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.

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

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

تابع حساباتنا على :

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم مدرسة:	بسم الله الرحمن الرحيم وزارة التعليم Ministry of Education	المادة:	المهارات الرقمية
		الاختبار:	اختبار فتري 1447
		الصف:	سادس ابتدائي
		الزمن:	ساعتان
		الفترة:	الثاني ١٤٤٧

اسم الطالب		درجة الطالب	
			١٨٥

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة:

٤٠ درجات

١- عند الرغبة في حذف جميع العوائق المضافة في المشهد دفعة واحدة، نضغط على:

(أ) أيقونة سلة المحذوفات (Recycle bin Icon) | (ب) زر X الموجود بجوار زر الإضافة | (ج) زر المسافة في لوحة المفاتيح | (د) زر الفأرة الأيمن

٢- ما الأداة المستخدمة لتغيير لون عائق أو مساحة محددة في الخريطة؟

(أ) أداة القص (Cut) | (ب) منتقي الألوان (Color picker) | (ج) أداة الممحاة (Eraser) | (د) أداة النسخ (Copy)

٣- العائق في مشهد المحاكاة يُعرّف بأنه:

(أ) كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة اكتشافه | (ب) صورة خلفية لا يمكن التفاعل معها | (ج) نص مكتوب لتوضيح التعليمات | (د) سطح ملون ثنائي الأبعاد على الأرضية

٤- في برمجة نظام النقاط، عند اصطدام العربة بالصخرة (rock)، تم اختيار الأمر subtract (خصم) لـ:

(أ) زيادة النقاط | (ب) إنهاء اللعبة | (ج) خصم النقاط | (د) تغيير اللون

٥- عندما يكتشف الروبوت شخصاً على مسافة 10 سنتيمترات أو أقل، ما هو لون الضوء الذي يضيؤه؟

(أ) الضوء الأخضر | (ب) الضوء الأحمر | (ج) الضوء الأزرق | (د) الضوء الأصفر

٦- في برمجة الروبوت، اللبنة البرمجية التي تجعل الروبوت يكرر الأوامر إلى ما لا نهاية هي:

(أ) Wait until | (ب) Repeat indefinitely | (ج) If ... then | (د) Drive forwards

٧- في عملية تصحيح الأخطاء، ما هو الزر الذي يُستخدم لتنفيذ البرنامج خطوة بخطوة؟

(أ) زر التشغيل (Play) | (ب) زر (Step forward) | (ج) زر مسح العرض (Clear display) | (د) زر المحاكاة (Simulation view)

٨- ما نوع الفرشاة التي تم تحديدها لرفع التضاريس بشكل ناعم في المشروع؟

(أ) الفرشاة المربعة (Square brush) | (ب) الفرشاة المستديرة الناعمة (Soft round brush) | (ج) الفرشاة الخشنة (Rough brush) | (د) الفرشاة السحرية (Magic brush)

٩- عند استخدام لبنة 'إذا.. نفذ.. أخرى' (if do else)، ماذا يحدث إذا كان الشرط خطأ (False)؟

(أ) يتم تنفيذ الأوامر الموجودة في جزء 'نفذ' (do) | (ب) يتوقف البرنامج عن العمل تماماً | (ج) يتم تنفيذ الأوامر الموجودة في جزء 'أخرى' (else) | (د) يعيد الروبوت تشغيل نفسه

١٠- عند إنشاء لعبة، الخطوة التي تتضمن البحث عن الأخطاء (Bugs) والتأكد من توازن اللعبة هي:

(أ) الفكرة | (ب) تصميم النموذج الأولي | (ج) الاختبار | (د) النشر

١١- ما هي الشخصية الرئيسة التي يجب إضافتها في مشروع 'تحت سطح الماء'؟

(أ) الغواص | (ب) القرش | (ج) السمكة | (د) السلحفاة

١٢- وظيفة الارتباط التشعبي في صفحات الويب هي:

