دراسة الحل النموذجي

6

الصف السادس

تطلب من مكتبة زهور الأقصى
0599739185

النماذج التدريبية لمدارس الوكالة

في مادة:

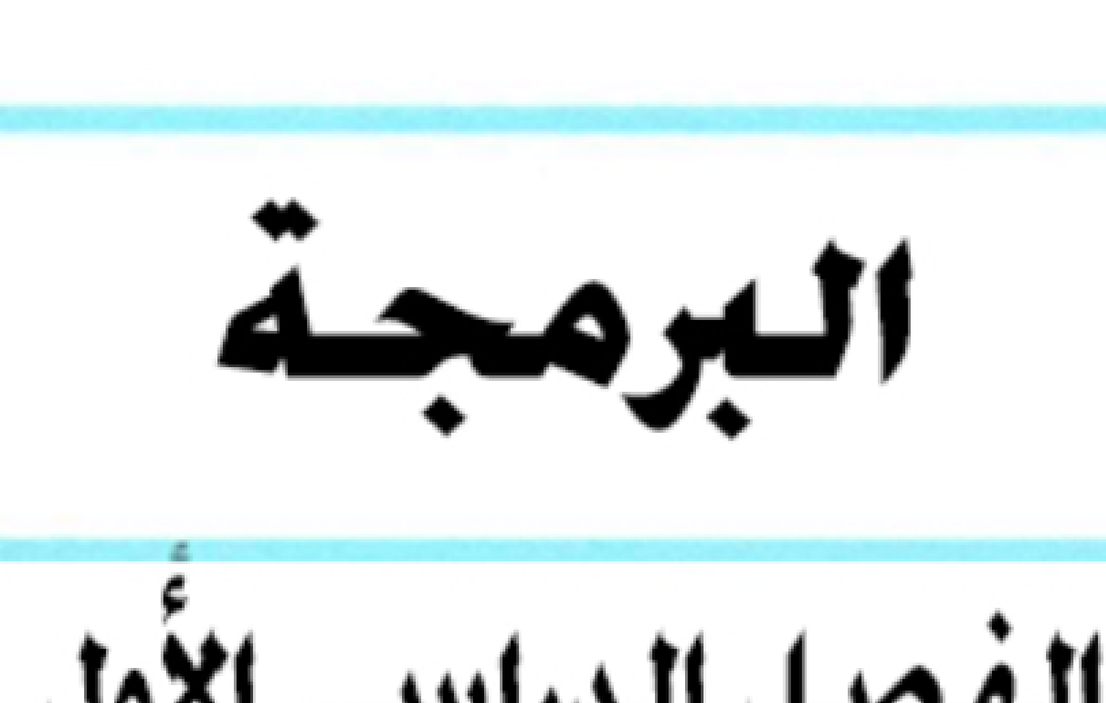
البرمجة

الفصل الدراسي الأول

2022

نسخة جريرة

الإجابات النموذجية



كتاب البرمجة

الدرس الاول برنامج سكراتش ص٤

س٣) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

١. (✓) الحاسوب آلة يمكن التخاطب معها والتحكم بها.

٢. (✓) لغة سكراتش تستخدم للتحكم بالكائنات، مثل (الرسوم المتحركة، والأشكال والزخارف).

٣. (✓) تكتب البرامج الحاسوبية من خلال لغات البرمجة.

٤. (✓) البرمجة يفهمها كلاً من الإنسان والآلة.

٥. (✓) لغة البرمجة وسيلة للتواصل ما بين الإنسان و الآلة.

٦. (✓) من خلال البرمجة يمكن لجهاز حاسوب تنفيذ الأوامر البرمجية للحصول على المخرج المطلوب.

٧. (✗) تتشابه لغات البرمجة بالمفردات والقواعد اللازمة في كتابة كل لغة. تختلف (تختلف)

٨. (✓) لغات البرمجة تختلف عن بعضها في المفردات و القواعد اللازمة لكتابتها.

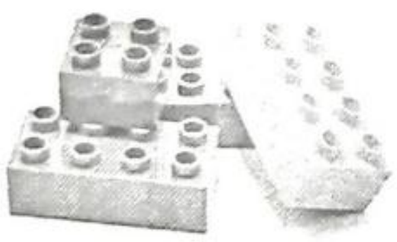
٩. (✗) من الأمثلة على لغات البرمجة سكراتش و جافا و اللغة الإنجليزية.

* لغة البرمجة/ آلية تواصل الانسان والآلة، على شكل مجموعة من الاوامر المكتوبة.

منصة العمل سكراتش (Scratch) (ص٥)

لغة سكراتش: أحد بيئات البرمجة الرّسومية مفتوحة المصدر Open Source التي تسمح بإنشاء الألعاب، ونسج القصص، والحكايات التفاعليّة ... الخ، من خلال مفاهيم برمجية بسيطة، بطريقة ممتعة، مفعمة بالألوان، الحركات، والأصوات...

- تظهر الأوامر البرمجية في لغة سكراتش على شكل لَبِنات (Blocks)، تشبه قطع الليجو.
- **اللبنات:** هي أوامر مجمعة، تشبه تركيب قطع الليجو.
- **اللبنة:** هي الأمر البرمجي المخصص لتنفيذ مهمة محددة.



