

الاختبار الأخير في مادة المعلوماتية

20/

العلامة:

.....: القسم

..... الاسم:
.....

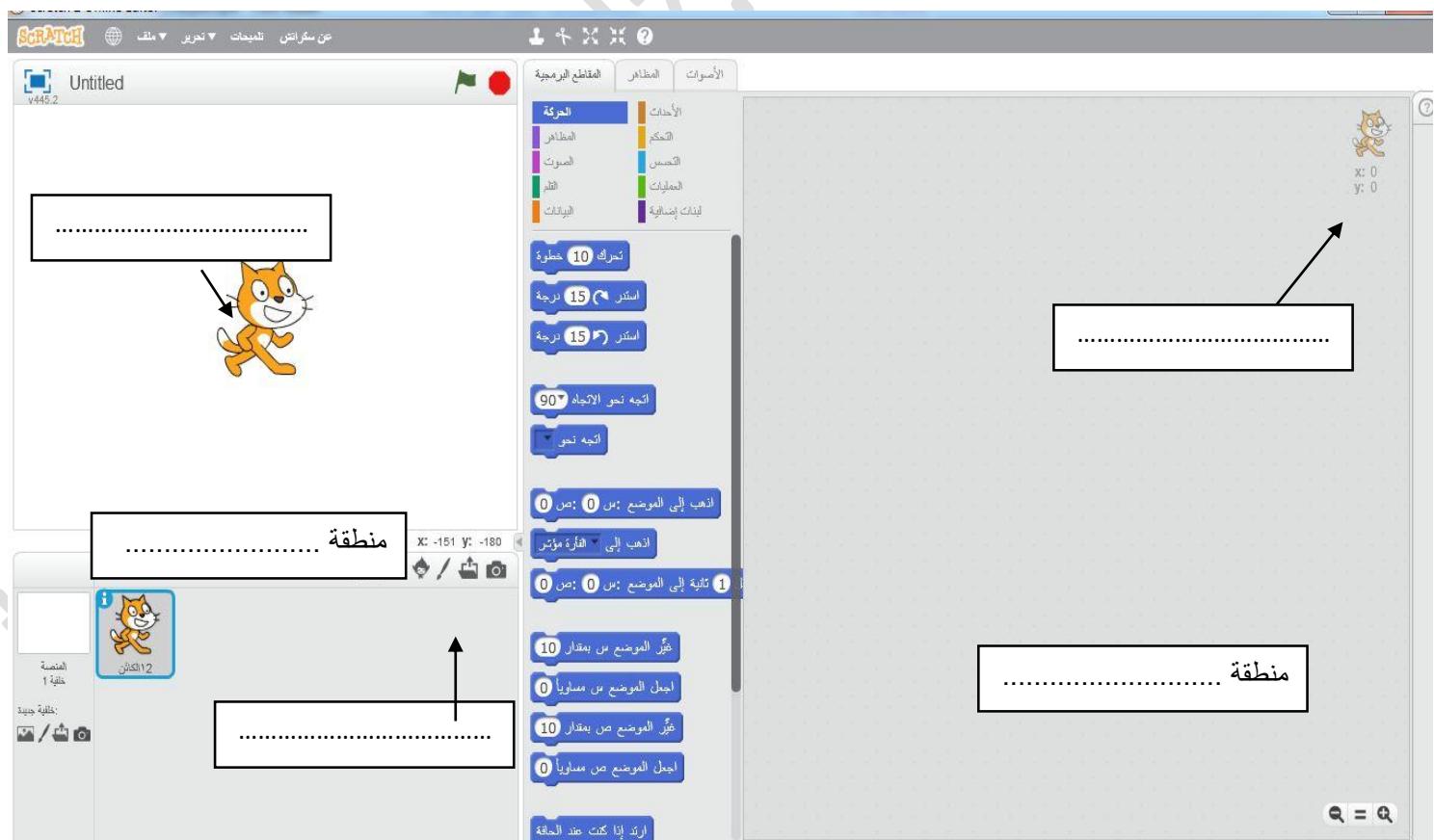
اللقب:

الوضعية الأولى (07 نقاط): أكمل الفراغ:

..... هذا العنصر يسمى:		-1
..... دور هذه الأداة هو:		-2
..... دور هذه الأداة هو:		-3
..... دور هذه الأداة هو:		-4

2/ أذكر أشهر متصفحات الانترنت:

الوضعية الثانية (05 نقاط/.....): أكمل الفراغ بما يناسبه



الوضعية الإدماجية: (08 نقاط/.....)

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



مقطع 1



1- إليك المقطع البرمجي التالي مقطع 1 (الكائن هو

- متى يبدأ تنفيذ هذا المقطع البرمجي؟

- اشرح باختصار عمل هذا المقطع البرمجي؟



2- لاحظ الوثيقة 1 ثم أجب عن الأسئلة (الكائن هو

أ) ما هي احداثيات (س، ص) الكرة في الموضع الحالي كما في الصورة

س: ص:

ب) ما هي اللبنة التي نضيفها حتى تذهب الكرة إلى الموضع س: 100 و ص: 150 ؟

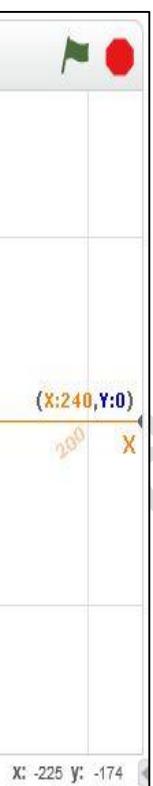
اللبنة التي نضيفها هي:

ج) ما هي اللبنة التي نضيفها حتى تستدير الكرة بمقدار 20 درجة؟

اللبنة التي نضيفها هي:

د) أكتب المقطع البرمجي كاملاً بحيث عند نقر العلم تذهب الكرة إلى الموضع س: 100 و ص: 150 و تستدير بمقدار 20 درجة

الوثيقة 1



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

teacherinfo-dz.blogspot.com

بالتوفيق استاذكم نايل خ

انتهى