(أ) جعل النص غامقاً أو مائلاً | (ب) إدراج صورة في الصفحة | (ج) إعادة توجيه المستخدم إلى صفحة إلكترونية أخرى | (د) إنشاء صفحة إلكترونية جديدة

١٣- أي مستشعر يُستخدم لجعل الروبوت يكتشف العوائق بناءً على المسافة؟

(أ) مستشعر الألوان (Colour sensor) | (ب) مستشعر اللمس (Touch sensor) | (ج) مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor) | (د) مستشعر الجيروسكوب (Gyro sensor)

مراجعاتي
www.mrajati.net

١٤- ما الوظيفة الأساسية لمستشعر الجيرسكوب (Gyroscope sensor) في الروبوت؟			
(أ) قياس المسافة بالسنتيمتر	(ب) قياس مدى سرعة دوران الروبوت	(ج) اكتشاف الألوان والأسطح الملونة	(د) الاستجابة للضغط أو الارتطام
١٥- لجعل الشخصية تتحرك بسرعة أكبر من السرعة التلقائية، نختار الأمر:			
(أ) Slowly (ببطء)	(ب) Quickly (أسرع)	(ج) Jump (قفز)	(د) High (عالي)
١٦- ما الأداة المستخدمة لرفع التضاريس بأكملها عند تصميم عالم اللعبة؟			
(أ) أداة المسح (Erase)	(ب) أداة الماء (Water)	(ج) أداة إنشاء التل (Create a hill)	(د) أداة المسار (Path)
١٧- عند استخدام لبنة القيادة (drive) من فئة الحدث (Action) بدون تحديد مسافة، فإن الروبوت:			
(أ) يتحرك لمسافة 20 سم ثم يتوقف	(ب) يتحرك بشكل مستمر ولا يتوقف إلا بأمر برمجي آخر	(ج) يدور حول نفسه بزاوية 90 درجة	(د) يصدر صوتاً وينتظر التعليمات
١٨- تبدأ جميع عبارات البرمجة في لعبة كودو بشرط (عندما WHEN)، متبوعًا بـ:			
(أ) شرط آخر	(ب) شرط نفذ (DO)	(ج) أداة المسار	(د) زر التشغيل
١٩- أي من المستشعرات التالية يُستخدم لاكتشاف العوائق أمام الروبوت عن طريق إصدار موجات صوتية؟			
(أ) مستشعر الألوان (Colour sensor)	(ب) مستشعر اللمس (Touch sensor)	(ج) مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor)	(د) مستشعر الجيرسكوب (Gyroscope sensor)
٢٠- ما الوظيفة الأساسية للبنة 'إذا.. نفذ' (if do) في برمجة الروبوت؟			
(أ) تحريك الروبوت للأمام دائماً	(ب) التحقق من شرط معين وتنفيذ الأوامر إذا كان صحيحاً	(ج) تكرار الأوامر بشكل لا نهائي	(د) إيقاف الروبوت عن العمل
٢١- ما هي وظيفة لبنة المقارنة (Comparison Block) في هذا المشروع؟			
(أ) تغيير لون إضاءة الروبوت	(ب) تحديد سرعة المحركات	(ج) مقارنة مسافة المستشعر بالقيمة 10 سنتيمتر	(د) رسم الخريطة على الشاشة
٢٢- ما هو التعريف الصحيح لمشهد المحاكاة في علم الروبوت؟			
(أ) هو البرنامج الذي يكتب فيه الكود	(ب) هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة	(ج) هو قائمة المستشعرات المتوفرة في الروبوت	(د) هو أداة لحفظ الملفات وتصديرها
٢٣- ما هو المستشعر المستخدم في مشروع الروبوت الحارس للكشف عن الأشخاص المتسللين؟			
(أ) مستشعر الألوان (Colour Sensor)	(ب) مستشعر اللمس (Touch Sensor)	(ج) مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic Sensor)	(د) مستشعر الدوران (Gyro Sensor)
٢٤- من أي نقطة يبدأ الروبوت حركته لتتبع الطريق حول المنزل وفقاً لمخطط المشروع؟			
(أ) النقطة A	(ب) النقطة B	(ج) منتصف الحديقة	(د) باب المنزل
٢٥- ما هي الخطوة الأولى في عملية تصميم أي لعبة إلكترونية؟			
(أ) اختبار اللعبة	(ب) الفكرة	(ج) التنفيذ	(د) تصميم النموذج الأولي
٢٦- أي من المستشعرات التالية يُستخدم لاكتشاف المساحات الملونة المرسومة على أرضية المشهد؟			
(أ) مستشعر المسافة (Distance Sensor)	(ب) مستشعر اللمس (Touch Sensor)	(ج) مستشعر الألوان (Color Sensor)	(د) مستشعر الجايروسكوب (Gyro Sensor)
٢٧- ما هي السرعة التي يتحرك بها الروبوت إلى الأمام أثناء تنفيذ الجولة في مشروع الروبوت الحارس؟			
(أ) 10%	(ب) 30%	(ج) 50%	(د) 100%
٢٨- ما هي المفاتيح المستخدمة لبرمجة حركة السمكة في اللعبة؟			
(أ) مفاتيح الأسهم	(ب) مفتاح المسافة	(ج) مفاتيح الأرقام	(د) زر الفأرة الأيسر
٢٩- في تصميم مواقع الويب، اللغة التي تصف كل ما تريد عرضه على صفحة إلكترونية هي:			
(أ) WWW	(ب) HTML	(ج) HTTP	(د) URL