توجد عدة نسخ من برنامج سكراتش

نسخة Online	نسخة Offline
يتم استخدام البرنامج **والعمل عليه من خلال الانترنت.** لا يلزم تحميله على الحاسوب.	يمكن استخدامه بعد تحميله على جهاز الحاسوب. **لا يلزمه خط انترنت.**

أولاً: تنصيب منصة العمل سكراتش Scratch: (ص٥)

- تستخدم بيئة عمل سكراتش لتصميم المشاريع البرمجية وبنائها في إطار فردي، أو جماعي (عبر الانترنت Online).
- إذا لم تمتلك اتصال بالإنترنت يتم تنصيب البرنامج ليعمل على الحاسوب **بدون انترنت** (Scratch **Offline** Editor).
- يتم تحميل برنامج سكراتش من الموقع (h ps://scratch.mit.edu/download/scratch2).
- يجب التنصيب المسبق لبرنامج (Adobe Air) قبل تنصيب برنامج سكراتش Scratch.

أمثلة على لغات البرمجة/ سكراتش، جافا - فيجوال بيسك - لغة سي ولغة HTML.

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

س١) أكتب المصطلح الذي تدل عليه العبارات التالية:

١) ...سكراتش.... أحد بيئات البرمجة **الرّسومية** مفتوحة المصدر التي تسمح بإنشاء الألعاب، ونسج القصص، والحكايات التفاعليّة.

س٢) أكمل العبارات التالية بما هو مناسب:

١) من استخدامات لغة البرمجة سكراتش .....نسج القصص..... و ..انشاء الالعاب والرسوم.. و حل المشكلات.....

٢) يجب تنصيب برنامج Adobe AIR. قبل تنصيب لغة برمجة سكراتش.

يوجد عدة نسخ من برنامج سكراتش، نسخة online يتم استخدامها والعمل عليها من خلال الانترنت ونسخة offline يمكن استخدامها بعد تحميلها على جهاز حاسوب ولا يلزمها خط انترنت.

س٣) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

١. (X) لغة سكراتش أحد بيئات البرمجة النصية (الكتابية). رسومية

٢. (✓) لغة سكراتش (Scratch) لغة برمجة مفتوحة المصدر Open Source .

٣. (X) لغة سكراتش (Scratch) مثال على بيئات البرمجة الكتابية . الرسومية

٤. (X) يتم تحميل برنامج سكراتش من خلال موقع Google.com.

٥. (✓) تظهر الأوامر البرمجية في لغة سكراتش على شكل لَبِنات (Blocks) تشبه قطع الليجو.

٦. (✓) يتم تصميم المشاريع البرمجية في لغة سكراتش بشكل فردي أو جماعي(عبر الانترنت).

٧. (✓) من الضروري عند تنصيب سكراتش على الحاسوب تنصيب برنامج (Adobe AIR) أولاً.

٨. (✓) يوجد عدة نسخ من سكراتش التي يتم تنصيبها على الحاسوب حسب نظام التشغيل.

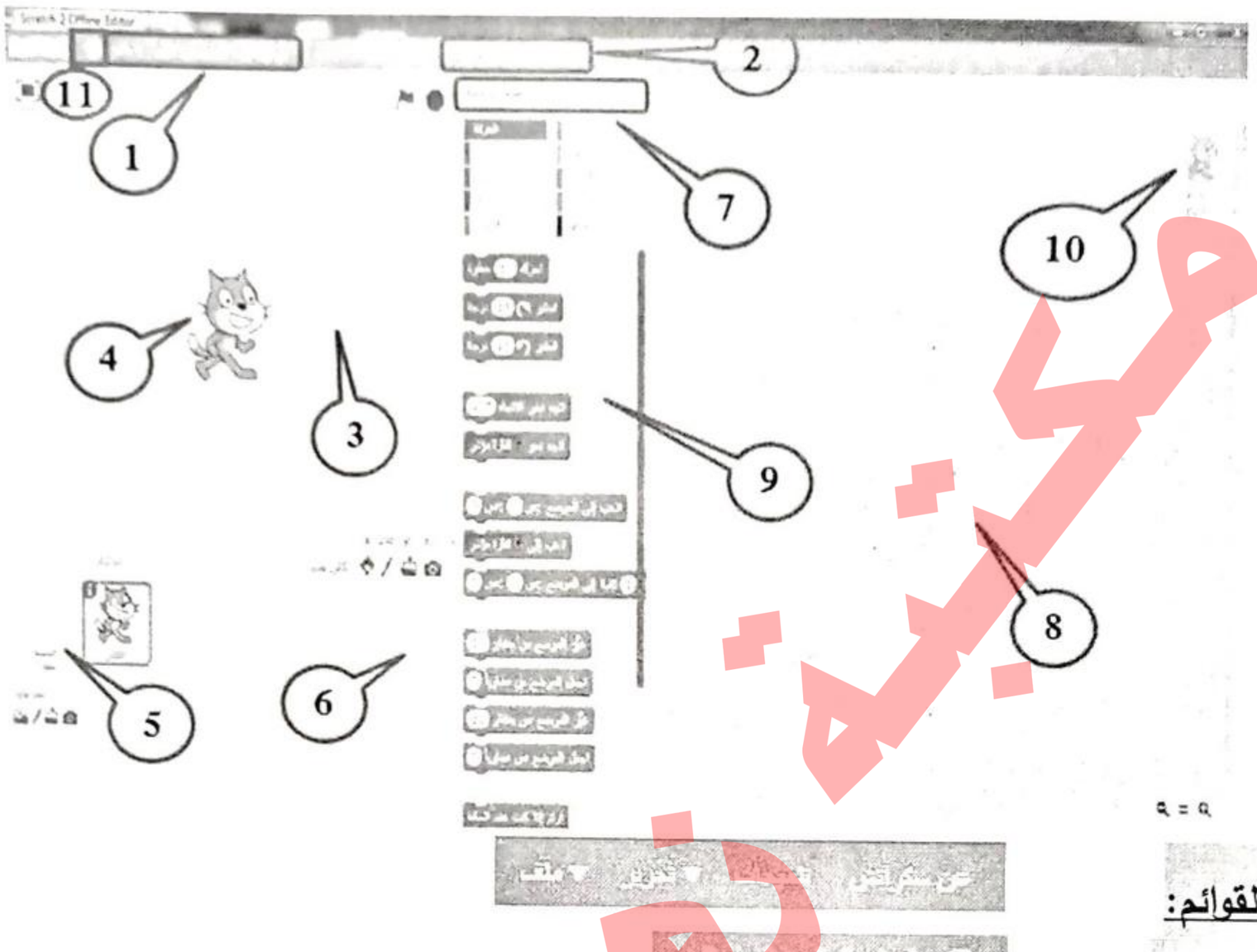
٩. (✓) نسخة Scratch Offline Editor تحتاج الاتصال بالإنترنت لكي تعمل.

