الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

المجمع المدرسي الخاص "الفتح" - بوجليدة-

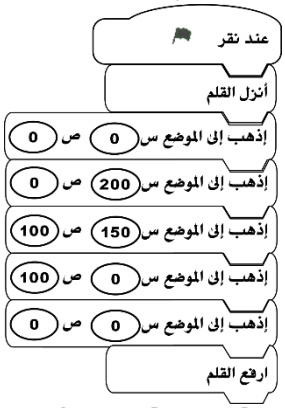
مديرية التربية لولاية تلمسان — المستوى: الثالث متوسط

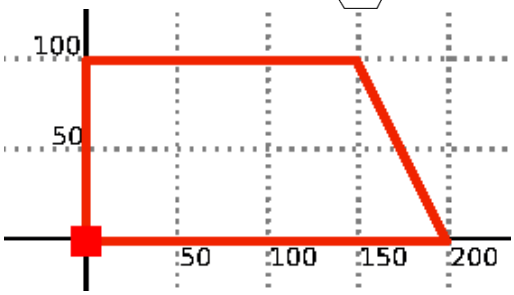
اختبار الثلاثي الثاني في المعلوماتية — السنة الدراسية : 2023 / 2024

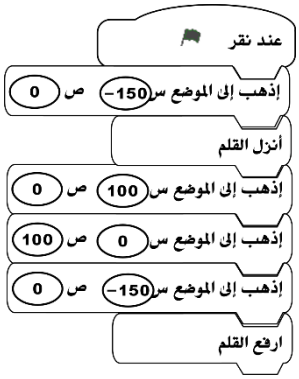
القسم:	اللقب والاسم:	تاريخ الميلاد:
الرقم:		

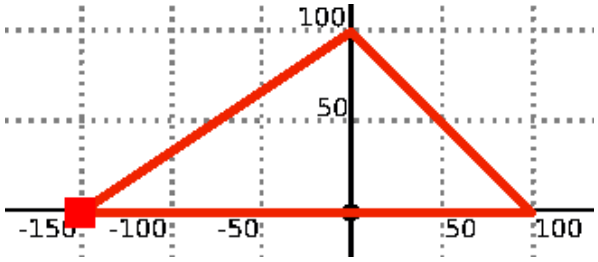
- **استعمل(ي) قلما جافا واحدا: الأزرق أو الأسود، لا تستعمل(ي) قلم الحبر ولا قلم الرصاص ولا المصحح.**
- **تُحْتسب نقطة واحدة للتنظيم والوضوح • الآلة الحاسبة ☑ • لا يقرأ الموضوع • بالتوفيق!**

<u>الوضعية الأولى (04 ن):</u> 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.



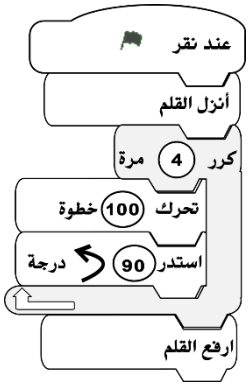


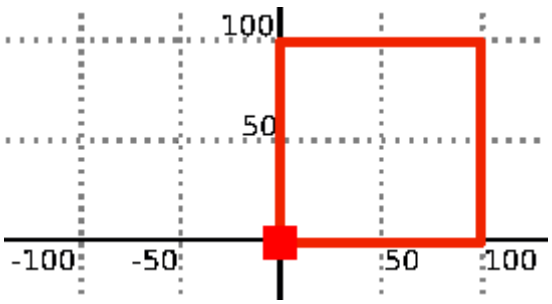




<u>الوضعية الثانية (04 ن):</u> في البداية يكون الكائن في مركز المعلم المتعامد والمتجانس ومتجها إلى اليمين (90°).

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





اقلب الصفحة

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

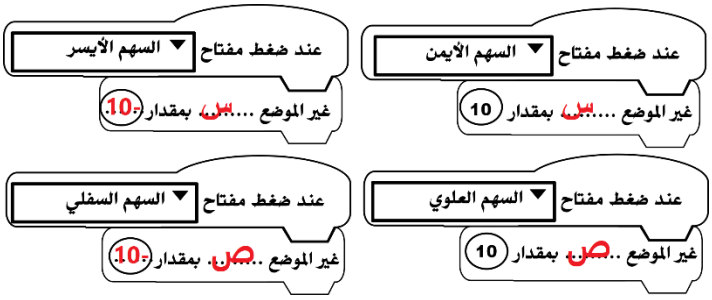
ما هما وبماذا نغير كل واحد منهما؟ **العددان هما 4 و90. لكي نحصل على شكل القطعة النقدية نستبدل 4 بـ10 و90 بـ36 لأن 36=10/360.**

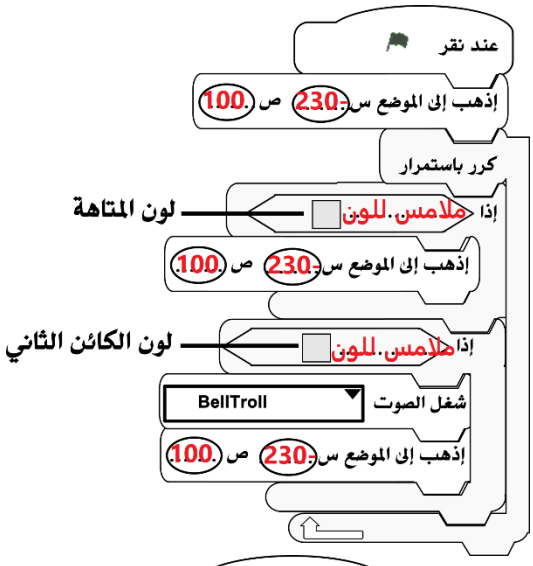
- بماذا نغير العددين لنحصل على مثلث؟ **نستبدل 4 بـ 3 و 90 بـ 120 لأن 120=3/360.**

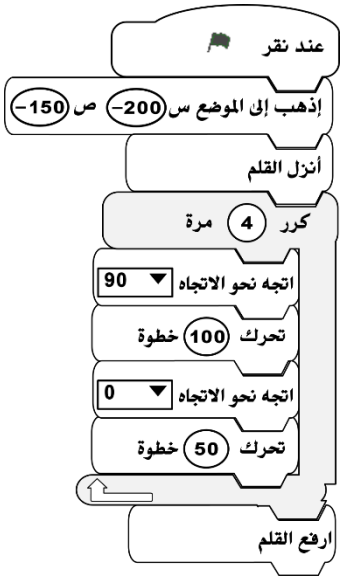
الوضعية الثالثة (06 ن): فتحت Scratch ثم حذفت القط ورسمت خلفية على شكل متاهة. أضفت كائنين؛ وضعت أحدهما في مدخل المتاهة والآخر في مخرجها. لوّن المتاهة أزرق، الكائن الأول لونه أحمر أما الثاني فلونه أخضر.

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 الأربعة 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 نعتمد على خاصية القلم لرسم شكل فيه تكرار.

السند: الاتجاهات الأربعة المعتمدة في Scratch هي:

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

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