مراجعاتي
www.mrajati.net

٣٠- إلى أي فئة تنتمي لبنة (انتظار حتى wait until) في بيئة أوبن روبيرتا لاب؟			
(أ) فئة المستشعرات (Sensors)	(ب) فئة العمليات الرياضية (Math)	(ج) فئة الحدث (Action)	(د) فئة التحكم (Control)
٣١- ما الفئة التي تحتوي على لبنة 'تكرار غير محدود' (repeat indefinitely)؟			
(أ) التحكم (Control)	(ب) المنطق (Logic)	(ج) العمليات الحسابية (Math)	(د) المستشعرات (Sensors)
٣٢- أي أداة تُستخدم لإضافة الشخصيات مثل (Rover) أو التفاح في مختبر لعبة كودو؟			
(أ) أداة التضاريس (Terrain)	(ب) أداة الكائنات (Object tool)	(ج) أداة المسار (Path tool)	(د) أداة الحذف (Delete tool)
٣٣- كم عدد النقاط التي تمت برمجتها ليحصل عليها اللاعب عند ملامسة كائن 'نجم البحر'؟			
(أ) نقطة واحدة	(ب) نقطتان	(ج) ثلاث نقاط	(د) خمس نقاط
٣٤- ما الغرض من مرحلة (تصميم النموذج الأولي) للعبة؟			
(أ) نشر اللعبة على الإنترنت	(ب) إضافة المؤثرات الصوتية النهائية	(ج) الوصول للفكرة النهائية وتجربتها ببساطة	(د) تصميم غلاف اللعبة
٣٥- لبرمجة العربة الجوالة للقفز، يتم اختيار الأمر (jump) من قائمة:			
(أ) move (تحرك)	(ب) actions (الإجراءات)	(ج) settings (الإعدادات)	(د) objects (الكائنات)
٣٦- لإضافة أعمدة في نص كتبته في برنامج معالجة النصوص، يجب عليك أولاً الضغط على علامة التبويب:			
(أ) الشريط الرئيسي	(ب) تخطيط	(ج) إدراج	(د) ملف
٣٧- للخروج من وضع تشغيل اللعبة والعودة إلى شاشة البرنامج الرئيسة، نضغط على مفتاح:			
(أ) Enter	(ب) Space	(ج) Esc	(د) Delete
٣٨- لتغيير مستوى التكبير والتصغير (Zoom) للكاميرا في مختبر كودو، نستخدم:			
(أ) زر الفأرة الأيمن	(ب) عجلة الفأرة (Scroll Wheel)	(ج) مفتاح المسافة	(د) زر الفأرة الأيسر
٣٩- في مثال اللعبة الموجود في الدرس، ماذا يحدث عندما تلمس العربة الجوالة (Rover) الصخور؟			
(أ) تفوز باللعبة فوراً	(ب) تحصل على نقطة إضافية	(ج) تفقد نقطة واحدة	(د) تزداد سرعة العربة
٤٠- في أي فئة يمكن العثور على لبنات المقارنة (Comparison) مثل (=)؟			
(أ) المتغيرات (Variables)	(ب) المنطق (Logic)	(ج) النص (Text)	(د) الألوان (Colours)

