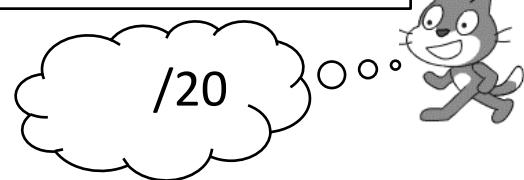


الاختبار الثاني في مادة المعلوماتية

اللقب : الاسم : القسم :



❖ الترين 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 لتحرك الكائنات .
- 5) لمقارنة الألوان في برنامج سكراتش تستخدم خاصية التحسس .
- 6) برنامج سكراتش يدعم اللغة الإنجليزية فقط.

❖ الترين الثاني : صنف البناء في الجدول :

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

التحسس	القلم	الصوت	الحركة

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

(ب)

(أ)

تحتوي على أوامر تستخدم في التحكم في أنماط وأشكال الكائنات والأوانها	(.....)
تستخدم أوامرها في حركة الكائنات وتحديد الاتجاهات على المنصة	(.....)
يمكن استخدامها في تسجيل أو إدراج صوت إلى المقطع البرمجي	(.....)
الأوامر تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته	(.....)
بها أوامر التكرار وأوامر التحكم الشرطي (إذا)	(.....)
تستخدم أوامرها من أجل معرفة ملامسة كائن لآخر أو للون معين	(.....)

التحكم
المظاهر
القلم
الصوت
التحسس
الحركة

❖ التمرين الرابع :

1) قم بترقيم كل مقطع برمجي مع التنفيذ المناسب له :

توضيح: إذا وضعت رقم 1 في المقطع البرمجي ، ضع رقم 1 في التنفيذ الموافق له.

			المقطع البرمجي
			التنفيذ

3) املأ مكان النقاط بما يناسب :

	<p>يمكن رسم مثلث طول أضلاعه 150 و قيس زواياه 120.</p>		<p>يمكن رسم شكل زاوية قائمة محصورة بين ضلعين طول كل منها 100 .</p>
--	---	--	--

❖ الوضعية الإدماجية : بعد مطالعة صديقك لمجلة المعلوماتية الخاصة بمتوسطتك ، شدت انتباهك كلمة (البرمجة) فطرح

عليك هذه الأسئلة :

1) ماهي البرمجة ؟

.....

2) ما هي 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 المتساهلة ، ماهي الخاصية التي تستعملها لكي تعرف إذا ربحت أم خسرت ؟

.....

6) هل تستطيع مشاركة مشروعك على الأنترنت ؟