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

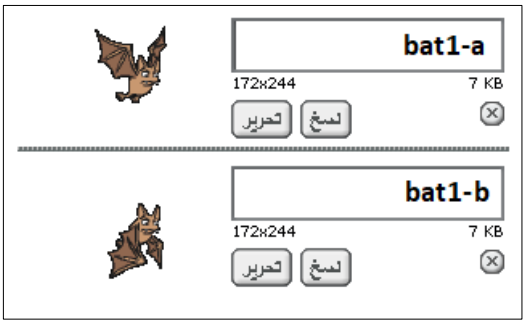
مديرية التربية - ولاية تلمسان — متوسطة الإخوة خالد، الحناية – 2025/2024

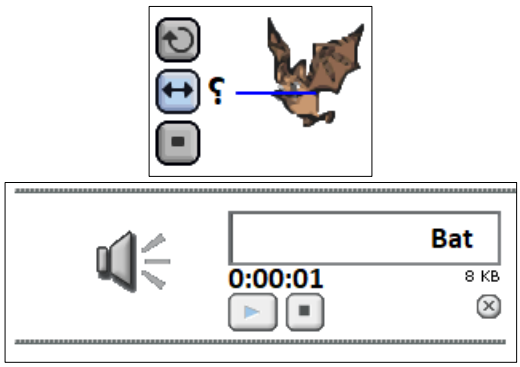
اختبار في مادة المعلوماتية

المستوى: الثالث — الفصل: الأول — تاريخ الاختبار: 2024/11/26 — المدة: ساعة

- **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 (08 ن): أنظر إلى الصور جيدا ثم أجب على الأسئلة.





- ما هو عدد الكائنات؟ **1**
- ما اسم الصوت؟ **Bat**
- ما هي مدته؟ **ثانية واحدة**
- هل يمكن حذفه؟ **نعم**
- ما دور اللبنة "انتظر 0.1 ثانية"؟ **ضبط سرعة الكائن وجعل الصوت يتكرر بوضوح.**
- ما دور اللبنة "المظهر التالي"؟ **الانتقال بين مظهري الكائن حتى يبدو كأنه يطير.**
- ما دور اللبنة "ارتد إذا كنت عند الحافة"؟ **تجعل الكائن يعود إلى الاتجاه المعاكس عندما يصطدم بحواف المنصة.**
- ما دور الأداة التي أمامها علامة استفهام؟ **ينقلب الكائن عندما يصل إلى حافة المنصة ويرتد. دور هذه الأداة هو أنها تجعله لا ينقلب.**
- كيف نجعل الكائن يبدو كأنه في غابة؟ **نغير خلفية المنصة**
- ماذا يفعل الكائن عند الضغط على العلم الأخضر؟ **يطير بين حافتي المنصة دون توقف ويصدر صوتا.**

التمرين الثاني (08 ن): في بداية الحصة الأولى من دروس القلم عرض عليكم الأستاذ مجموعة من الفيديوهات لآلات مختلفة؛ كلها تعمل بالحاسوب. بعضها يكتب على الخشب وأخرى تقص الحديد أو تخيط على القماش أشكالا مختلفة.

- ما علاقة تلك الفيديوهات بدرس القلم؟

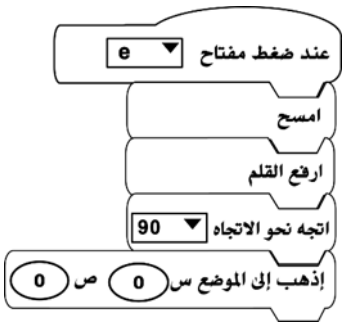
يتحكم الحاسوب في كل تلك الآلات وفي درس القلم نتحكم في الكائن لنرسم الأشكال التي نريد.

اقلب الصفحة

أجب على الأسئلة المتعلقة بالمقطعين.

- كم خطوة يتحرك الكائن؟ **100 خطوة**
- ما هو طول الخط الذي يرسمه؟ **50 خطوة**
- أرسمه على المعلم المتعامد والمتجانس أدناه.
- لماذا لم يرسم كل المسافة التي تحركها؟

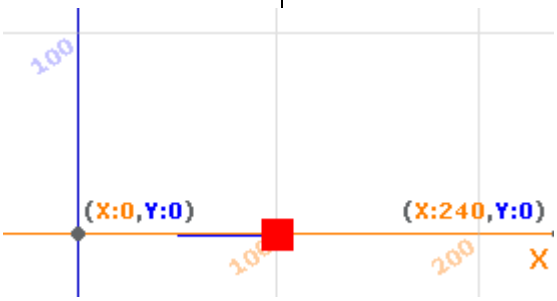
لأننا أنزلنا القلم بعد مرور 50 خطوة الأولى.



ماذا يحدث عند الضغط على المفتاح e؟ **تُمسح المنصة، يُرفع القلم ويعود الكائن لمركز المعلم المتعامد والمتجانس ويتجه إلى اليمين (كما كان في البداية).**

لماذا اخترنا الاتجاه 90 والنقطة التي إحداثياتها (0،0)؟ **لأن الكائن يكون في البداية متجها إلى اليمين وموجودا في النقطة (0،0).**

هل يمكن أن نستعمل حرفا آخرا مكان e؟ **نعم**



الوضعية الإدماجية (03 ن):

السياق: تُمَكِّنُنَا خاصية القلم في Scratch من الرسم على المنصة.

السند: في البداية يكون الكائن في النقطة (0،0) ومتجها إلى اليمين. الاتجاهات المعتمدة في Scratch هي: اليمين (90)، اليسار (−90)، الأعلى (0) والأسفل (180).

التعليمة: أرسم في المعلم المتعامد والمتجانس ما يرسمه الكائن بعد تشغيل المقطع البرمجي المبين في الصورة.