مديرية التربية لولاية تلمسان	متوسطة الإخوة خالد، الحناية	السنة الدراسية: 2021/2020
المادة: المعلوماتية	الفصل: الأول	التاريخ: انطلاقا من 2021/01/20
المستوى: الرابع	طبيعة التقييم: فرض محروس على الحاسوب	المدة: 45 دقيقة

الوضعية الأولى (16 ن): لعبة القرد والموز

الجزء الأول (04 نقاط): افتح Scratch ثم:

- احذف القط
- أضف الكائن الأول: القرد.
- أضف الكائن الثاني: الموز.
- اجعل حجم الكائنين أصغر قليلا.
- أضف خلفية من المجلد Nature
- أضف متغيرا باسم score

الجزء الثاني (04 نقاط): **حدد القرد** ثم أضف ما يلي:

1. مقطع يحرك القرد إلى اليمين 10 خطوات إذا ضغطت على السهم الأيمن
2. مقطع يحرك القرد إلى اليسار 10 خطوات إذا ضغطت على السهم الأيسر

الجزء الثالث (04 ن): **حدد الموز** ثم قم بما يلي:

- أضف لبنة العلم الأخضر
- اجعل المتغير score مساويا لـ 0.
- من لبنات الحركة أضف اللبنة "اذهب إلى الموضع س: .... ص: ...."
  ليكن لـ "ص" القيمة 150 ولـ "س" قيمة عشوائية بين -200 و200.
- لكي ينزل الموز من الأعلى إلى الأسفل لابد من **تكرار** تغيير قيمة ص بـ -10.
- لضبط السرعة اسْتَعْمل لبنة الانتظار واجعل قيمتها 0.1

الجزء الرابع (04 ن):

- إذا أفلت الموز من القرد ووصل إلى أن يصبح الموضع ص الخاص به أقل من -150
  - يُخَفَّضُ score بـ 1.
  - يعود الموز لنقطة عشوائية في الأعلى (كما بدأ)
- إذا التقط القرد الموز (أو إذا لامس الموز القرد)
  - يضاف 3 لـ score
  - يعود الموز لنقطة عشوائية في الأعلى (كما بدأ)

الوضعية الثانية (04 ن): حساب PGCD باعتماد عملية الطرح

- افتح برنامج Scratch مرة أخرى دون غلق الأول؛ ثم أنشئ متغيرين: x و y.
- أضف لبنة العلم الأخضر ثم لبنتين: الأولى تجعل x مساويا لـ 2310 والثانية تجعل y مساويا لـ 836.
- لحساب القاسم المشترك الأكبر لـ x وy **نكرر** عمليتين **حتى** يصبح x مساويا لـ y
  - العملية الأولى: **إذا** كان x **أكبر** من y فإن x يصبح مساويا $x - y$
  - العملية الثانية: **إذا** كان y **أكبر** من x فإن y يصبح مساويا $y - x$