س٤) اختر الإجابة الصحيحة مما يلي:

١) أحد بيئات البرمجة الرسومية مفتوحة المصدر تستخدم لإنشاء الألعاب، نسج القصص، الحكايات التفاعلية:		
● لغة سكراتش Scratch	ب. لغة جافا Java	ج. لغة سي C
٢) تعتبر لغة سكراتش من بيئات البرمجة:		
أ. النصية	● الرسومية	ج. (أ + ب)
٣) قبل تنصيب بيئة عمل سكراتش يجب التنصيب المسبق لبرنامج:		
أ. Flash player	ب. Visual Basic	● Adobe Air
٤) تظهر البرمجة في لغة سكراتش على شكل:		
أ. أوامر نصية	● لبنات Blocks	ج. رسومات وأشكال
٥) يتم تحميل برنامج سكراتش من خلال موقع:		
أ. Google.com	● Scratch.mit.edu/download	ج. Yahoo.com

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

ثانياً: واجهة منصة العمل سكراتش: (ص٦)



١) شريط القوائم:

٢) شريط الأدوات:

٣) منطقة المنصة Stage: مساحة العمل التي تضم الكائنات المستخدمة في المشروع. (تظهر فيها نتيجة العمل)

٤) الكائن Sprite: ملاحظة: الكائن الافتراضي هو القطة.

٥) خلفية المنصة Background: من خلالها يمكن تغيير خلفية المنصة.

٦) منطقة الكائنات Sprites: تحوي جميع الكائنات المستخدمة في المشروع.

٧) شريط التبويبات:

٨) منطقة البرمجة: المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية.

٩) منطقة لبنات الأوامر: تحتوي اللبنات (الأوامر البرمجية).

١٠) نقطة (X،Y): تمثل موضع الكائن على المنصة (حسب احداثيات X،Y).

١١) أيقونة اختيار لغة واجهة العرض: ملاحظة: البرنامج يدعم اللغة العربية.

س١) أكتب المصطلح الذي تدل عليه العبارات التالية:

١) ...المنصة..... **مساحة العمل** التي تضم الكائنات المستخدمة في المشروع.

٢) ..منطقة الكائنات..... المنطقة التي تحوي جميع الكائنات المستخدمة في المشروع.

٣) ..منطقة البرمجة... المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية.

٤) ..نقطة X,Y... تمثل موضع الكائن على المنصة.

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

س٢) أكمل العبارات التالية بما هو مناسب:

١) الكائن الافتراضي الذي يظهر عند تشغيل سكراتش هو .....القطة..... .

٢) يمكن معرفة موضع الكائن على المنصة من خلال .....نقطة.....X و Y

٣) ينقسم شريط التبويبات إلى ثلاثة مناطق هي .مقاطع..... و .مظاهر..... و .....أصوات.....

٤) لبرمجة الكائن يتم سحب اللبنات من منطقة ..لبنات الأوامر.. إلى منطقة ...البرمجة..... .

٥) منطقة .لبنات الأوامر.. تحوي الأوامر البرمجية على شكل لبنات Blocks.

٦) توجد كائنات المشروع وخلفية المنصة في منطقة .....المنصة..... .

٧) عند تشغيل سكراتش يظهر الكائن في الموضع (X= ..0.... ، Y= ..0.....).

س٣) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

١. (✓) منطقة المنصة في سكراتش تضم جميع الكائنات المستخدمة في المشروع.

٢. (✓) يتواجد في سكراتش البعدين (X , Y).

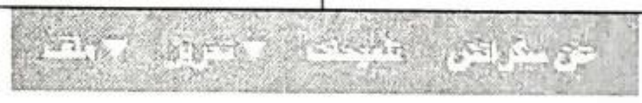
٣. (✓) تظهر نتيجة العمل في منطقة المنصة.

