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

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

اختبار في مادة المعلوماتية

المستوى: الثالث الفصل: الثاني تاريخ الاختبار: ..../2021/05 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:**

**الجزء الأول (04 ن):** اختر/اختاري الجواب الصحيح باستعمال ✓.

1) ما هي خاصية Scratch التي تجعل الكائنات ترسم؟

☐ المظاهر ☐ الصوت

☐ التحكم ☐ القلم

2) ما هي اللبنة التي لا بد من استعمالها لكي يرسم الكائن؟

☐ كرر 10 مرات ☐ انزل القلم

☐ غير تظليل القلم بمقدار 10 ☐ ارفع القلم

3) هل يمكن تغيير لون وحجم القلم؟

☐ نعم ☐ لا

4) هل يرسم القلم بعد رفعه؟

☐ نعم ☐ لا

**الجزء الثاني (04 ن):**

1) ماذا نغير لكي نجعل الكائن يرسم على معلم متعامد ومتجانس عوض مساحة بيضاء؟ .....

2) ما اسم اللبنة التي تمسح المنصة؟ .....

3) ما الفرق بين "اجعل حجم القلم مساويا لـ 5" و"غير حجم القلم بمقدار 5"؟ .....

.....

4) رسمت كائنا فما هما إحداثياته قبل تحريكه وقبل تشغيل أي مقطع برمجي؟ س = .....، ص = .....

**الجزء الثالث (02 ن):** في أول حصة من دروس القلم عرض عليكم أستاذ المعلوماتية فيديو لآلة تقص الحديد بالليزر؛ يُتَحَكَّمُ فيها عن طريق الكمبيوتر. ما علاقة الفيديو بدرس القلم (باختصار)؟ .....

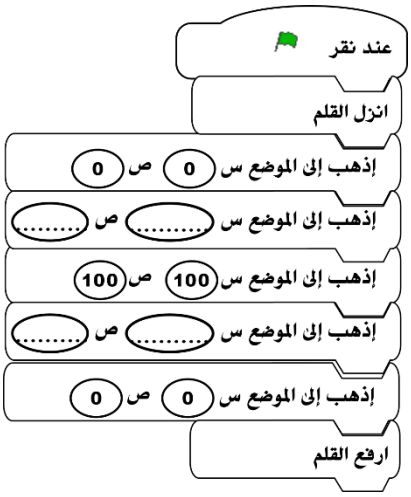
.....

.....

.....

**اقلب الصفحة**

**الوضعية الثانية: (04 ن):** أكمل المقطع البرمجي لكي يرسم مربعا طول ضلعه 100 خطوة.



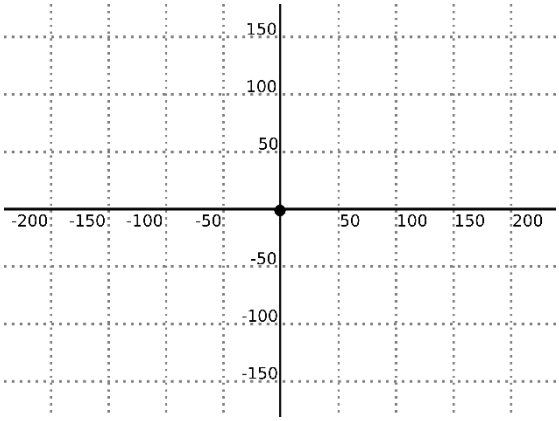

- لماذا تكررت اللبنة "اذهب إلى الموضع س 0 ص 0"؟

.....

.....

**الوضعية الإدماجية (05 ن):**

- **السند 1:** زيادة على لبنات الاتجاه والحركة،
- يمكننا Scratch من استعمال لبنات التكرار مع لبنات القلم.
- **السند 2:** الاتجاه 90 هو اليمين والاتجاه 0 هو الأعلى.
- **السياق:** أردت أن ترسم شكلا فيه تكرار بطريقة مختصرة.
- **التعليمة 1:** نفترض أن الكائن في البداية يكون في النقطة س = −200 و ص = −150. ارسم في المعلم المتعامد والمتجانس المقابل ما يرسمه الكائن بعد تشغيل المقطع البرمجي الأول.



**التعليمة 2:** هنا أيضا نفترض أن الكائن في البداية يكون في النقطة س = −200 و ص = −150. ارسم في المعلم المتعامد والمتجانس المقابل ما يرسمه الكائن بعد تشغيل المقطع البرمجي الثاني. (المقطعان الأول والثاني مستقلان عن بعضهما البعض)