

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

المجمع المدرسي الخاص "الفتح" - بوجليدة-

المستوى: الثاني متوسط

السنة الدراسية: 2023 / 2024



مديرية التربية لولاية تلمسان
اختبار الثلاثي الثاني في المعلوماتية

القسم:	اللقب والاسم:	تاريخ الميلاد:
الرقم:		

- استعمل (ي) قلما جافا واحدا: الأزرق أو الأسود، لا تستعمل (ي) قلم الحبر ولا قلم الرصاص ولا المصحح.
- تُحتسب 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:

- (5) في الأشكال Epaissur 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 يمكننا من الكتابة داخل الشكل؟
- ☐ Ecrire le texte
- ☒ Ajouter du texte
- ☐ Supprime le texte

- (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

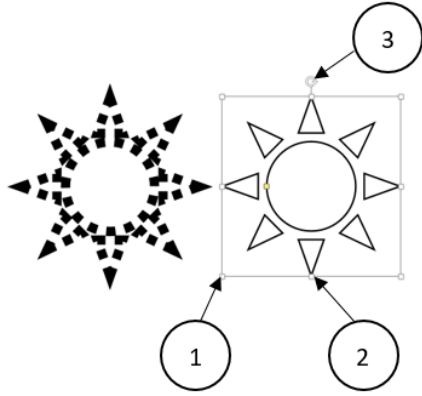
التمرين الثاني (04 ن): أكتب الرقم المناسب أمام كل أداة.

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

3	WordArt
1	Symbole
2	Equation

- تحت أي تبويب نجد WordArt، Symbole وEquation؟ **INSERTION**

التمرين الثالث (05 ن):



- ما هو دور كل من الأدوات المبينة في الصورة؟

1) تغيير عرض وارتفاع الشكل.

2) تغيير ارتفاع الشكل فقط

3) تدوير الشكل

- بين حدود الشكلين فرقان. ما هما؟

1. السمك: أحدهما دقيق والآخر سميك

2. النوع: أحدهما مستمر والآخر متقطع

الوضعية الإدماجية (06 ن):

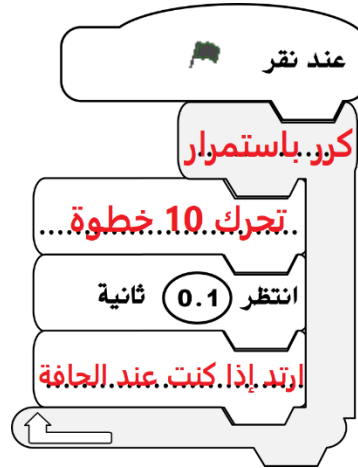
السياق: يُمكننا Scratch من بناء مقاطع برمجية ننشئ من خلالها ألعابا ورسوما متحركة... في هذه الوضعية ننجز لعبة

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 ليعتبر 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 وُصفت في السياق.



عند ضغط مفتاح السهم... الأيسر...
اتجه نحو الاتجاه 90-

عند ضغط مفتاح السهم... الأيمن...
اتجه نحو الاتجاه 90.

عند ضغط مفتاح السهم... السفلي...
اتجه نحو الاتجاه 180.

عند ضغط مفتاح السهم... العلوي...
اتجه نحو الاتجاه 0...