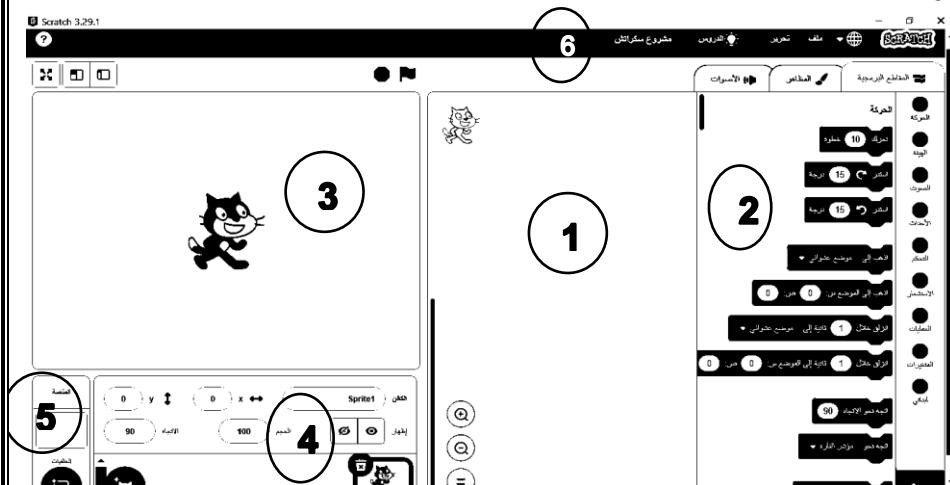




اختبار الفصل الثالث في مادة المعلوماتية

الاسم: القسم: 2م القب:

التمرين الأول (3ن): سُم كل منطقة من الواجهة:



- :1 •
- :2 •
- :3 •
- :4 •
- :5 •
- :6 •

التمرين الثاني (3ن): أجب بـ صحيح (✓) أو خطأ (✗) :

- (.....) ➤ برنامج سكراتش هو برنامج للكتابة.
- (.....) ➤ من مزاياه يحتوي على اللغة العربية.
- (.....) ➤ **اللبنات** هي كائنات يمكن تكبيرها وتصغيرها.
- (.....) ➤ يمكن إضافة **كائين** في المنصة لا أكثر.
- (.....) ➤ يتكون المقطع البرمجي من كلمات.
- (.....) ➤ يحتوي سكراتش على عدد كبير من الخلفيات لكنها غير مصنفة. (.....)

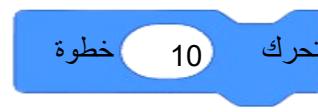
التمرين الثالث (4ن): اربط كل **لبننة** بنوعها:

- | | |
|--|------------------|
| | • لبننة الشرط |
| | • لبننة الانتظار |
| | • لبننة الانتلاق |
| | • لبننة البث |

الوضعية الإدماجية (10ن):

طلبت منك المعلمة إنجاز مشروع بسيط على سكراتش يقوم فيه القط بالتحرك إلى اليمين دون توقف وعند الوصول عند الحافة يرتد، وكل ذلك بعد الضغط على العلم الأخضر.

1. رتب اللبنات التالية لتحصل على المقطع البرمجي المطلوب:



2. أردت إضافة كائن "Ball"

..... 1. أنقر على

..... 2. أختار.....

3. بعدها أردت تغيير خلفية المنصة إلى غابة.

..... 1. أنقر على

..... 2. أختار.....

4. كيف تحفظ هذا المشروع؟

..... 1. أنقر على

..... 2. أختار

..... 3. أختار

..... 4. أضغط على