السؤال الثاني: ضع علامة (صح) أو (خطأ):

٤٠ درجات

#	العبارة	الإجابة
١	قواعد اللعبة هي التي توضح كيفية اللعب وما يمكنك وما لا يمكنك فعله داخل اللعبة.	( )
٢	توجد لبنة تشغيل أضواء الروبوت (colour) في فئة الحدث (Action).	( )
٣	يستخدم الروبوت مستشعر الألوان لتحديد المسافة بينه وبين الأشخاص في مشروع الحارس.	( )
٤	يمكنك تحميل صورة من جهاز الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخريطة مشهد في المحاكاة.	( )
٥	في مشروع الوحدة، تفقد السمكة نقطة واحدة عند لمس جسم من الطحالب البحرية.	( )

مراجعاتي
www.mrajati.net

#	العبارة	الإجابة
٦	عند إنشاء حفرة ماء باستخدام أداة الماء، يجب أولاً إنشاء حفرة في التضاريس لأن الماء سيغطي السطح المستوي بالكامل.	( )
٧	إذا كان الشرط في لبنة 'إذا.. نفذ' (if do) غير صحيح، فإن الروبوت سينفذ الأوامر الموجودة بداخلها.	( )
٨	لحذف أي كائن، يتم تحديده ثم الضغط على مفتاح Delete من لوحة المفاتيح.	( )
٩	يستطيع مستشعر الألوان (Colour sensor) اكتشاف شدة الضوء المنعكس بالإضافة إلى اكتشاف الألوان.	( )
١٠	لا يمكن دمج الأشكال الهندسية للعوائق لإنشاء أشكال جديدة مثل المنازل.	( )
١١	لا يمكنك إضافة أكثر من إجراء واحد للكائن الواحد في نفس السطر البرمجي.	( )
١٢	تُستخدم لبنة (wait until) لإيقاف المقطع البرمجي مؤقتاً حتى يتحقق شرط معين مثل اكتشاف مستشعر للمسافة.	( )
١٣	تتضمن عملية تصحيح الأخطاء (Debugging) تحليل الخطأ وتحديد موقعه ثم تجربة الحلول وإعادة الاختبار.	( )
١٤	يتضمن كل موقع إلكتروني صفحة رئيسة تكون هي واجهة الموقع.	( )
١٥	يمكن استخدام لبنة (Logical Operator) كجزء من برمجة اتخاذ القرارات في الروبوت.	( )
١٦	حجم الصور في صفحات الويب ثابت ولا يمكن تغييره بمجرد إضافته للصفحة.	( )
١٧	يعتمد مستشعر الموجات فوق الصوتية في عمله على إصدار أشعة ليزر لقياس المسافة.	( )
١٨	تعتبر مرحلة (الاختبار) ضرورية للتأكد من خلو اللعبة من الأخطاء وأنها ممتعة للعب.	( )
١٩	آخر خطوة في المشروع هي حفظ اللعبة واختبارها وتصحيح الأخطاء.	( )
٢٠	لبنة 'تكرار غير محدود' (repeat indefinitely) تقوم بتنفيذ الأوامر بداخلها مرة واحدة فقط.	( )
٢١	يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع WHEN (عندما).	( )
٢٢	يمكن تعديل شكل العائق أو المساحة الملونة عن طريق سحب نقاط الحواف (edge points).	( )
٢٣	تستخدم لبنة 'Wait until' لإيقاف الروبوت مؤقتاً حتى يتحقق شرط معين مثل قراءة مستشعر.	( )
٢٤	يجب إضافة أربعة كائنات من الأعشاب البحرية (Seagrass) إلى تصميم اللعبة.	( )

