| |
|---|
| 20 |

الاختبار القصير للصف السابع في مادة تقنية المعلومات

" البرمجة المرئية "

الاسم: ..... الصف: سابع /

## السؤال الأول: (4درجات)

4

أ- ضعي علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أم العبارة الخاطئة:

1-

تعتبر هذه اللبنة لبنة حدث استقبال رسالة ( )

2-

يمكننا من خلال هذه المنطقة من إضافة خلفية ( )

3- يمكن إضافة كائنات أو خلفيات في برنامج السكراتش من قائمة file ( )

4- يمكن إضافة صوت في برنامج السكراتش من قائمة sound وتحريره ( )

ب- اختاري الإجابة الصحيحة: (4درجات)

1- برنامج مفتوح المصدر يوفر بيئة برمجة مرئية سهلة الاستخدام تمكنك من تصميم الألعاب والرسوم المتحركة هو.....

أ Scratch ب ) EV3 ج ) Word

2- في برنامج السكراتش تعتبر منطقة ..... هي المنطقة التي تظهر فيها عناصر المشروع )الكائنات والخلفيات( كما تحتوي أزرار تتحكم بالعرض النهائي كتشغيل البرمجة أو إيقافها.

أ) شريط العنوان ب) تحرير المقاطع البرمجية ج) المنصة

3-

تسمى هذه اللبنة بلبنة:

أ- لبنة البداية ب- لبنة وسطية جـ لبنة نهاية

4

4- في برنامج سكراتش، لإخفاء الكائن عند بداية تشغيل اللعبة نستخدم:

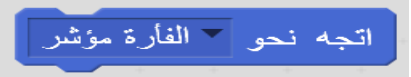
1-


ب-


ج-


## السؤال الثاني: (6درجات)

1- فسري ماذا يعني المقطع البرمجي التالي: -

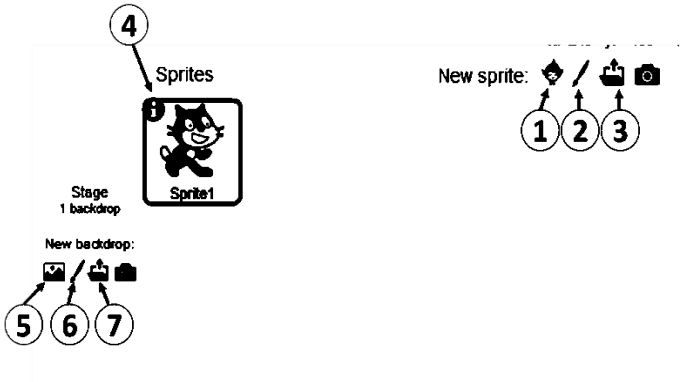
| المقطع البرمجي | الاستخدام |
|---|---|
| 1-   | |
| 2- | |
| 3- | |

2- سمي الأدوات التالية في برنامج سكراتش حسب عملها

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

## السؤال الثالث: (6درجات)

عزيزة تعمل على تصميم لعبة في برنامج السكراتش وأرادت إضافة كائن "سمكة القرش" من مكتبة البرنامج فضغطت على الزر رقم 5 وبحثت في كامل المكتبة لكنها لم تجد الكائن المطلوب




1- لماذا لم تجد عزيزة كائن سمكة القرش؟
.....

2- ما الحل الذي من المفترض أن تطبقه عزيزة مع الإشارة إليه في الصورة؟
.....

3- تريد عزيزة إضافة خلفية من برنامج سكراتش، أي من الأرقام يجب ان تضغط؟
.....

4- لتغيير اتجاه القط أي من الأرقام يجب ان تضغط؟.....

5- لرسم خلفية أي من الأرقام يجب ان تضغط؟.....

6- اذا أرادت تحميل كائن من الكمبيوتر أي من الأرقام يجب ان تضغط؟.....

انتهت الأسئلة...مع تمنياتي للجميع بالنجاح والتوفيق