الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

المجمع المدرسي الخاص "الفتح" - بوجليدة-

مديرية التربية لولاية تلمسان
اختبار الثلاثي الثاني في المعلوماتية

المستوى: الثاني متوسط
السنة الدراسية : 2023 / 2024

القسم:	اللقب والاسم:	تاريخ الميلاد:
الرقم:		

- **استعمل(ي) قلما جافا واحدا: الأزرق أو الأسود، لا تستعمل(ي) قلم الحبر ولا قلم الرصاص ولا المصحح.**
- **تُحْتسب نقطة واحدة للتنظيم والوضوح • الآلة الحاسبة ☒ • لا يقرأ الموضوع • بالتوفيق!**

التمرين الأول (04 ن): استعمل/ي هذا الرمز ✓ لاختيار الجواب الصحيح لكل من الأسئلة التالية:

1) كيف تسمى الأشكال باللغة الفرنسية؟
- ☐ Tableau
- ☐ Rectangles
- ☐ Formes

2) تحت أي تبويب نجد أداة إدراج الأشكال؟
- ☐ INSERTION
- ☐ ACCEUIL
- ☐ FORMAT

3) ما هو المفتاح الذي يستعمل لحذف الأشكال؟
- ☐ Ctrl
- ☐ Shift
- ☐ Suppr

4) ما هو الشرط الذي لا بد منه لحذف الأشكال؟
- ☐ أن يكون الشكل محددا
- ☐ أن يكون الشكل ملونا
- ☐ أن يكون الشكل غير محدد

5) في الأشكال Epaisseur تعني:
- ☐ نوع حدود الشكل
- ☐ لون المساحة الداخلية
- ☐ سمك حدود الشكل

6) إذا أردنا أن نجعل شكلا خلف كل الأشكال، فماذا نختار؟
- ☐ Reculer
- ☐ Mettre à l'arrière-plan
- ☐ Mettre au premier plan

7) إذا أردنا أن نقدم شكلا رتبة واحدة فماذا نختار؟
- ☐ Avancer
- ☐ Reculer
- ☐ Couper

8) ما هو الخيار الذي يمكِّننا من الكتابة داخل الشكل؟
- ☐ Ecrire le texte
- ☐ Ajouter du texte
- ☐ Supprime le texte

التمرين الثاني (04 ن): أكتب الرقم المناسب أمام كل أداة.

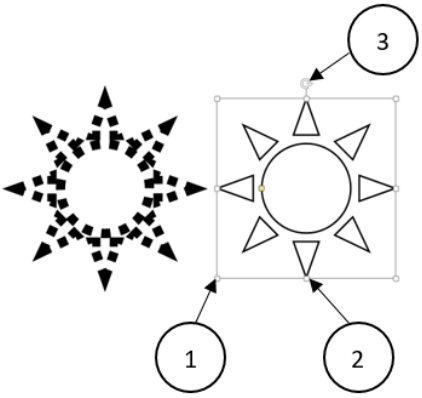
WordArt	.....
Symbole	.....
Equation	.....

1	
2	$= \frac{3x+5}{4x-1}$
3	

- تحت أي تبويب نجد WordArt، Symbole و Equation؟ .....

اقلب الصفحة

التمرين الثالث (05 ن):



- ما هو دور كل من الأدوات المبينة في الصورة؟

1) .....

2) .....

3) .....

- بين حدود الشكلين فرقان. ما هما؟

1. .....

2. .....

الوضعية الإدماجية (06 ن): .

السياق: يُمَكِّننا Scratch من بناء مقاطع برمجية ننشئ من خلالها ألعابا ورسوما متحركة... في هذه الوضعية ننجز لعبة كرة السلة. عند النقر على العلم الأخضر تبدأ الكرة في التحرك بسرعة معتدلة بين حافتي المنصة دون توقف. يستعمل اللاعب الأسهم الموجودة في لوحة المفاتيح ليغير اتجاه الكرة وبالتالي يمكنه أن يأخذها إلى أي نقطة في المنصة.

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

التعليمة: أكمل المقطع البرمجي أدناه لتكون اللعبة كما وُصِفت في السياق.