متوسطة الحرية بدار الشيوخ	1 ساعة يوم : 09 - 05 - 2018	2 متوسط

الاختبـــار الأخير في مادة المعلوماتيـــة

اللقب:	الاسم:	القسم:	العلامة: /20

التمرين الأول (06 نقاط/.....): أجب بصحيح أو خطأ:

1-برنامج سكراتش هو لغة برمجة مبسطة تسمح بإنشاء العاب، رسوم متحركة، قصص تعليمية	.....
2-برنامج سكراتش غير مجاني ولا يدعم اللغة العربية	.....
3-لا يمكن مشاركة المشاريع عبر الانترنت	.....
4-منطقة القوائم والأدوات هي عبارة عن معلم متعامد ومتجانس	.....
5-الموضع س هو الترتيبة y والموضع ص هو الفاصلة x	.....
6-عند فتح برنامج سكراتش يظهر كائن القط في موضع احداثيتيه (0،5)	.....

التمرين الثاني (06 نقاط/.....): ضع × أمام الإجابة الصحيحة الوحيدة:

1-هذا العنصر

يسمى :

كائـــن ☐ لَـبِنة ☐ مقطع برمجي ☐

2-عمل هذه الأداة هو

المضاعفة ☐ تكبير الكائن ☐ الحذف ☐

3-لإيقاف المقطع البرمجي نختار:

الضغط على الكائن ☐ ☐ ☐

4-في سكراتش قبل اضافة المقطع البرمجي للكائن1 يجب أولا:

تحديد الكائن1 ☐ تحديد المنصة ☐ تحديد الكائن2 ☐

5-أحد اللبنات التالية تنتمي إلى لبنات الموضع:

استدر 15 درجة ☐ اذهب الى الموضع س:0 ص:0 ☐ تحرك 10 خطوة ☐

6-هذا العنصر في سكراتش يسمى:

الحيوان ☐ المنصة ☐ الكائن ☐

teacherinfo-dz.blogspot.com

الوضعية الإدماجية: (08 نقاط/.....):

من خلال برنامج سكراتش نستطيع تعلم مبادئ البرمجة بشكل مُبسط عن طريق إنشاء العاب، هذا البرنامج موجه للأطفال الصغار من اجل تسهيل فهم البرمجة

1-لم تجد برنامج سكراتش مثبتًا في حاسوبك ماذا تفعل كي تعمل على هذا البرنامج:

.....

.....

2-إليك المقطع البرمجي التالي (الكائن هو):

1)متى يبدأ تشغيل هذا المقطع البرمجي؟: .....

2)ما هي الاحداثيات (س، ص)التي تنزلق اليها الكرة حسب المقطع البرمجي؟

س: ..... ص: .....

3)بكم درجة تستدير الكرة حسب المقطع البرمجي؟

.....

4)ما هي اللبنة التي نضيفها حتى تستدير الكرة باستمرار؟

.....

5)أعد كتابة المقطع البرمجي بعد إضافة هذه اللبنة (كتابة اللبنات فقط دون رسمها):

.....

.....

.....

.....

3-أذكر طريقة من طرق الحفظ التي تعرفت عليها في برنامج سكراتش:

.....

.....

.....

.....

يقول الشاعر:
لأستسهلن الصعب أو أدرك المنى
فما انقادت الآمال إلا لصابر

teacherinfo-dz.blogspot.com

بالتوفيق استاذكم نايل خ

انتهى