٤. (✓) ينقسم شريط التبويبات إلى (أصوات – مظاهر – مقاطع برمجية).

س٤) اختر الإجابة الصحيحة مما يلي:

١) يمكن تغيير لغة واجهة عرض البرنامج من خلال الأيقونة:

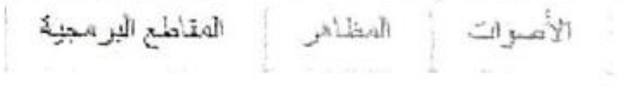
●	ب.	ج.

٢) الشريط  **يسمى شريط:**

أ. شريط التبويبات	ب. شريط الأدوات	● شريط القوائم

٣) الشريط **يسمى شريط:**

أ. شريط القوائم	● شريط الأدوات	ج. شريط التبويبات

٤) الشريط  **يسمى شريط:**

● شريط التبويبات	ب. شريط القوائم	ج. شريط الأدوات

٥) تستخدم الأيقونة لإدراج كائن جديد:

أ.	ب.	●

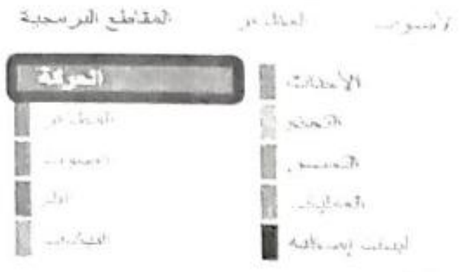
٦) تستخدم الأيقونة لتغيير خلفية المنصة:

أ.	ب.	●

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

الدرس الثاني: حركة الكائن

نشاط(١): تحريك الكائنات: (ص٧) + نشاط(٢) أين يقف كائن القط؟: (ص٨)



- يتم إدراج لبنة الأمر تحرك [تحرك 10 خطوة] من مجموعة أوامر الحركة.
- لبنة الأمر تحرك [تحرك 10 خطوة] تجعل الكائن يتحرك إلى **الأمام** على المنصة بمقدار القيمة المكتوبة داخل اللبنة.
- **ملاحظة هامة: القيمة الموجبة** في اللبنة [تحرك 10 خطوة] تجعل الكائن يتحرك **للأمام** بينما القيمة السالبة في اللبنة [تحرك -10 خطوة] تجعل الكائن يتحرك **للخلف**.
- يمكن تغيير القيمة في اللبنة لتغيير عدد الخطوات التي يتحركها الكائن.

س١) أكمل العبارات التالية بما هو مناسب:

١) توجد لبنة الأمر تحرك [تحرك 30 خطوة] ضمن مجموعة أوامر ...الحركة.....

٢) لتنفيذ اللبنات، نضغط على اللبنة بمؤشر الفأرة بالزر ...الايسر.....

٣) [تحرك 30 خطوة] اللبنة السابقة تجعل الكائن يتحرك ...٣٠... خطوة في اتجاه ...اليمين.. (الامام)

٤) في لبنة الأمر تحرك القيمة الموجبة تجعل الكائن يتحرك في اتجاه ...الأمام...، بينما القيمة السالبة تحرك الكائن في اتجاه ...الخلف.....

٥) يتحرك الكائن إلى الأمام على المنصة بمقدار القيمة المكتوبة في لبنة الأمر ...تحريك ١٠ خطوة...

س٢) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

١. (✓) تعتبر لبنة الأمر (تحرك) من مجموعة أوامر الحركة.

٢. (✗) اللبنة التالية [تحرك 30 خطوة] تعني أن الكائن تحرك ٣٠ خطوة إلى الخلف. الامام

٣. (✓) عندما تكون قيمة لبنة التحرك موجبة فإن الكائن يتحرك للأمام.

س٣) أكمل المطلوب ثم ضع علامة X لتحديد النقطة التي سينتقل إليها كائن القط بعد تنفيذ كل لبنة على حدا:

١) اللبنة [تحرك 50 خطوة] تحرك كائن القط إلى النقطة .....ج..... في اتجاه ...الامام.....

٢) اللبنة [تحرك 100 خطوة] تحرك كائن القط إلى النقطة .....ب..... في اتجاه ...الامام.....

٣) اللبنة [تحرك -50 خطوة] تحرك كائن القط إلى النقطة .....د..... في اتجاه .....الخلف.....

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

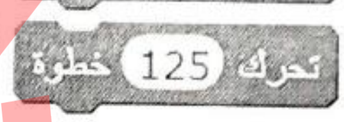
س٤) أكمل المطلوب ثم حدد مكان القط على الخط بعد تنفيذ كل لبنة على حدا بوضع علامة X:

ملاحظة: يقف كائن القط على الخط عند النقطة س= 0.

١) يقف كائن القط عند النقطة س= .....جيفر.....

٢) اللبنة تحرك كائن القط إلى النقطة س= .....(م)..... في اتجاه .....الأمام.....

٣) اللبنة تحرك كائن القط إلى النقطة س= .....(ب)..... في اتجاه .....الخلف.....