مراجعاتي
www.mrajati.net

#	العبارة	الإجابة
٢٥	يتم إنشاء البحيرة (Lake) في زاوية العالم الافتراضي وليس في المنتصف.	( )
٢٦	الغرض من مشروع الروبوت الحارس هو تنظيف حديقة المنزل.	( )
٢٧	يتم استخدام الأمر Bumped (اصطدام) للتحقق مما إذا كانت العربة تلمس كائنًا آخر مثل التفاحة.	( )
٢٨	يمكنك التراجع عن خطأ أثناء العمل على المستند بالضغط على مفتاحي Ctrl + H.	( )
٢٩	يضيء الروبوت الضوء الأخضر عندما يتحرك للأمام في الوضع الطبيعي للجولة.	( )
٣٠	يتطلب استخدام (مختبر لعبة كودو) كتابة أسطر برمجية نصية معقدة لإنشاء الألعاب.	( )
٣١	المساحات الملونة هي كائنات ثلاثية الأبعاد تمنع الروبوت من الحركة.	( )
٣٢	يُستخدم مستشعر الألوان (Colour sensor) لقياس المسافة بين الروبوت والعوائق.	( )
٣٣	لا يمكن تغيير زاوية الكاميرا في مختبر لعبة كودو إلا أثناء تشغيل اللعبة فقط وليس في وضع التحرير.	( )
٣٤	يتوقف الروبوت عن الحركة إذا كانت المسافة التي يقيسها المستشعر أكبر من 50 سنتيمتر.	( )
٣٥	يستخدم الروبوت مستشعر المسافة لاكتشاف العوائق ثلاثية الأبعاد وتجنب الاصطدام بها.	( )
٣٦	لإنشاء عالم جديد للعبة، نختار الأمر (Load World) من القائمة.	( )
٣٧	يتم توصيل مستشعر الموجات فوق الصوتية بشكل افتراضي في روبوت المحاكاة بالمنفذ رقم 1.	( )
٣٨	للتحكم في حركة الكائن باستخدام الأسهم، نختار Mouse (الفأرة) من قائمة المدخلات.	( )
٣٩	تُستخدم المستشعرات لتمكين الروبوت من اتخاذ القرارات بشكل مستقل بناءً على بيئته.	( )
٤٠	عند إنشاء جدول، يمكنك تعيين هوامش الجدول لتكون مختلفة عن هوامش الصفحة.	( )

السؤال الثالث: صل بين العمود (أ) والعمود (ب) — ٥ درجات

(أ)		(ب)
١. WHEN (عندما)	.....	الخيار الذي يفتح واجهة كتابة الأوامر للكائن
٢. DO (نفذ)	.....	الأداة المستخدمة لتحديد الكائنات

مراجعاتي
www.mrajati.net

(أ)	(ب)
٣. Object Tool	..... زر لتشغيل واختبار اللعبة
٤. Play	..... المكان المخصص لوضع الأحداث المراد تنفيذها
٥. Program	..... المكان المخصص لوضع الجمل الشرطية

السؤال الرابع: صل بين العمود (أ) والعمود (ب) — ٥ درجات

(أ)	(ب)
١. Comparison Block	..... لبنة الرقم
٢. Colour Picker Block	..... لبنة ملتقط الألوان
٣. Sensors Data View	..... لبنة المقارنة
٤. Debugging Procedure	..... عرض بيانات المستشعرات
٥. Number Block	..... وضع التصحيح

السؤال الخامس: صل بين العمود (أ) والعمود (ب) — ٥ درجات

(أ)	(ب)
١. Score	..... النقاط
٢. Character	..... الشخصية
٣. Game	..... كائنات
٤. Objects	..... لعبة
٥. Terrain	..... تضاريس

