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

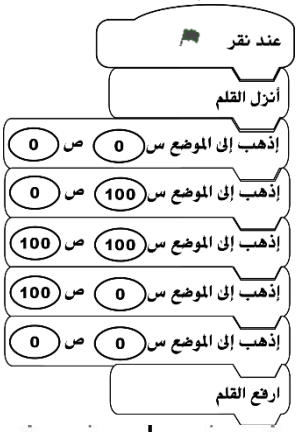
مديرية التربية - ولاية تلمسان — متوسطة الإخوة خالد، الحناية – 2023/2022

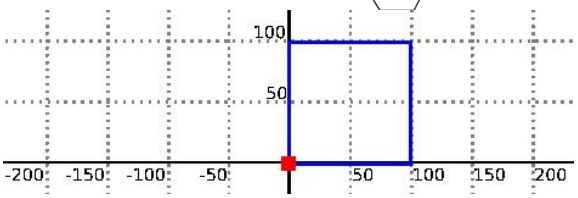
تصحيح اختبار في مادة المعلوماتية

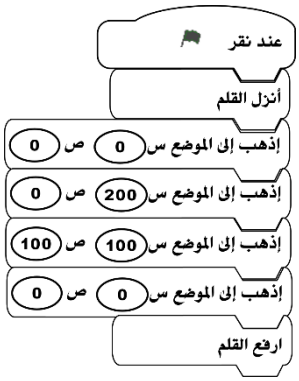
المستوى: الثالث — الفصل: الثاني — تاريخ الاختبار: 2023/02/28 — المدة: ساعة

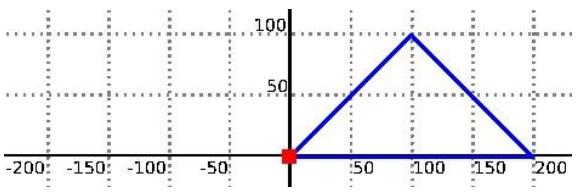
- **استعمل(ي) قلما جافا واحدا: الأزرق أو الأسود، لا تستعمل(ي) قلم الحبر ولا قلم الرصاص ولا المصحح.**
- **تُحْتسب نقطة واحدة للتنظيم ووضوح الأجوبة. بالتوفيق!**

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.



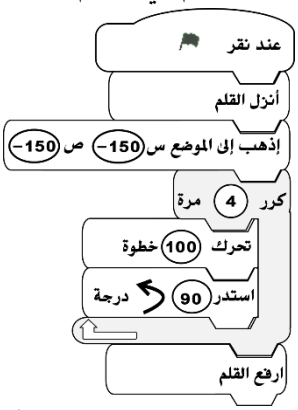


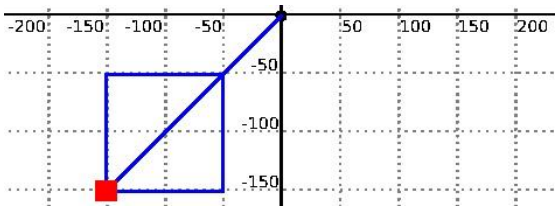




الوضعية الثانية (04 ن): في البداية يكون الكائن في مركز المعلم المتعامد والمتجانس ومتجها إلى اليمين (90°).

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





- لماذا يرسم الكائن خطًّا زائدا؟

لأنه بدأ يرسم من مركز المعلم (0,0) وليس من أول نقطة في المربع (150-,150-).

- كيف تغير(ين) المقطع للتخلص من الخط الزائد؟

أجعل الكائن يرسم بعد أن يذهب إلى أول نقطة في المربع (150-,150-) وذلك بجعل اللبنة "أنزل القلم" بعد اللبنة "إذهب إلى الموضع س (150-) ص (150-)".

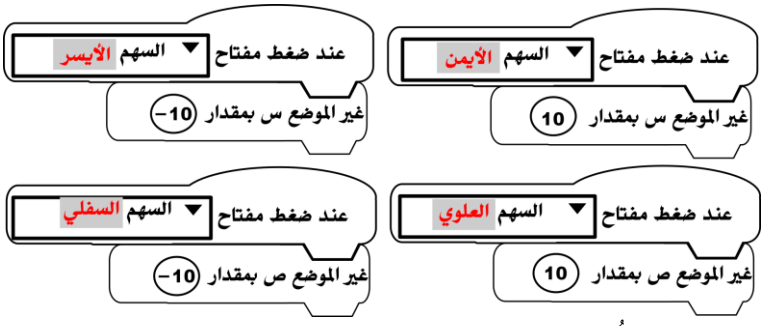
اقلب الصفحة

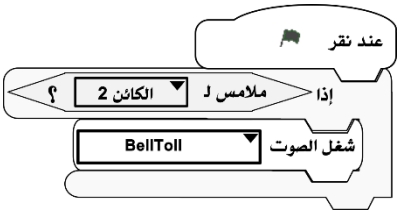
- يكفي تغيير **عددين** في المقطع لكي يرسم مثلثا. ما هما وبماذا نغير كل واحد منهما؟

العددان هو 4 و90. "كرر 4 مرة" تصبح "كرر 3 مرة". "استدر 90 ↻ درجة" تصبح "استدر 120 ↻ درجة".

