

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.
 - تُحتسب نقطة واحدة للتنظيم والوضوح • الآلة الحاسبة ☒ • لا يقرأ الموضوع • بالتوفيق!
- التمرين الأول (08 ن):** أنظر إلى الصور جيدا ثم أجب على الأسئلة.

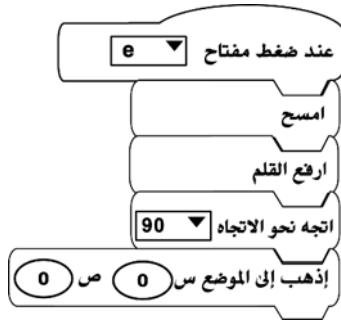


The image shows a digital workspace with several elements:

- Top Left:** A small window with a bat character and a question mark.
- Top Right:** A window titled 'bat1-a' showing a bat character, a timer '172x244', and a file size '7 KB'. It has buttons for 'تحرير' (Edit) and 'لمسح' (Delete).
- Bottom Left:** A window titled 'Bat' showing a speaker icon, a timer '0:00:01', and a file size '8 KB'. It has buttons for 'تحرير' (Edit) and 'لمسح' (Delete).
- Bottom Center:** A control panel with buttons for 'عند نقر' (On Click), 'كرر باستمرار' (Repeat Continuously), 'شغل الصوت Bat' (Play Sound Bat), 'تحرك 10 خطوة' (Move 10 Steps), 'انتظر 0.1 ثانية' (Wait 0.1 Seconds), 'المظهر التالي' (Next Appearance), and 'ارتد إذا كنت عند الحافة' (Bounce if at the edge).

- 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 تخطط على القماش أشكالاً مختلفة.
- ما علاقة تلك الفيديوهات بدرس القلم؟
- يتحكم الحاسوب في كل تلك الآلات وفي درس القلم نتحكم في الكائن لنرسم الأشكال التي نريد.**

أجب على الأسئلة المتعلقة بالمقطعين.

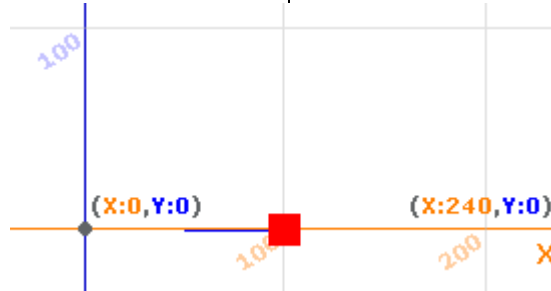


ماذا يحدث عند الضغط على المفتاح e؟ **تُمسح المنصة، يُرفع القلم ويعود الكائن لمركز المعلم المتعامد والمتجانس ويتجه إلى اليمين (كما كان في البداية).** لماذا اخترنا الاتجاه 90 والنقطة التي إحداثياتها (0,0)؟ لأن الكائن يكون في البداية متجهًا إلى اليمين وموجودًا في النقطة (0,0).

هل يمكن أن نستعمل حرفًا آخرًا مكان e؟ **نعم**



- 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.**



الوضعية الإدماجية (03 ن):

السياق: تُمَكِّننا خاصية القلم في Scratch من الرسم على المنصة. السند: في البداية يكون الكائن في النقطة (0,0) ومتجهًا إلى اليمين. الاتجاهات المعتمدة في Scratch هي: اليمين (90)، اليسار (-90)، الأعلى (0) والأسفل (180). **التعليمية:** أرسم في المعلم المتعامد والمتجانس ما يرسمه الكائن بعد تشغيل المقطع البرمجي المبين في الصورة.

