

الاختبار الثاني في مادة المعلوماتية

اللقب : الاسم : القسم :



/20



❖ التمرين الأول : أجب بـ (صحيح) أو (خطأ) :

- (1) برنامج Scratch هو برنامج يستخدم لكتابة النصوص
- (2) البرمجة هي علم يسمح للإنسان بإعطاء أوامر للحاسوب
- (3) يمكن إضافة الصوت في برنامج Scratch عن طريق تسجيل صوتي فقط
- (4) تستخدم خاصية القلم في برنامج سكراتش لتحريك الكائنات
- (5) لمقارنة الألوان في برنامج سكراتش نستخدم خاصية التحسس
- (6) برنامج سكراتش يدعم اللغة الإنجليزية فقط

❖ التمرين الثاني : صنف اللبئات في الجدول :

- (1) تحرك 10 خطوة (2) أنزل القلم (3) ملامس للكائن (4) اجعل الآلة هي
- (2) ارتد إذا كنت عند الحافة (6) امسح (7) عند ضغط مفتاح المسافة (8) اعزف النوتة

الحركة	الصوت	القلم	التحسس

❖ التمرين الثالث : أكتب عند العمود (ب) ما يناسبه من العمود (أ)

(ب)

تحتوي على أوامر تستخدم في التحكم في أنماط و أشكال الكائنات و ألوانها
تستخدم أوامرها في حركة الكائنات وتحديد الاتجاهات على المنصة
يمكن استخدامها في تسجيل أو إدراج صوت إلى المقطع البرمجي
أوامرها تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته
بها أوامر التكرار و أوامر التحكم الشرطي (إذا)
تستخدم أوامرها من أجل معرفة ملامسة كائن لكائن آخر أو للون معين

(أ)

التحكم
المظاهر
القلم
الصوت
التحسس
الحركة

(.....)

(.....)

(.....)

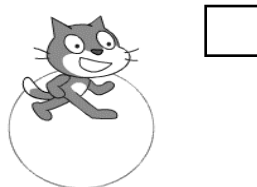
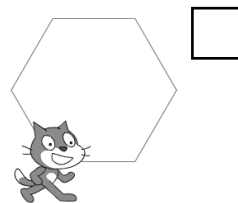
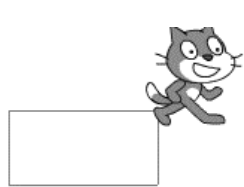
(.....)

(.....)

(.....)

❖ التمرين الرابع :

(1) قم بتقييم كل مقطع برمجي مع التنفيذ المناسب له :
توضيح : إذا وضعت رقم 1 في المقطع البرمجي ، ضع رقم 1 في التنفيذ الموافق له.

			المقطع البرمجي
			

(3) املأ مكان النقاط بما يناسب :

يمكن رسم مثلث طول أضلاعه 150 و قيس زواياه 120.

يمكن رسم شكل زاوية قائمة محصورة بين ضلعين طول كل منهما 100 .

❖ الوضعية الإدماجية :

بعد مطالعة صديقك لمجلة المعلوماتية الخاصة بمتوسطتك ، شددت انتباهه كلمة (البرمجة) فطرح عليك هاته الأسئلة :

- (1) ماهي البرمجة ؟
- (2) ماهي أهمية البرمجة في عصرنا الحالي ؟
- (3) ماهو البرنامج الذي تستعمله لتعلم البرمجة ؟
- (4) مالذي تستطيع عمله بهذا البرنامج ؟
- (5) لو أردت برمجة لعبة بسيطة مثل لعبة المتاهة ، ماهي الخاصية التي تستعملها لكي تعرف إذا ربحت أم خسرت ؟
- (6) هل تستطيع مشاركة مشروعك على الأنترنت ؟