

تم تحميل وعرض المادة من :

# مراجعاتي

www.mrajati.net



موقع مراجعاتي هو منصة تعليمية مستقلة وجهد تعليمي تطوعي تهدف إلى تقديم محتوى تعليمي مساعد وخدمات مساندة مجانية للطلاب وأولياء الأمور والمعلمين، بما في ذلك - على سبيل المثال لا الحصر - الحلول التعليمية، الملخصات، أوراق العمل، المراجعات، نماذج الاختبارات التدريبية، الشروحات، والمواد التعليمية المساندة، نحن نسعى جاهدين للتكامل مع المنظومة التعليمية الرسمية بما يخدم مصلحة الطالب والمعلم وولي الأمر،،، جزى الله خيراً من بادر وتعاون في تقديم النفع والفائدة.

ذلك قريب منا.. حمل تطبيقنا للوصول الدائم لأسرع المراجعات والحلول التعليمية.



تابع حساباتنا على :

اختبار مادة المهارات الرقمية الفترة الثانية الفصل الدراسي الثاني

اسم الطالبة : ----- الصف : ٦ / ----

س ١ / اختار/ي الإجابة الصحيحة :			
أ- من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم :			
الشخصيات الرئيسية	عالم الألعاب	قواعد اللعبة	التحديات
ب- من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء خطة للعبة بما في ذلك القصة والشخصيات الرئيسية وآليات العمل:			
التخطيط للتصميم	تصميم النموذج الأولي	التنفيذ	الاختبار
ت- مختبر لعبة كودو بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة :			
قوقل	ياهو	ادوبي	مايكروسوفت
ث- يمكن برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر باستخدام :			
لوحة المفاتيح	يد التحكم	اللمس	جميع ما سبق
ج- مستشعر يكتشف العوائق أمام الروبوت هو مستشعر:			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
ح- مستشعر يكتشف الألوان أو الضوء هو مستشعر:			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
خ- مستشعر يقيس مدى سرعة دوران الروبوت هو مستشعر :			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
د- توصل المستشعرات والمحركات بمعالج الروبوت المادي من خلال أسلاك التوصيل ل :			
الحصول على الطاقة	تبادل المعلومات	أ و ب	لا شيء مما سبق
ذ- في بيئة المحاكاة توجد اللبنة البرمجية الخاصة بالمستشعرات في فئة:			
التحكم	الألوان	المنطق	المستشعرات
ر- من خطوات تصميم اللعبة ويعد جزءاً مهماً للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب :			
التخطيط للتصميم	تصميم النموذج الأولي	التنفيذ	الاختبار

س ٢ / ضع /ي / أو <input checked="" type="checkbox"/> أو <input checked="" type="checkbox"/> :	
أ.	تعد اللعبة نشاطاً ممتعاً يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة
ب.	الخطوة الأولى من خطوات تصميم اللعبة هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك
ج.	يمكن إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو
د.	الشخصية الرئيسية في مختبر لعبة كودو هي كائن العربة الجواله
هـ.	تم تجهيز الروبوت الافتراضي في بيئة محاكاة أوبن رويرتا لاب بنفس المستشعرات التي تم تجهيز روبوت EV3 المادي بها
و.	يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء
ز.	مستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت EV3 هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافة بين الروبوت وأي كائن أمامه
ح.	يسمح مختبر لعبة كودو للمستخدمين بمشاركة ألعابهم مع الآخرين
ط.	يتم التحكم بحركة الكائن بواسطة الفأرة فقط
ي.	تبدأ جميع عبارات لعبة كود بشرط عندما (WHEN) متبوعاً بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه

انتهت الأسئلة .. تمنياتي بالتوفيق والنجاح .. معلمة المادة : نوف الخالدي

س ١ / اختار/ي الإجابة الصحيحة :			
أ- من المكونات الرئيسية للألعاب ويقصد بها الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم :			
الشخصيات الرئيسية	عالم الألعاب	قواعد اللعبة	التحديات
ب- من خطوات تصميم اللعبة وتتضمن إنشاء خطة للعبة بما في ذلك القصة والشخصيات الرئيسية وآليات العمل:			
التخطيط للتصميم	تصميم النموذج الأولي	التنفيذ	الاختبار
ت- مختبر لعبة كودو بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة :			
قوقل	ياهو	ادوبي	مايكروسوفت
ث- يمكن برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر باستخدام :			
لوحة المفاتيح	يد التحكم	اللمس	جميع ما سبق
ج- مستشعر يكتشف العوائق أمام الروبوت هو مستشعر:			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
ح- مستشعر يكتشف الألوان أو الضوء هو مستشعر:			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
خ- مستشعر يقيس مدى سرعة دوران الروبوت هو مستشعر :			
الموجات فوق الصوتية	الألوان	الجيرسكوب	اللمس
د- توصل المستشعرات والمحركات بمعالج الروبوت المادي من خلال أسلاك التوصيل ل :			
الحصول على الطاقة	تبادل المعلومات	أوب	لا شيء مما سبق
ذ- في بيئة المحاكاة توجد اللبنة البرمجية الخاصة بالمستشعرات في فئة:			
التحكم	الألوان	المنطق	المستشعرات
ر- من خطوات تصميم اللعبة ويعد جزءاً مهماً للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب :			
التخطيط للتصميم	تصميم النموذج الأولي	التنفيذ	الاختبار

س ٢ / ضع/ي /ضع ي/ أو [X] :	
<input checked="" type="checkbox"/>	أ. تعد اللعبة نشاطاً ممتعاً يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة
<input checked="" type="checkbox"/>	ب. الخطوة الأولى من خطوات تصميم اللعبة هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك
<input checked="" type="checkbox"/>	ج. يمكن إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو
<input checked="" type="checkbox"/>	د. الشخصية الرئيسية في مختبر لعبة كودو هي كائن العربة الجواله
<input checked="" type="checkbox"/>	هـ. تم تجهيز الروبوت الافتراضي في بيئة محاكاة أوبن رويرتا لاب بنفس المستشعرات التي تم تجهيز روبوت EV3 المادي بها
<input checked="" type="checkbox"/>	و. يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء
<input checked="" type="checkbox"/>	ز. مستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت EV3 هو مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافة بين الروبوت وأي كائن أمامه
<input checked="" type="checkbox"/>	ح. يسمح مختبر لعبة كودو للمستخدمين بمشاركة ألعابهم مع الآخرين
<input checked="" type="checkbox"/>	ط. يتم التحكم بحركة الكائن بواسطة الفأرة فقط
<input checked="" type="checkbox"/>	ي. تبدأ جميع عبارات لعبة كود بشرط عندما (WHEN) متبوعاً بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه

