ماوس فشرده و رها شده است.</p> <p>ستون ۲</p> <p>e.Clicks (.....)</p> <p>e.Keys (.....)</p> <p>e.Buttons (.....)</p> <p>e.Location (.....)</p>	<p>۸۶. حرف مربوط به ستون ۱ را در قسمت تعیین شده در ستون ۲ بنویسید. (یک گزینه ستون ۲ اضافی است)</p> <p>ستون ۱</p> <p>الف) فشردن یک کلید چاپ شدنی</p> <p>ب) فشردن یا پایین رفتن کلید</p> <p>ج) رها کردن کلید فشرده شده</p> <p>ستون ۲</p> <p>KeyUp (.....)</p> <p>KeyMove (.....)</p> <p>KeyPress (.....)</p> <p>KeyDown (.....)</p>
<p>۸۷. حرف مربوط به ستون ۱ را در قسمت تعیین شده در ستون ۲ بنویسید. (یک گزینه ستون ۲ اضافی است)</p> <p>ستون ۱</p> <p>الف) عدد صحیحی به عنوان کد کلید زده شده</p> <p>ب) فقط نام کلید زده شده را اطلاع می‌دهد</p> <p>ج) نام کلید یا کلید ترکیبی زده را اطلاع می‌دهد</p> <p>د) مانع از اجرا و تاثیر کلید روی کنترل می‌شود</p> <p>ستون ۲</p> <p>SuppressKeyPress (.....)</p> <p>KeyData (.....)</p> <p>KeyValue (.....)</p> <p>KeyCode (.....)</p>	

کامل کردن قطعه برنامه

۸۸.	<p>قطعه برنامه زیر به حرکت ماوس بر روی فرم موقعیت اشاره گر را در برچسب label1 مایش می دهد. برنام را کامل کنید.</p> <pre>private void Form1_..... (object sender, MouseEventArgs e) { label1.Text =; label2.Text =; this.Cursor = Cursors.Cross; }</pre>
۸۹.	<p>قطعه برنامه زیر برای فرم نوشته شده است. زمانی این برنامه اجرا می شود که ماوس وارد فرم شده باشد. رویداد مربوطه را در جای خالی بنویسید. در صورتی که دکمه شروع بازی زده شده باشد و متغیر Play مقدار true داشته باشد باید پیامی نشان دهد که شما بازی را باختید. برنامه را کامل کنید.</p> <pre>private void MTunnelForm_..... (object sender, EventArgs e) { if(play) { ; play = false; } }</pre>
۹۰.	<p>قطعه برنامه زیر قرار است فقط کلیدهای چاپ شدنی را در برچسب نمایش دهد. رویداد مناسب را نوشته و قطعه برنامه را کامل کنید.</p> <pre>private void Form1_..... (object sender, KeyPressEventArgs e) { label1.Text=; }</pre>

نوشتن قطعه برنامه

۹۱.	قطعه برنامه‌ای بنویسید که شکل نشانگر ماوس بر روی فرم را به صورت پیش‌فرض تنظیم کند.
۹۲.	قطعه برنامه‌ای بنویسید که با نگه داشتن ماوس بر روی پرچسب حاوی کلمه Welcome رنگ نوشته آبی و زمینه آن سفید شود.
۹۳.	قطعه برنامه‌ای بنویسید که با اشاره کردن به دکمه مکان آن به صورت تصادفی در جای دیگری از فرم قرار گیرد.
۹۴.	قطعه برنامه‌ای بنویسید که با فشردن کلید در یک جعبه متن به نام input اگر کلید عدد زده شده باشد چیزی وارد نکند و سایر کلیدها امکان وارد شدن در جعبه متن داشته باشند. (مثلاً برای دریافت نام و نام خانوادگی فقط حروف مجاز هستند)

واژگان و اصطلاحات انگلیسی فصل دوم

۹۵.	معنی به فارسی	واژه انگلیسی	ردیف
	کلیدهای جهتی	Arrow Key	۱
	حرف	Character	۲
	مختصات	Coordinate	۳
	علامت ضربدر یا باضافه	Cross	۴
	نشانگر	Cursor	۵
	پیش‌فرض	Default	۶
	نمایش	Demo	۷
	پایین	Down	۸
	رویداد	Event	۹
	ارتفاع	Height	۱۰
	منتظر شدن	Hover	۱۱
	تعاملی	Interactive	۱۲
	ترک کردن	Leave	۱۳
	موقعیت	Location	۱۴
	پیکسل	Pixel	۱۵
	بازی کردن	Play	۱۶
	نقطه	Point	۱۷
	فشردن	Press	۱۸
	قابل چاپ	printable	۱۹
	تونل	Tunnel	۲۰
	بالا	Up	۲۱
	پیروزی	Victory	۲۲
	عرض	Width	۲۳