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.

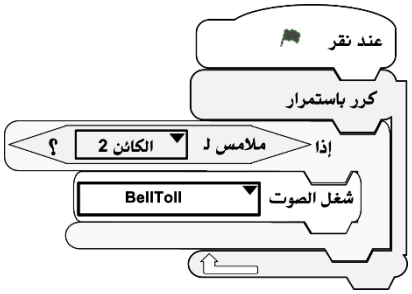




الجزء الثاني: أُضِيف للطفل المقطع المقابل.

- ما اسم الصوت المستعمل في المقطع؟ **BellToll**
- متى نسمعه؟ **إذا ضغطنا على العلم الأخضر عندما يكون الكائن الأول (الطفل) ملامسا للكائن الثاني (السيارة)؛ ليس إذا كان بعيدا عنه.**
- لماذا لا نسمعه إذا كان الطفل بعيدا عن السيارة ثم ضغطنا على العلم الأخضر وقربنا الطفل باستعمال أسهم الاتجاهات الأربعة؟ **حسب المقطع أعلاه، لا نسمع أي صوت حتى لو جعلنا الطفل يلامس السيارة باستعمال الأسهم الأربعة إلا إذا ضغطنا على العلم الأخضر مرة أخرى.**
- ما هو الحل الذي يمكِّننا من سماع الصوت في تلك الحالة؟

إضافة اللبنة "كرر باستمرار" حول اللبنة "إذا" لكي يراقب الكائن نفسه باستمرار (هل هو ملامس للسيارة أو لا). ويكتشف ملامسته للسيارة حتى لو وصل إليها عن طريق الأسهم.



الوضعية الإدماجية (05 ن):

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

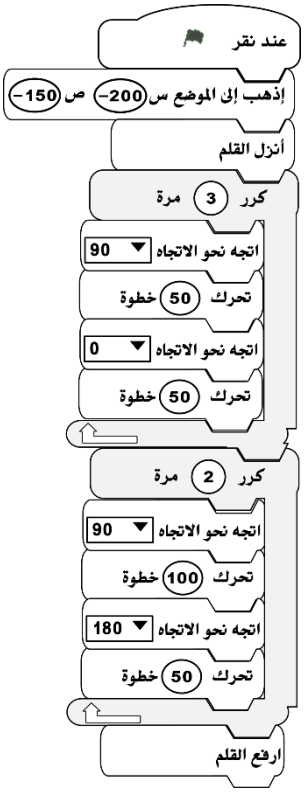
السند: الاتجاهات الأربعة المعتمدة في Scratch هي:

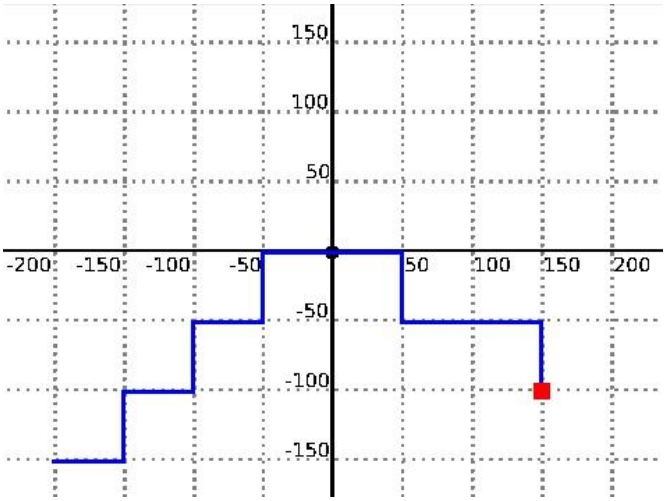
اليمين (90°)، اليسار (-90°)، الأعلى (0°) والأسفل (180°).

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

استعمل(ي) مسودة قبل الرسم النهائي.

اقلب الصفحة


عند نقر
إذهب إلى الموضع س -200 ص -150
أنزل القلم
كرر 3 مرة
اتجه نحو الاتجاه 90
تحرك 50 خطوة
اتجه نحو الاتجاه 0
تحرك 50 خطوة
كرر 2 مرة
اتجه نحو الاتجاه 90
تحرك 100 خطوة
اتجه نحو الاتجاه 180
تحرك 50 خطوة
ارفع القلم


150
100
50
-200
-150
-100
-50
50
100
150
200
-50
-100
-150