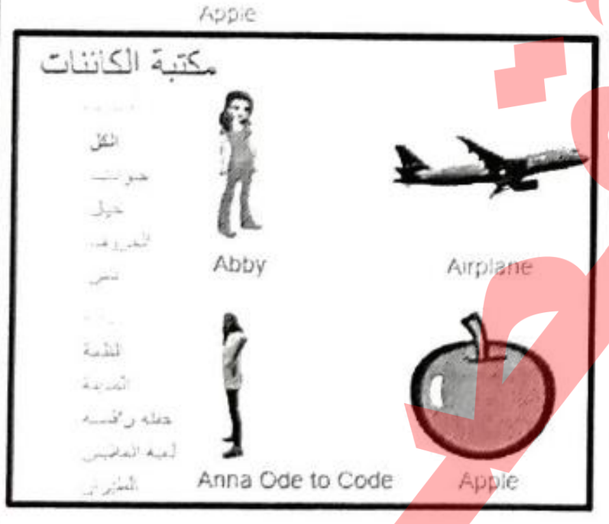
٤) اللبنة  تحرك كائن القط إلى النقطة س= .....(د)..... في اتجاه .....الامام.....

إدراج كائن: (ص٩)

- **خطوات إدراج كائن جديد من (مكتبة الكائنات):**

  ١. من المنصة الرئيسية ← اضغط أيقونة (كائن جديد)
  ٢. ينتقل البرنامج لمكتبة الكائنات ← اضغط على الكائن ← اضغط موافق.

- **مكتبة الكائنات:** مكتبة تحتوي جميع الكائنات في برنامج سكراتش.
- **خطوات اختيار كائن تفاحة (مكتبة الكائنات):**
  ١. نختار **مكتبة الكائنات** من المنصة (عن طريق الضغط على أيقونة (كائن جديد))
  ٢. من مكتبة الكائنات نختار كائن **تفاحة**.
  ٣. اضغط **موافق**.



- **ملاحظة:** يوجد **تقسيم للكائنات** في مكتبة الكائنات
حسب التصنيف (حيوانات، حروف .....) أو **حسب الموضوع** (رياضة، موسيقى، ...)

س١) أكمل العبارات التالية بما هو مناسب:

١) لإدراج كائن من المنصة الرئيسية نضغط على أيقونة .....كائن جديد.....

٢) لفتح مكتبة الكائنات نضغط على أيقونة .....مكتبة الكائنات..... من المنصة الرئيسية.

٣) في برنامج سكراتش، يتم اختيار الكائنات من .....مكتبة الكائنات..... .

٤) تنقسم مكتبة الكائنات إلى قائمة التصنيف مثل .....حيوانات..... و .....حروف..... وقائمة الموضوعات مثل .....رياضة..... و .....موسيقى.....

٥) الكائن الافتراضي الذي يظهر عند تشغيل برنامج سكراتش هو كائن .....قطة..... .

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

س٢) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

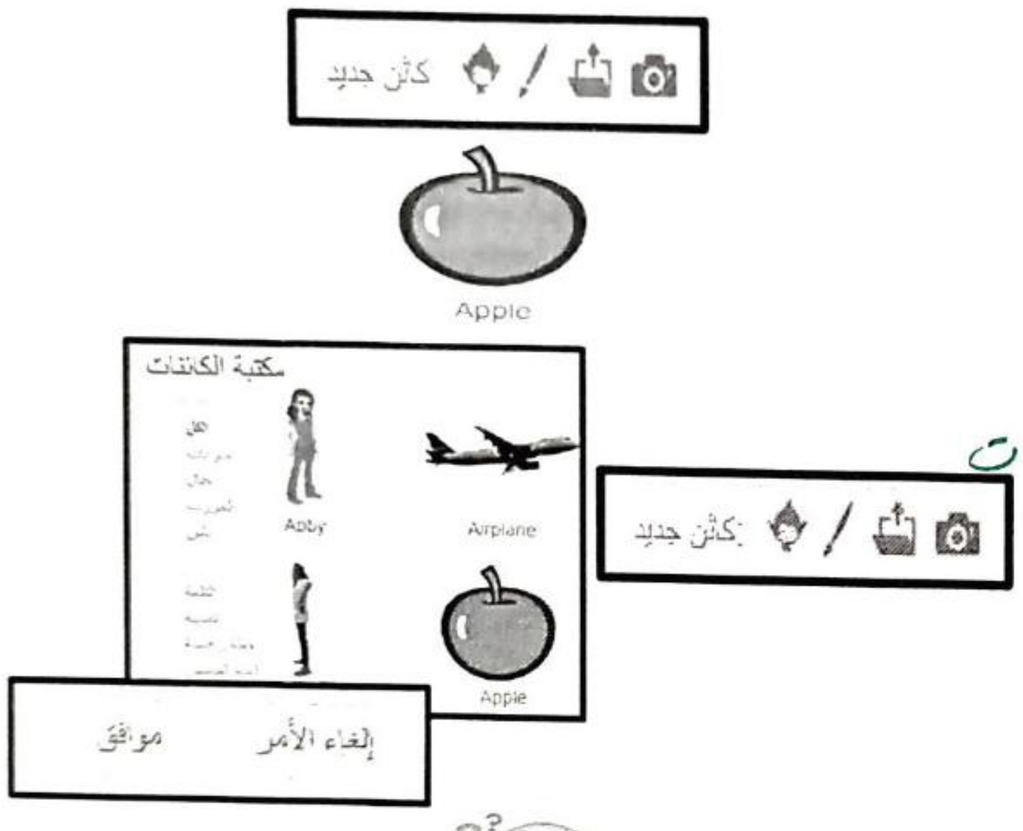
١. (✓) يوفّر سكراتش لنا مجموعة كبيرة من الكائنات.

