

العلامة:

/20

الاسم و اللقب: القسم: 3 م ...

التمرين الأول (06 ن): ضع علامة (x) في المكان المناسب:

1	يمكن إضافة الأصوات في برنامج سكراتش من :	تسجيل صوتي	مكتبة سكراتش	قائمة Insertion
2	يستخدم برنامج سكراتش من أجل:	إنشاء رسوم متحركة	إنشاء جداول حسابية	تصميم ألعاب
3	يمكن التحكم في إدراج الأصوات في المشروع من خلال بطاقة:	خلفيات	التعليمات البرمجية	الأصوات
4	لرفع شدة الصوت نستخدم اللبنة:	غير شدة الصوت بمقدار 10	غير شدة الصوت بمقدار -10	شغل الصوت حتى انتهاءه
5	أول خطوة لإضافة الصوت لكائن في مشروع هي:	تحديد الكائن	إختيار بطاقة الأصوات	إضافة لبنة تشغيل الأصوات
6	لإضافة تسجيل صوتي نستعمل:	إيقونة البحث	إيقونة التحميل	إيقونة التسجيل

التمرين الثاني (06 ن): 1 - إليك مراحل إضافة تسجيل صوتي في برنامج سكراتش، رتبها ترتيبا صحيحا (من 1 إلى 4):

- * نضغط على زر "تسجيل" (.....)
- * نحدد بطاقة الأصوات في منطقة التحكم (.....)
- * نحدد الكائن أو المنصة المراد ربطها بالصوت (.....)
- * يظهر مسجل الصوت، نضغط على زر "تسجيل" و نضغط على زر "توقف" عند الإنتهاء من عملية تسجيل الصوت (.....)

2 - أكمل الجدول التالي:

اللبنة	قسمها
ابدأ الصوت	
غير مؤثر بطاقة الصوت بمقدار 10	
أوقف كل الأصوات	
غير شدة الصوت بمقدار -10	

الوضعية الإدماجية (08ن):

الشكل التالي عبارة عن مقطع برمجي (الكائن هو القط)

1- متى يبدأ تشغيل هذا المقطع البرمجي؟

.....

2- ما هي إحداثيات القط عند بداية البرنامج (س، ص)؟

..... = ص = س

3- ما هي إحداثيات القط عند نهاية البرنامج (س، ص)؟

..... = ص = س

4- بكم درجة إستدار القط ؟

الدرجة =

5- ما هو مقدار شدة صوت القط في بداية البرنامج؟

الشدة =

6- ما هو مقدار شدة صوت القط بعد نهاية البرنامج؟

الشدة =



بالتوفيق

⊗ لا تستعمل القلم الماحي (Effaceur)

⊗ لا تستعمل قلم الرصاص في الكتابة

😊 فكر، حاول ثم اجب

😊 تأكد من كتابة الاسم، اللقب و القسم