القسم:	الفوج:	اللقب والاسم:	تاريخ الميلاد:
الرقم:			

مديرية التربية - ولاية تلمسان — متوسطة الإخوة خالد، الحناية – 2021/2020

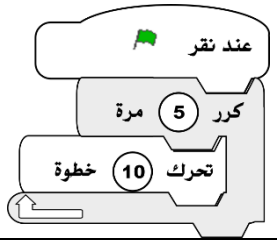
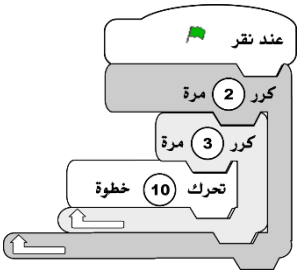
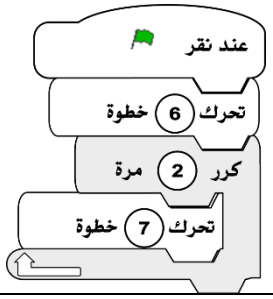
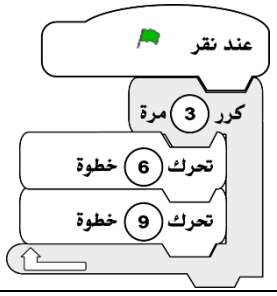
تصحيح اختبار مادة المعلوماتية

المستوى: الثالث — الفصل: الأول — تاريخ الاختبار: 2021/02/23 — المدة: ساعة

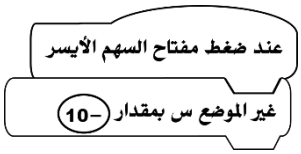
- **استعمل(ي) قلما جافا واحدا: الأزرق أو الأسود، لا تستعمل(ي) قلم الحبر ولا قلم الرصاص.**
- **تُحْتسب نقطة واحدة للتنظيم ووضوح الأجوبة. بالتوفيق!**

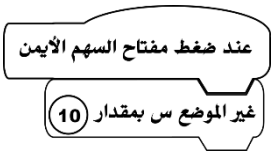
الوضعية الأولى (08 نقاط):

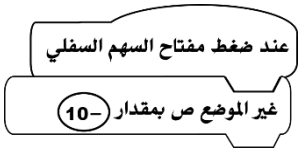
الجزء الأول: كم خطوة يتحرك الكائن في كلٍّ من المقاطع البرمجية التالية؟

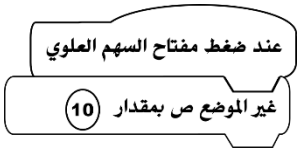
		
30	35	50
		
60	20	45

الجزء الثاني: اقرأ/اقرئي المقاطع البرمجية التالية.









ما هما الاحداثيتان اللتان ينتهي إليهما الكائن في الحالتين التاليتين؟

- يبدأ الكائن في النقطة (0،0) ثم نضغط على المفاتيح التالية بالترتيب من اليمين إلى اليسار:

↓ → ↑ ↑ ← ← ← ↑ : س = **-20**، ص = **20**

- يبدأ الكائن في النقطة (50،30) ثم نضغط على المفاتيح التالية بالترتيب من اليمين إلى اليسار:

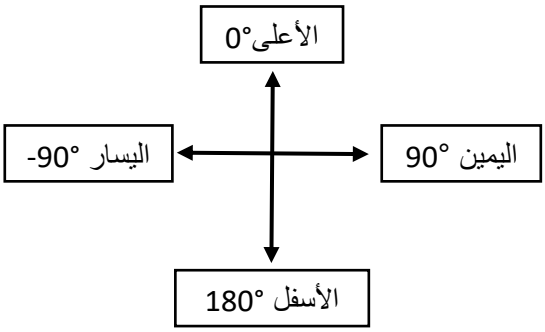
↓ ← ← ↓ → ↓ ↓ → : س = **50**، ص = **-10**

اقلب الصفحة

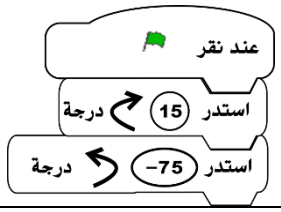
الوضعية الثانية (06 نقاط):

الجزء الأول:

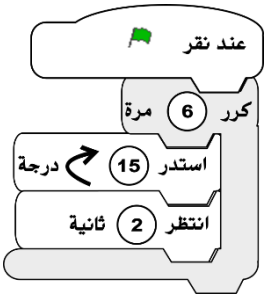
الشكل المقابل يُبيّن الزوايا المعتمدة في Scratch:



في البداية يتجه الكائن إلى اليمين أي °90. ما هو قيس الزاوية التي يشير إليها الكائن بعد تشغيل المقطع البرمجي في كلٍّ من الحالات التالية؟ (المقاطع مستقلة عن بعضها البعض)

		
60°	135°	180°

الجزء الثاني: اقرأ/اقرئي المقطع البرمجي ثم أجب/أجيبي على الأسئلة التالية:



كم مرة يدور الكائن؟ 6

كم درجة يدور في كل مرة؟ 15°

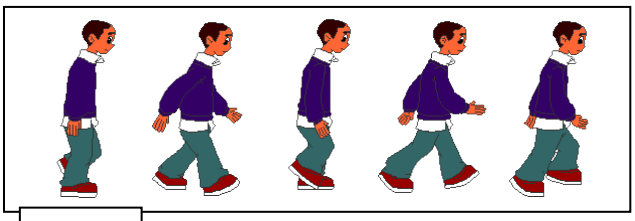
كم درجة يدور في النهاية (عندما ينتهي المقطع البرمجي)؟ 90°

ما هي المدة الزمنية الكاملة لتنفيذ كل المقطع البرمجي؟ 12 ثانية

إذا علمت أن بالدائرة °360. فكم مرة يدور الكائن لكي يكمل الدورة؟ 24

ما هي المدة الزمنية اللازمة لذلك؟ 48 ثانية

الوضعية الإدماجية (05 نقاط):



السند 2

السند 1: يمكِّننا Scratch من إضافة كائنات ومظاهر والتحكم فيها.

السياق: لعلك تساءلت منذ الصغر عن طريقة انتاج الرسوم المتحركة وربما لم تجد لتساؤلك جوابا حتى وصلت لدرس المظاهر في مادة المعلوماتية.

التعليمة 1: اعتمادا على صور السند الثاني ومكتسباتك من مادة المعلوماتية بيّن(ي) باختصار الفرق بين الكائن والمظهر وكيف يمكن استعمالهما لإنتاج الرسوم المتحركة؟

قد يكون للكائن الواحد عدة مظاهر ولذلك المظاهر هي صور مختلفة لنفس الكائن.

الانتقال بين المظاهر المختلفة بسرعة يوحي للمشاهد بأن الكائن يمشي أو يطير

أو يقوم بحركة طبيعية. وهذا هو المبدأ الذي تقوم عليه الرسوم المتحركة والأفلام.

التعليمة 2: أكمل(ي) المقطع البرمجي الذي يجعل الطفل يمشي بين الحافتين اليمنى واليسرى للمنصة دون توقف.