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

مديرية التربية - ولاية تلمسان — متوسطة الإخوة خالد، الحناية – 2026/2025

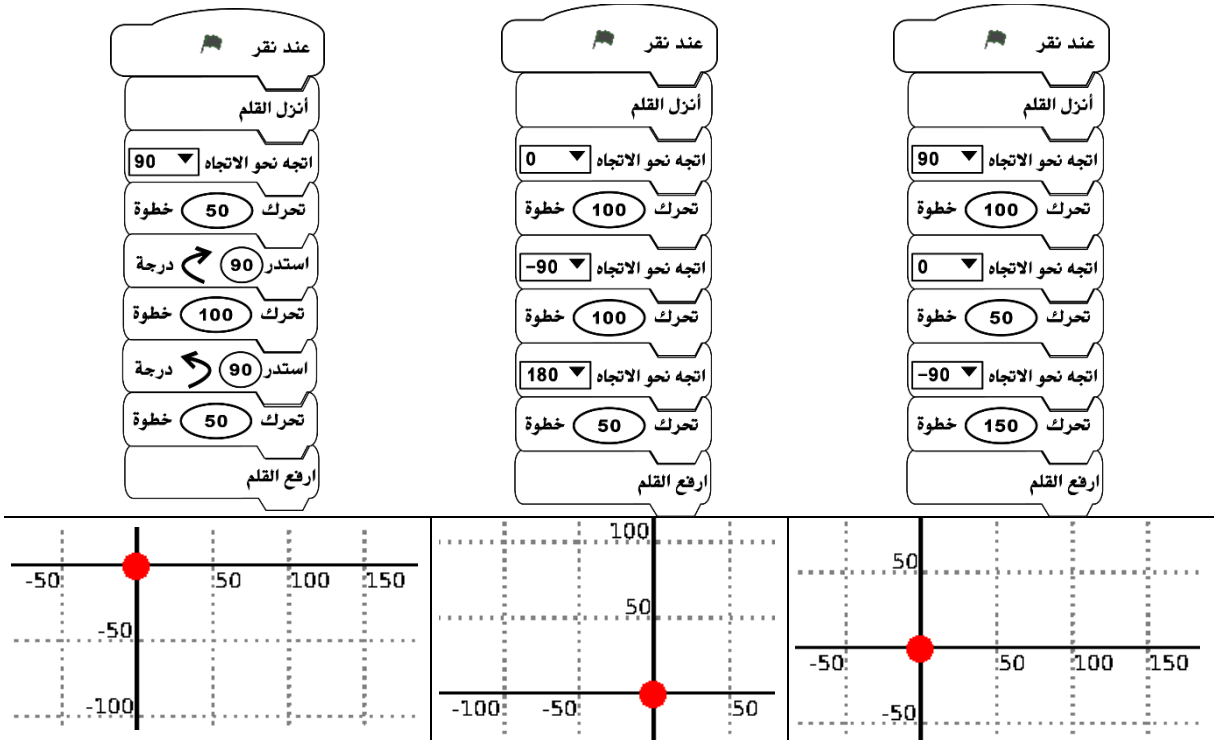
اختبار في مادة المعلوماتية

المستوى: الثالث — الفصل: الثاني — تاريخ الاختبار: 2026/03/03 — 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!**

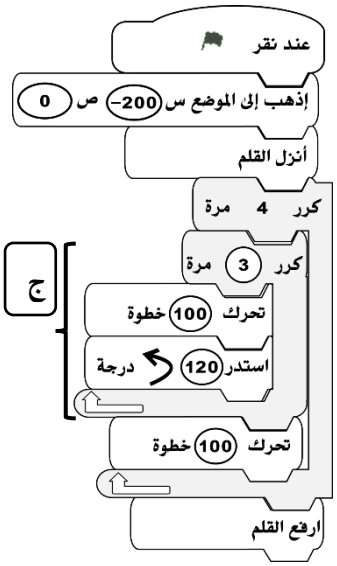
ملاحظة متعلقة بالسؤالين الأول والثاني: يبدأ الكائن في مركز المعلم المتعامد والمتجانس، متجها لليمين. الاتجاهات المعتمدة في Scratch هي: اليمين (90)، اليسار (90−)، الأعلى (0) والأسفل (180).

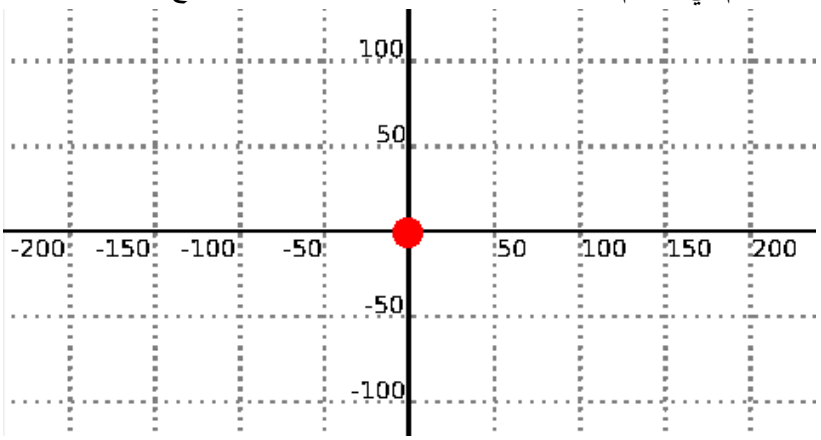
السؤال الأول (06 ن): ارسم ما يرسمه الكائن في كل من الحالات الثلاث.



السؤال الثاني (05 ن):

- تذكر أن القلم لا يرسم إلا بعد إنزاله. لاحظ أن الجزء ج يرسم مثلثا.
- أرسم في المعلم أدناه ما يرسمه الكائن بعد تشغيل كل المقطع.





اقلب الصفحة

الوضعية الإدماجية (08 ن):

السياق: يُمَكِّنُنَا برنامج Scratch من رسم الكائنات، تحريكها وجعلها "تشعر" بالكائنات الأخرى من خلال لبنات التحسس. نُنجز في هذه الوضعية لعبة المتاهة التي أنجزناها خلال الدروس؛ **ولكن باختلافات طفيفة**. يبدأ الكائن في مدخل المتاهة وتكون إحداثياته كما يلي: س=230− ، ص=100. لون الكائن المستعمل للعب أحمر ولون العارضة الموجودة في مخرج المتاهة أخضر؛ أما المتاهة فلونها أزرق. عندما يصطدم الكائن باللون الأزرق يعود لمدخل المتاهة ويصدر الصوت Bubbles، أما عندما ينجح اللاعب في الوصول للعارضة الخضراء فيعود الكائن لمدخل المتاهة ويصدر الكائن الصوت BellToll. لكي يتحرك الكائن في المتاهة نعتمد على الأسهم الأربعة: الأيمن، الأيسر، العلوي والسفلي. تبدأ اللعبة بالضغط على العلم الأخضر ويذهب بذلك الكائن إلى مدخل المتاهة.

السند 1: المتاهة.

السند 2: المقاطع البرمجية أدناه.

التعليمة: املأ المقطع البرمجي أدناه والفراغات المتعلقة بالألوان لكي تَكْتَمِل اللعبة.