٢. (✗) لا يمكننا رسم أي كائن نحتاجه في سكراتش.

٣. (✓) مكتبة الكائنات تحوى كائنات موزعة حسب **التصنيف** أو **الموضوع** أو **النوع**.

س٣) رتب خطوات اختيار كائن تفاحة (١-٣):

- (٣) نضغط موافق.
- (١) نختار مكتبة الكائنات من المنصة.
- (٢) من مكتبة الكائنات نختار كائن تفاحة.



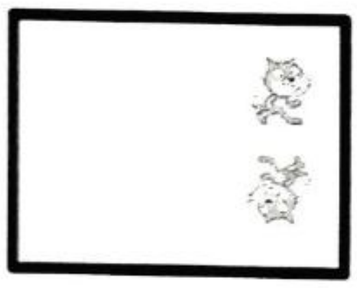
س٤) أكمل خطوات إدراج كائن من المنصة:

١) من المنصة الرئيسية، نضغط أيقونة ..مكتبة الكائنات..

٢) ينتقل البرنامج إلى ..مكتبة الكائنات.. نختار الكائن.

٣) نضغط على زر ....موافق..

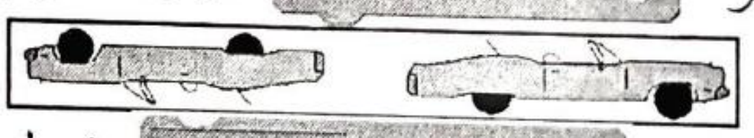
نشاط (٣): ارتداد الكائن، وتغيير اتجاهه: (ص١٠)



ملاحظة هامة: عندما يتحرك الكائن ويصل إلى حافة المنصة فإنه يخرج منها أو يختفي.

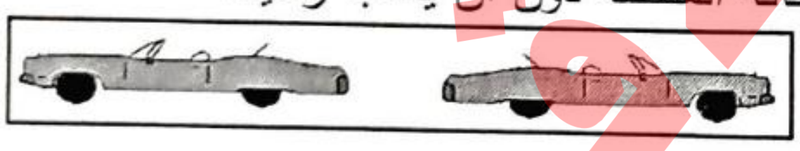
- لبنة الأمر

تجعل الكائن يرتد عند وصوله إلى الحافة، ولكن باتجاه مقلوب.



- لبنة الأمر

تجعل الكائن يرتد عند حافة المنصة دون أن ينقلب رأسياً.



س١) أكمل العبارات التالية بما هو مناسب:

١) عندما يتحرك الكائن ويصل إلى حافة المنصة فإنه ..يرتد.. أو ..يختفي.. ولذلك نستخدم لبنة

٢) لبنة الأمر ..ارتد إذا كنت عند الحافة.. تجعل الكائن يرتد عند وصوله إلى الحافة، ولكن باتجاه مقلوب.

٣) لبنة الأمر ..اجعل نمط الدوران.. تجعل الكائن يرتد عند وصوله إلى حافة المنصة دون أن ينقلب رأسياً.

س٢) ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخطأ:

١. (✓) لكي لا يخرج الكائن أو يختفي عندما يصل إلى حافة المنصة نستخدم لبنة الأمر

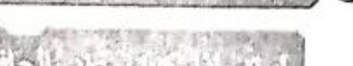
.

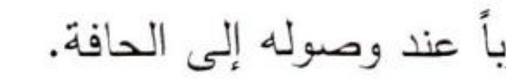
٢. (✗) لبنة الأمر

تجعل الكائن يرتد ولكن باتجاه مقلوب.

٣. (✓) لبنة الأمر

تجعل الكائن يرتد مقلوباً عند وصوله إلى الحافة.

٤. (✓) لبنة الأمر 

عادةً ما تأتي بعدها لبنة 

.

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم:(١)	المادة: البرمجة	الوحدة الأولى: أساسيات التعامل مع سكراتش
الصف: السادس	الدرس: الأول	الموضوع: منصة العمل سكراتش

السؤال الأول: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة:

١. (X) تعد لغة سكراتش لغة مغلقة المصدر.

٢. (√) تُكتب الأوامر في لغة سكراتش على هيئة لبنات.

٣. (√) تمكننا بيئة العمل سكراتش من تصميم مشاريع في إطار فردي أو جماعي عبر الانترنت online.

٤. (√) يمكن تنصيب بيئة سكراتش scratch offline editor والعمل عليه دون اتصال بالإنترنت.

٥. (×) تعتبر منطقة المنصة هي المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية.

٦. (√) الكائن الافتراضي في سكراتش هو القط.

٧. (√) تتيح بيئة سكراتش إمكانية اختيار العديد من الكائنات والخلفيات.

٨. (X) تتجمع المقاطع البرمجية في منطقة الكائنات.

٩. (√) اللبنة هي أمر برمجي ينفذ مهمة معينة.

السؤال الثاني: أعزائي الطلبة/ هيا نكمل العبارات التالية بما يناسبها:

١. من مزايا بيئة برمجة سكراتش ..مفهم بالالوان و..الصور و..الحركات..والاصوات.....

