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

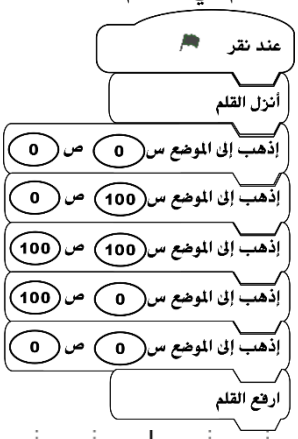
مديرية التربية - ولاية تلمسان متوسطة الإخوة خالد، الحناية – 2023/2022

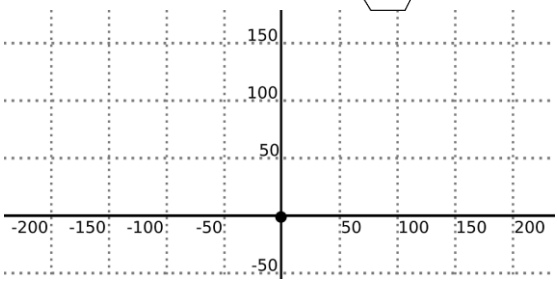
اختبار في مادة المعلوماتية

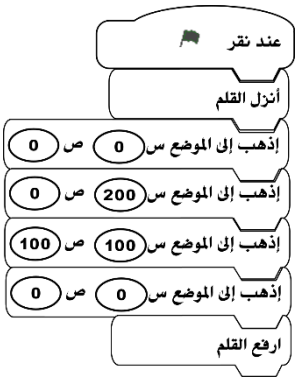
المستوى: الثالث الفصل: الثاني تاريخ الاختبار: 2023/02/28 المدة: ساعة

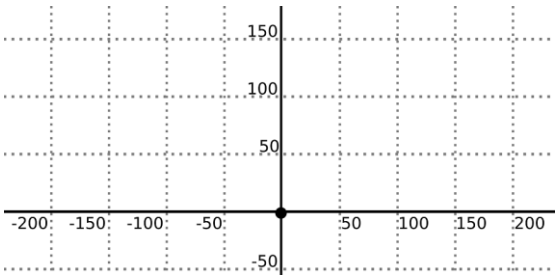
- **استعمل(ي) قلما جافا واحدا: الأزرق أو الأسود، لا تستعمل(ي) قلم الحبر ولا قلم الرصاص ولا المصحح.**
- **تُحْتسب نقطة واحدة للتنظيم ووضوح الأجوبة. بالتوفيق!**

الوضعية الأولى (04 ن): في البداية يكون الكائن في مبدأ المعلم المتعامد والمتجانس. المقطعان أدناه مستقلان عن بعضهما البعض. أرسم في المعلم أسفل كل مقطع ما يرسمه الكائن. استعمل(ي) مسودة قبل الرسم النهائي.



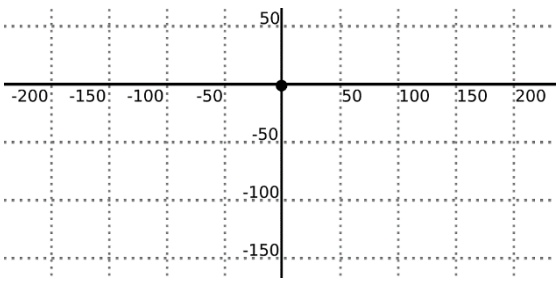


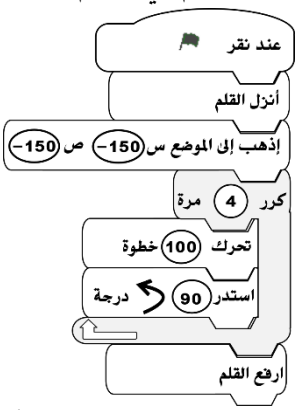




الوضعية الثانية (04 ن): في البداية يكون الكائن في مركز المعلم المتعامد والمتجانس ومتجها إلى اليمين (90°).

- أرسم في المعلم المقابل ما يرسمه الكائن بعد تشغيل المقطع البرمجي. استعمل(ي) مسودة قبل الرسم النهائي.





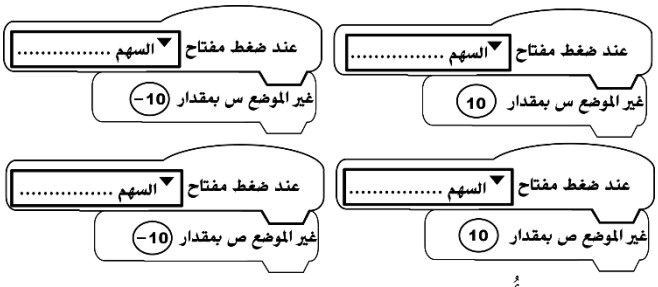
- لماذا يرسم الكائن خطًّا زائدا؟ .....
- كيف تغير(ين) المقطع للتخلص من الخط الزائد؟ .....
- يكفي تغيير **عددين** في المقطع لكي يرسم مثلثا. ما هما وبماذا نغير كل واحد منهما؟ .....

.....

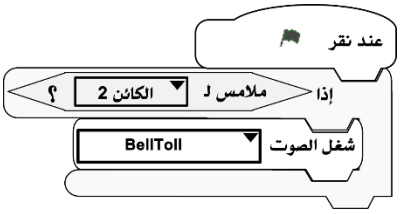
اقلب الصفحة

الوضعية الثالثة (06 ن): يتكون مشروع في Scratch من كائنين: الأول طفل والثاني سيارة.

الجزء الأول: أكمل(ي) المقاطع البرمجية التي تجعل الكائن يتحرك استجابة للضغط على أسهم الاتجاهات الأربع.



الجزء الثاني: أُضِيف للطفل المقطع المقابل.



- ما اسم الصوت المستعمل في المقطع؟ .....
- متى نسمعه؟ .....

.....

- لماذا لا نسمعه إذا كان الطفل بعيدا عن السيارة ثم ضغطنا على العلم الأخضر وقربنا الطفل باستعمال أسهم الاتجاهات الأربعة؟ .....

.....

.....

.....

- ما هو الحل الذي يمكِّننا من سماع الصوت في تلك الحالة؟ .....

.....

الوضعية الإدماجية (05 ن):

السياق: نريد من خلال هذه الوضعية أن نرسم شكلا فيه تكرار.

السند: الاتجاهات الأربعة المعتمدة في Scratch هي:
اليمين (90°)، اليسار (−90°)، الأعلى (0°) والأسفل (180°).

التَّعليمة : أرسم/ي نتيجة المقطع المقابل في المعلم أدناه.

استعمل(ي) مسودة قبل الرسم النهائي.