

اختبار الثلاثي الأول في مادة المعلوماتية

الاسم واللقب: القسم:

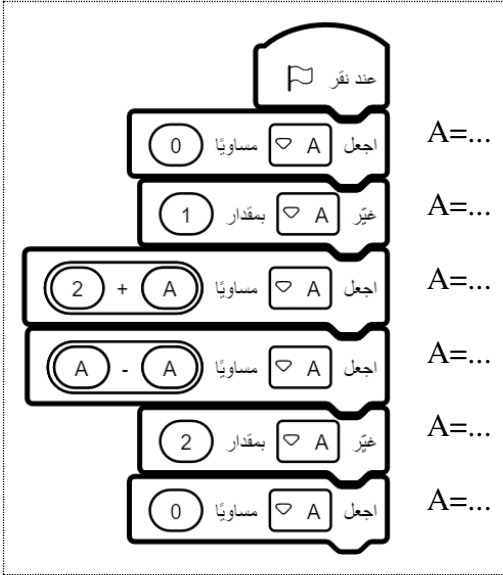
التمرين الأول: اليك المقطع البرمجي المقابل:

1. ما اسم المتغير الموجود في هذا المقطع؟

2. عرف المتغير في سكراتش:

3. ما هو الفرق بين لبنة غير بمقدار ولبنة اجعل؟

4. حدد قيمة المتغير أثناء تنفيذ المقطع البرمجي. ←



التمرين الثاني:

حدد ناتج اللبنة التالية:

الناتج	اللبنة
.....	طول مرحبا بكم
.....	الحرف 5 من مرحبا
.....	اربط بسم الله

الناتج	اللبنة
.....	باقي قسمة 16 على 4
.....	$(3 \times 3) + (1 - 1)$
.....	$6 + (2 \times 1)$

التمرين الثالث:

1. حدد ماذا يفعل الكائن عند تنفيذ كل من المقاطع التالية:

المقطع البرمجي	ماذا يفعل الكائن
	
	
	

التمرين الرابع:

أراد أحمد برمجة لعبة تفاعلية لكائن يلتقط الجواهر مع إضافة حواجز على المنصة إذا لمسها تنتهي اللعبة وطلب منك مساعدته لإكمال المقاطع البرمجية.

1. اشرح له طريقة إنشاء المتغير A:

2. ساعده في اكمال المقاطع البرمجية الخاصة بكل كائن:

الكائن الأول الشبح Ghost:	الكائن الثاني الجوهرة Crystal:
- يذهب الى مؤشر الفأرة ويتجه اليها - إذا لامس الحافة أو لامس الحاجز - يتوقف الكل.	- يظهر في موضع عشوائي - ينتظر حتى يلامسه ghost - يختف ثم يزيد المتغير A بمقدار 1 - مع تشغيل الصوت.

تأكد من كتابة الاسم واللقب

بالتوقيع