٢. يمكن تشغيل برنامج سكراتش من خلال قائمة ..ابدأ..... ← Scratch 2

٣. من مكونات برنامج سكراتش .....المنصة..... و .....الكائنة..... و .....الخلفية.....

٤. يجب تنصيب برنامج ...أدوبي أليرت Adobe Alert..... قبل تنصيب برنامج سكراتش.

٥. الكائن الافتراضي عند تشغيل برنامج سكراتش هو ..لبنة.....

السؤال الثالث: أعزائي الطلبة/ هيا نكتب المصطلح الدال على كل عبارة:

١. (سكراتش) هي لغة برمجة رسومية مجانية ومفتوحة المصدر تسمح بإنشاء الألعاب والقصص التفاعلية والرسوم المتحركة.

٢. (مفتوح المصدر) هي البرامج التي تتيح للمبرمجين بالدخول إلى الكود الخاص بها والتعديل عليه.

٣. (المنصة) هي مساحة العمل التي تضم الكائنات المستخدمة في المشروع.

٤. (الكائنة) أشكال أو رسومات يمكن برمجتها وجعلها تتحرك أو تعزف موسيقى.

٥. (منطقة الكائنات) المنطقة التي تحوي جميع الكائنات في المشروع.

٦. (خلفية المنصة) صورة تظهر في خلفية منطقة المنصة.

٧. (اللبنة) أمر برمجي لإنجاز مهمة معينة.

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

السؤال الرابع: أعزائي الطلبة/ هيا نرتب خطوات تنصيب برنامج سكراتش:

١- (٣) تحميل Adobe AIR

٢- (٣) تحميل Scratch Offline Editor

٣- (١) فتح الرابط www.Scratch.mit.edu/downlod

بطاقة رقم:(٢)	**المادة**: البرمجة	**الوحدة الأولى**: **أساسيات التعامل مع سكراتش**
الصف: السادس	**الدرس**: الثاني	**الموضوع**: حركة الكائن (الجزء الأول)

السؤال الأول: أعزائي الطلبة/ هيا نكمل العبارات التالية بما يناسبها:

١- توجد لبنة الأمر تحرك 60 خطوة تحرك ضمن مجموعة أوامر ....الحركة.....

٢- لتنفيذ اللبنات، نضغط على اللبنة بمؤشر الفأرة بالزر ...الايسر..

٣- اللبنة تحرك 50 خطوة السابقة تجعل الكائن يتحرك .....٥٠..... خطوة في اتجاه ..الامام.....

٤- في لبنة الأمر "تحرك" القيمة الموجبة تجعل الكائن يتحرك في اتجاه ...الامام...، بينما القيمة السالبة تحرك الكائن في اتجاه .....الخلف.....

٥- يتحرك الكائن إلى الأمام على المنصة بمقدار القيمة المكتوبة في لبنة الأمر تحرك ٥٠ خطوة

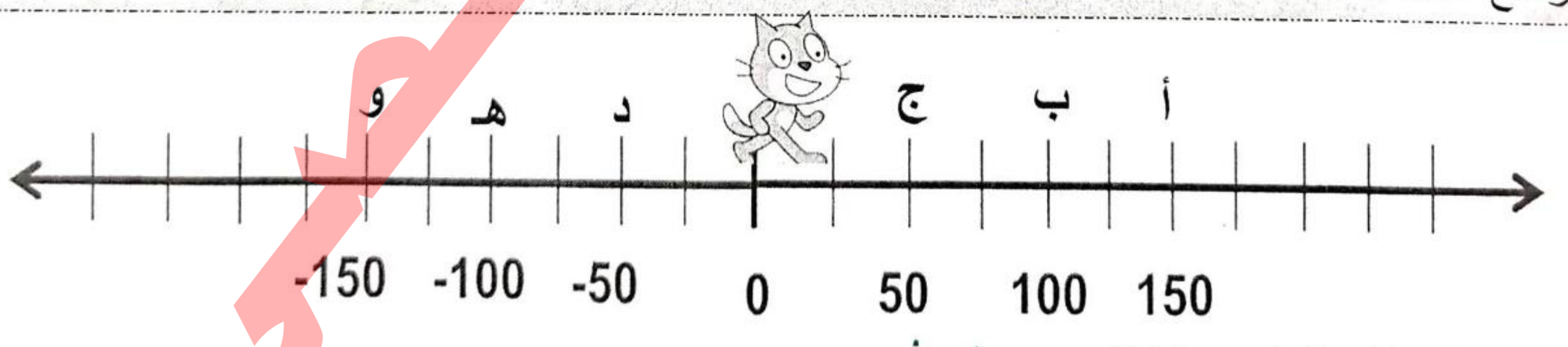
السؤال الثاني: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة:

١- (√) تعتبر لبنة الأمر (**تحرك**) من مجموعة أوامر الحركة.

٢- (√) اللبنة التالية تحرك -30 خطوة تعني أن الكائن تحرك ٣٠ خطوة إلى الخلف.

٣- (√) عندما تكون قيمة لبنة التحرك موجبة فإن الكائن يتحرك للأمام.

السؤال الثالث: أعزائي الطلبة/ هيا نكمل المطلوب ثم نحدد مكان القط على الخط بعد تنفيذ كل لبنة على حدا بوضع علامة X:



١. يقف كائن القط عند النقطة = ...جيم.....

٢. اللبنة تحرك 100 خطوة تحرك كائن القط إلى النقطة.....ب..... في اتجاه ...الامام.....

