



2021/2020

المستوى: الثالثة متوسط

اختبار الفصل الثاني في مادة الاعلام الالي

الموضوع 1

التمرين 1 :

يعتبر برنامج Power point من البرامج البسيطة والفعالة في إعداد العروض التفاعلية، لإدراج صوت في هذا البرنامج نتبع المراحل التالية، قم بترتيبها:

1. يظهر إطار خيارات نختار : أفلام وأصوات sons / audio
2. يفتح إطار خيارات المكتبة به أنواع من ملفات الصوت نختار منها ما نريد ثم Insérer
3. خutar : صوت من مكتبة الوسائط المتعددة Son de la Bibliothèque multimédia أو صوت من ملف صوتي A partir du fichier audio
4. نضغط على إدراج Insertion
5. فيظهر على الشريحة مكبر الصوت ينطلق بمجرد النقر عليه

الترتيب:

الوضعية الادماجية:

تكمّن أهمية سكرياتش في تسهيل الصعوبات التي تطرحها لغات البرمجة وفي تنمية الإبداع والابتكار لدى الشباب، ويسجّل لهم على تصميم مشاريعهم الخاصة.

(a) عرف هذا البرنامج:

.....
.....
.....

(b) تتكون واجهة هذا البرنامج من عدة مكونات ماهي؟

.....
.....
.....

(c) اكتب المصطلح الدال في كل عبارة:

(الكائنات/ منطقة التحكم/ (X)/البنية/الخلفية/المنصة/منطقة البناء).

هي مساحة العمل التي تضم الكائنات المستخدمة في المشروع. -

أمر برمجي لإنجاز مهمة معينة. -

هي المنطقة التي تجتمع فيها المقاطع البرمجية -

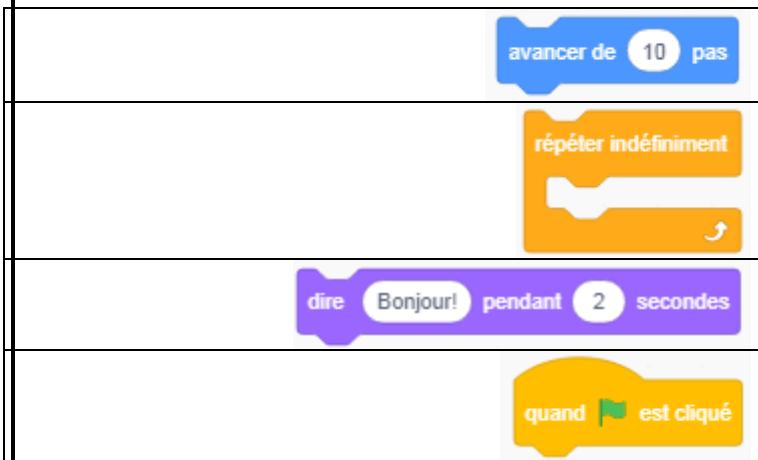
d) إذا لاحظنا خروج الكائن عن حدود المنصة ولم يعد ظاهرا، ماهي اللبنة التي تمنعه عن ذلك؟

.....

e) إذا لاحظنا أن الكائن لم يخرج عن حدود المنصة، لكن الارتداد أظهر كائن القط مقلوبا فكيف يمكن إظهار الكائن معتملاً (اذكر اللبنة المستعملة):

.....

f) أربط بين العمودين:

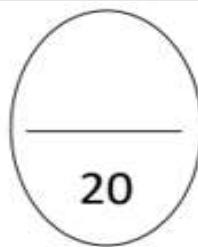


Contrôle
(التحكم)

Évènement
(الاحداث)

Apparence
(ال الهيئة)

Mouvement
(الحركة)



الاسم:
اللقب:
القسم:

التصحيح

التمرين 1:

الترتيب: 5-2-3-1-4

الوضعية الادماجية:

تكمّن أهمية سكرياتش في تدليل الصعوبات التي تطرحها لغات البرمجة وفي تنمية الإبداع و الابتكار لدى الشباب، و يشجعهم على تصميم مشاريعهم الخاصة.

(g) عرف هذا البرنامج:

هو لغة برمجة تسمح لمستخدميها إنشاء الرسوم المتحركة و القصص كما تعتمد لغة سكرياتش على

البرمجة باللبنات (blocks) حيث يمكن تجميعها لتشكل مقاطع برمجية

(h) تتكون واجهة هذا البرنامج من عدة مكونات ماهي؟

المنصة - التحكم- الكائنات-اللبنات

(i) اكتب المصطلح الدال في كل عبارة: (الكائنات-منطقة التحكم-٢، X-اللبة-الخلفية-المنصة-منطقة
اللبنات).

المنصة هي مساحة العمل التي تضم الكائنات المستخدمة في المشروع.

- لللبة أمر برمجي لإنجاز مهمة معينة.

- التحكم هي المنطقة التي تجتمع فيها المقاطع البرمجية

(j) إذا لاحظنا خروج الكائن عن حدود المنصة و لم يعد ظاهرا، ما هي اللبة التي تمنعه عن ذلك؟

«Rebondir si le bord est atteint»

أرتيد إذا كنت عند الحافة

(k) إذا لاحظنا أن الكائن لم يخرج عن حدود المنصة، لكن الارتداد أظهر كائن القط مقلوبا فكيف يمكن إظهار الكائن معتدل (اذكر اللبة المستعملة):

Fixer le sens de rotation

(l) أربط بين العمودين:

avancer de 10 pas

répéter indéfiniment

dire Bonjour! pendant 2 secondes

quand drapeau est cliqué

Contrôle
(التحكم)

Évènement
(الاحداث)

Apparence
(الهيئة)

Mouvement
(الحركة)