

العلامة:

/20

الاسم و اللقب: ..... القسم: 3م ...

التمارين الأولى (06ن): ضع علامة (x) في المكان المناسب:

1	يمكن إضافة الأصوات في برنامج سكراتش من :	تسجيل صوتي	مكتبة سكراتش	قائمة Insertion
2	يستخدم برنامج سكراتش من أجل:	إنشاء رسوم متحركة	إنشاء جداول حسابية	تصميم ألعاب
3	يمكن التحكم في إدراج الأصوات في المشروع من خلال بطاقة:	خلفيات	التعليمات البرمجية	الأصوات
4	لرفع شدة الصوت نستخدم اللبنة:	عَبْر شدة الصوت بمقدار 10	عَبْر شدة الصوت بمقدار -10	شَبِّل الصوت حتى إنتهاءه
5	أول خطوة لإضافة الصوت لكائن في مشروع هي:	تحديد الكائن	إختيار بطاقة الأصوات	إضافة لبنة تشغيل الأصوات
6	لإضافة تسجيل صوتي نستعمل:	إيقونة البحث	إيقونة التحميل	إيقونة التسجيل

التمارين الثاني (06ن) : 1 - إليك مراحل إضافة تسجيل صوتي في برنامج سكراتش، رتبها ترتيبا صحيحا (من 1 إلى 4):

- \* نضغط على زر "تسجيل" (.....)
- \* نحدد بطاقة الأصوات في منطقة التحكم (.....)
- \* نحدد الكائن أو المنصة المراد ربطها بالصوت (.....)
- \* يظهر مسجل الصوت، نضغط على زر "تسجيل" و نضغط على زر "توقف" عند الإنتهاء من عملية تسجيل الصوت (.....)

2 - أكمل الجدول التالي:

اللبنة	قسمها
إبدأ الصوت	.....
عَبْر مؤثر بطاقة الصوت بمقدار 10	.....
أوقف كل الأصوات	.....
عَبْر شدة الصوت بمقدار -10	.....

## الوضعية الإدماجية (08ن):

الشكل التالي عبارة عن مقطع برمجي (الكائن هو القط )

1- متى يبدأ تشغيل هذا المقطع البرمجي؟

.....

2- ما هي إحداثيات القط عند بداية البرنامج (س، ص)؟

..... = ص ..... = س

3- ما هي إحداثيات القط عند نهاية البرنامج (س، ص)؟

..... = ص ..... = س

4- بكم درجة إستدار القط؟

الدرجة = .....

5- ما هو مقدار شدة صوت القط في بداية البرنامج؟

الشدة = .....

6- ما هو مقدار شدة صوت القط بعد نهاية البرنامج؟

الشدة = .....



بالتوفيق

⊗ لا تستعمل القلم الماحي (Effaceur)

⊗ لا تستعمل قلم الرصاص في الكتابة

☺ فكر، حاول ثم اجب

☺ تأكد من كتابة الإسم، اللقب و القسم