

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

المجمع المدرسي الخاص "الفتح" - بوجليدة-

المستوى: الثالث متوسط

السنة الدراسية : 2024 / 2023



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!
- 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.

عند نقر

إذهب إلى الموضع س-150 ص 0

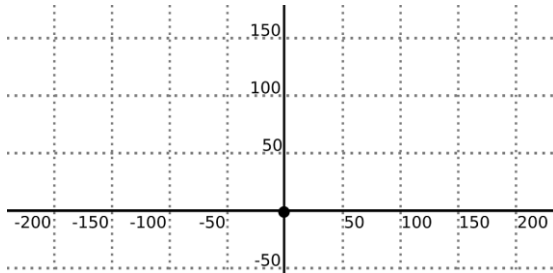
أنزل القلم

إذهب إلى الموضع س-100 ص 0

إذهب إلى الموضع س-0 ص 100

إذهب إلى الموضع س-150 ص 0

ارفع القلم



عند نقر

أنزل القلم

إذهب إلى الموضع س-0 ص 0

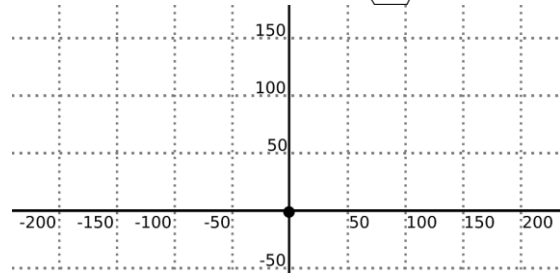
إذهب إلى الموضع س-200 ص 0

إذهب إلى الموضع س-150 ص 100

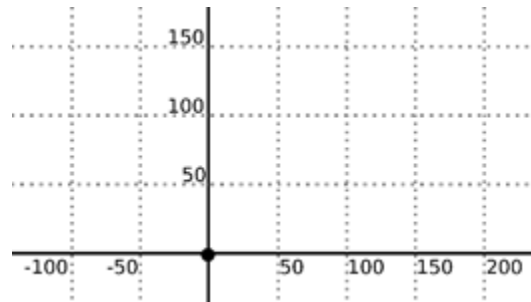
إذهب إلى الموضع س-0 ص 100

إذهب إلى الموضع س-0 ص 0

ارفع القلم



- الوضعية الثانية (04 ن):** في البداية يكون الكائن في مركز المعلم المتعامد والمتجانس ومتمجها إلى اليمين (90°).
- أرسم في المعلم المقابل ما يرسمه الكائن بعد تشغيل المقطع البرمجي. استعمل (ي) مسودة قبل الرسم النهائي.



عند نقر

أنزل القلم

كرر 4 مرة

تحرك 100 خطوة

استدر 90 درجة

ارفع القلم



• يكفي تغيير **عددين** في المقطع لكي يرسم شكل القطعة النقدية المبينة في الصورة.

ما هما وبماذا نغير كل واحد منهما؟

.....

• بماذا نغير العددين لنحصل على مثلث؟

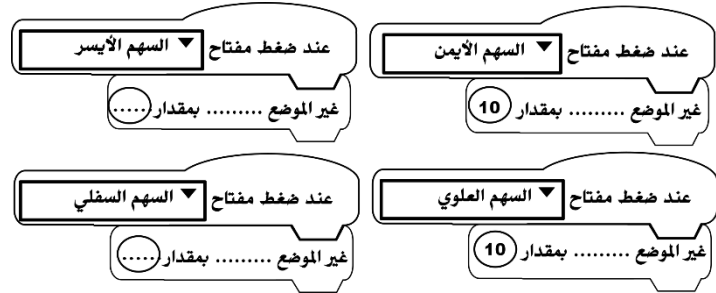
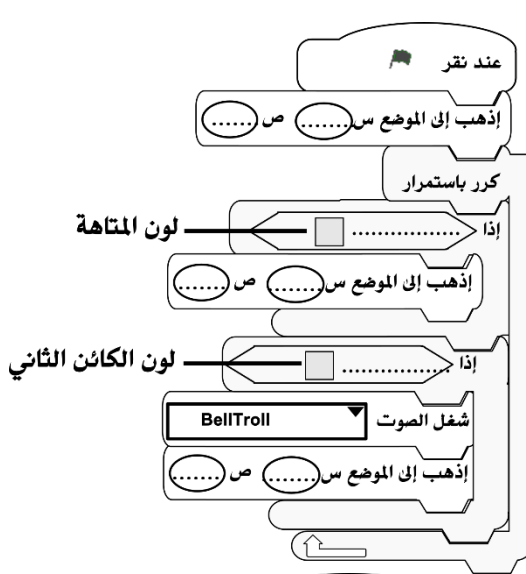
.....

الوضعية الثالثة (06 ن): فتحت Scratch ثم حذف القط ورسمت خلفية على شكل متاهة. أضفت كائنين؛ وضعت أحدهما في مدخل المتاهة والآخر في مخرجها. لَوْن المتاهة أزرق، الكائن الأول لونه أحمر أما الثاني فلونه أخضر.



عند الضغط على العلم الأخضر يكون الكائن الأول في النقطة التي إحداثياتها س = -230، ص = 100. يعود لتلك النقطة إذا لامس أحد اللونين الأزرق أو الأخضر. يسمع اللاعب صوتا إذا أوصل الكائن الأول لمخرج المتاهة. يُحرّك اللاعب الكائن الأول باستعمال أسهم الاتجاهات الموجودة في لوحة المفاتيح.

• أكمل المقطع البرمجي حتى تكون اللعبة كما وُصفت في الأعلى.



الوضعية الإدماجية (05 ن):

السياق: نريد من خلال هذه الوضعية أن نعتد على خاصية القلم لرسم شكل فيه تكرار.

السند: الاتجاهات الأربعة المعتمدة في Scratch هي:

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

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

