

الاختبار الثاني في مادة المعلوماتية

اللقب : الإسم : القسم :


forever
imagine
program
share

/20

❖ التمرين الأول : اكتب عند العمود (ب) ما يناسبه من العمود (أ)

(ب)		(أ)
تحتوي على أوامر تستخدم في التحكم في أنماط وأشكال الكائنات وألوانها	(.....)	الحركة
تستخدم أوامرها في حركة الكائنات وتحديد الاتجاهات على المنصة	(.....)	المظاهر
يمكن استخدامها في تسجيل أو إدراج صوت إلى المقطع البرمجي	(.....)	الصوت
أوامرها تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته	(.....)	القلم
بها العديد من أوامر الحساب والمقارنة	(.....)	التحسس
بها أوامر التكرار وأوامر التحكم الشرطي (إذا)	(.....)	الأحداث
تحدد الأوامر التي تقع على الكائنات لبدء تشغيل البرنامج	(.....)	التحكم
تستخدم أوامرها من أجل معرفة ملاسمة كائن لكائن آخر أو للون معين	(.....)	العمليات

❖ التمرين الثاني : املأ الفراغ بالكلمة المناسبة : يدعم ، المظاهر ، المقطع البرمجي ، المنطقية ، تشغيل ، مجاني

- 1) هو مجموعة من الأوامر التي يتم تركيبها بترتيب معين بمنطقة البرمجة .
- 2) يمكن تغيير لون وشكل الكائن من تبويب
- 3) العلامة  تستعمل لـ المقطع البرمجي.
- 4) برنامج سكراتش هو برنامج ، كما أنه اللغة العربية.
- 5) تسمى عمليات (و ، أو ، ليس) بالعمليات.....

❖ التمرين الثالث :

- 1) يوجد 3 أنواع من العمليات في برنامج سكراتش ، اذكرها مع إعطاء مثال لكل نوع :

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

- 2) متى تكون العبارة (و) محققة ؟
- 3) متى تكون العبارة (أو) محققة ؟
- 4) ماهي نتيجة كل عبارة من العبارات التالية :

$5 < 2$ و $8 > 5$ و $5 = 5$

(.....)

$3 = 3$ أو $10 < 11$

(.....)

$5 > 7$ و $8 < 9$

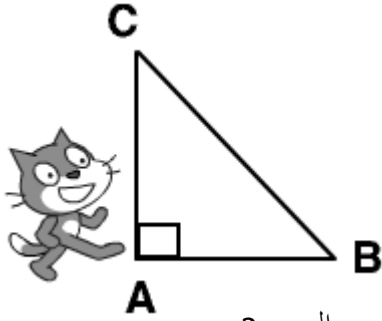
(.....)

❖ التمرين الرابع : (1) ماهي النتيجة التي سيقولها الكائن بعد تشغيل كل مقطع برمجي ؟

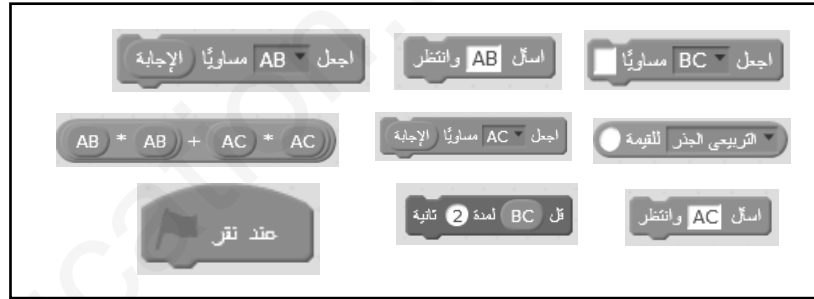
المقطع البرمجي	سيقول الكائن :

- (2) اذكر المتغيرات التي استعملناها ؟
 (3) ماهي القائمة التي نستعملها لإنشاء المتغيرات ؟
 (4) هل يمكن إنشاء متغيران بنفس الإسم ؟ لماذا ؟

❖ **الوضعية الإدماجية :** درست نظرية فيثاغورس في مادة الرياضيات ، فأردت تجسيدها على برنامج سكراتش وإنشاء برنامج بسيط يحسب لك طول الوتر عندما تعطيه طول الضلعان القائمان.



-السند 2



-السند 1

- اعتماداً على السند 1 و 2 اكتب المقطع البرمجي الذي يسمح لك بحساب طول الوتر حيث :

$$BC^2 = AB^2 + AC^2$$