٣. اللبنة تحرك -150 خطوة تحرك كائن القط إلى النقطة.....و..... في اتجاه .....الخلف.....

٤. اللبنة تحرك 50 خطوة تحرك كائن القط إلى النقطة.....ج..... في اتجاه ....الامام.....

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم:(٣)	المادة: البرمجة	الوحدة الأولى: أساسيات التعامل مع سكراتش
الصف: السادس	الدرس: الثاني	الموضوع: حركة الكائن (الجزء الثاني) – إدراج كائن

السؤال الأول: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة:

١. (√) يوفر لنا سكراتش مجموعة كبيرة من الكائنات.

٢. (X) لا يمكننا رسم أي كائن نحتاجه في سكراتش.

٣. (√) مكتبة الكائنات تحوي كائنات موزعة حسب التصنيف و الموضوع.

٤. (√) جميع الكائنات المدرجة على المنصة توجد أيضا في منطقة الكائنات.

السؤال الثاني: أعزائي الطلبة/ هيا نكمل العبارات التالية بما يناسبها:

١- لإدراج كائن جديد على المنصة نضغط على أيقونة ...مكتبة الكائنات...

٢- في برنامج سكراتش، يتم اختيار الكائنات من .....مكتبة الكائنات...

٣- تنقسم مكتبة الكائنات إلى قائمة التصنيف مثل ....حيوانات.... و ....حيوانات.... وقائمة الموضوعات مثل ....موسيقى..... و .....رياضة.....

السؤال الثالث: أعزائي الطلبة/ هيا نرتب خطوات إدراج كائن تفاحة:

١. (٣) نضغط موافق.

٢. (١) نضغط على أيقونة مكتبة الكائنات من أسفل المنصة

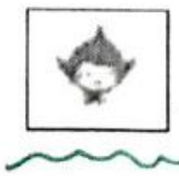
٣. (٢) من مكتبة الكائنات نختار كائن تفاحة.

السؤال الرابع: أعزائي الطلبة/ هيا نختار الإجابة الصحيحة:

١- أشكال أو رسوم يُمكن برمجتها وجعلها تتحرك وتستجيب للأوامر المختلفة.

أ- المنصة ● ب- الكائن ج- الخلفية د- اللبنة

٢- لإدراج كائن جديد من مكتبة الكائنات اضغط على أيقونة.....

أ- ب- ● ج-  د-

٣- ٢- لرسم كائن جديد من كما نريد اضغط على أيقونة.....

أ- ● ب- ج- د-

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

بطاقة رقم:(٤)	المادة: البرمجة	الوحدة الأولى: أساسيات التعامل مع سكراتش
الصف: السادس	الدرس: الثاني	الموضوع: حركة الكائن (الجزء الثالث) – ارتداد الكائن

السؤال الأول: أعزائي الطلبة/ هيا نكمل العبارات التالية بما يناسبها:

١. عندما يتحرك الكائن ويصل إلى حافة المنصة فإنه ..يخرج.... أو .يختفي..... ولذلك نستخدم لبنة

.

٢. لبنة الأمر اذا كنت عند الحافة تجعل الكائن يرتد عند وصوله إلى الحافة، ولكن باتجاه مقلوب.

٣. لبنة الأمر تجعل الكائن يستدير ..... الساعة

السؤال الثاني: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة:

١. (√) لبنة الأمر عادةً ما تأتي بعدها لبنة

٢. (X) لبنة الأمر تجعل الكائن يرتد ولكن باتجاه مقلوب

٣. (√) عند إدراج كائن من مكتبة الكائنات، فإنه يقف على المنصة، ويتجه نحو اليمين.

٤. (√) في لبنة الأمر استدر، القيمة السالبة تجعل الكائن يستدير في الاتجاه المعاكس لإشارة الاستدارة.

٥. (X) يتم إدراج لبنة الأمر استدر من مجموعة أوامر التحكم.

السؤال الثالث: أعزائي الطلبة/ هيا نختار الإجابة الصحيحة:

١- اللبنة ..... تجعل الكائن يستدير بمقدار ١٥ درجة مع عقارب الساعة

● استدر 15 درجة	ب- استدر 15 درجة	ج- تحرك 50 خطوة	د- أ+ ب معا

٢- لبنة الأمر ..... تجعل الكائن يرتد دون أن ينقلب رأسيا

أ- ارتد إذا كنت عند الحافة	● اذهب إلى منطقة عشوائية	ج- تحرك 600 خطوة	د- استدر 40- درجة

٣- يكون الكائن عند الوصول إلى حدود حافة المنصة عند استخدام لبنة الأمر ارتد إذا كنت عند الحافة

● مقلوباً	ب- مائلا	ج- معتدلا	د- ليس مما سبق

٤- لبنة الأمر استدر 40- درجة (تكافئ) تعمل نفس لبنة

أ- استدر 40 درجة	ب- استدر 40- درجة	● استدر 40 درجة	د-جميع ما سبق

لتحميل المزيد زوروا موقع زهور الأقصى www.zohoralaqsa.com

مكتبة زهور الأقصى

قرطاسية

تصوير مستندات

هدايا

ألعاب

059-2922263

059-9739185

مكتبة زهور الأقصى

رفح - الشابورة - بجوار مفترق الدخني (جنوباً)