السؤال السادس: صل بين العمود (أ) والعمود (ب) — ٥ درجات

(أ)	(ب)
١. Control	..... تحتوي على لبنات المقارنة (=)
٢. Sensors	..... تحتوي على لبنات الحركة والأضواء
٣. Action	..... تحتوي على لبنة الأرقام (number)
٤. Logic	..... تحتوي على لبنة (if do)
٥. Math	..... تحتوي على لبنة مستشعر الألوان

مراجعاتي
www.mrajati.net

السؤال السابع: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. الفكرة	.....	تصميم نسخة بسيطة لتجربة الفكرة
٢. التخطيط للتصميم	.....	مشاركة اللعبة مع الأصدقاء والعائلة
٣. تصميم النموذج الأولي	.....	إنشاء الرسومات وبرمجة الآليات
٤. التنفيذ	.....	إنشاء خطة تشمل القصة والشخصيات
٥. تشغيل اللعبة	.....	الخطوة الأولى وهي التفكير في اللعبة

السؤال الثامن: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. مستشعر الموجات فوق الصوتية	.....	يستجيب للضغط أو الارتطام
٢. مستشعر الألوان	.....	يكتشف لون سطح معين أو شدة الضوء
٣. مستشعر الجيرسكوب	.....	نقاط اتصال تربط المستشعرات بمعالج الروبوت
٤. مستشعر اللمس	.....	يقيس مدى سرعة دوران الروبوت
٥. المنافذ (Ports)	.....	يكتشف العوائق أمام الروبوت

السؤال التاسع: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. Quickly	.....	خيار لجعل القفزة أعلى
٢. High	.....	مفتاح تم برمجته للقفز
٣. Space	.....	كائن تم استخدامه لكسب النقاط
٤. Apple	.....	خيار لجعل الحركة أسرع
٥. Rock	.....	كائن تم استخدامه لخسارة النقاط

السؤال العاشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. Ctrl + F	.....	قياس المسافة من العائق
٢. أيقونات الوسائط الاجتماعية	.....	عرض يسهل قراءة المستند
٣. مستشعر الموجات فوق الصوتية	.....	صور قابلة للضغط ترتبط بملفات التعريف
٤. لبنة Repeat indefinitely	.....	اختصار لفتح نافذة البحث

(أ)	(ب)
٥. وضع القراءة	..... تكرار الأوامر بشكل مستمر

السؤال الحادي عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب) — ٥ درجات

(أ)	(ب)
١. الفكرة	..... يتم عبر القائمة المختصرة للفأرة
٢. الويب (WWW)	..... تنسيق موقع النص (يمين، يسار، وسط)
٣. الموقع الإلكتروني	..... مجموعة من صفحات الويب المترابطة
٤. حذف عمود	..... التفكير في القصة والشخصيات للعبة
٥. محاذاة النص	..... شبكة عالمية من المستندات المترابطة

السؤال الثاني عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب) — ٥ درجات

(أ)	(ب)
١. أداة الكائنات (Object tool)	..... تُستخدم لإضافة الماء للحفر والمسطحات
٢. أداة رفع/خفض (Up/Down)	..... تُستخدم لفتح خيارات الحفظ والتحميل
٣. أداة الماء (Water)	..... تُستخدم لتغيير زاوية الرؤية
٤. القائمة الرئيسة (Home Menu)	..... تُستخدم لإضافة شخصيات مثل Rover
٥. أداة تحريك الكاميرا (Move Camera)	..... تُستخدم لإنشاء التلال والوديان

السؤال الثالث عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب) — ٥ درجات

(أ)	(ب)
١. Bumped	..... أمر يُستخدم لإضافة نقاط للعبة
٢. Score	..... أمر يُستخدم لخصم نقاط من اللعبة
٣. Subtract	..... حدث يُستخدم عند اصطدام الكائن بشيء ما
٤. Arrows	..... مفاتيح تستخدم للتحكم في حركة الكائن
٥. Esc	..... مفتاح للعودة لشاشة التحرير

السؤال الرابع عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب) — ٥ درجات

(أ)	(ب)
١. عالم الألعاب	..... توضح ما يمكنك وما لا يمكنك فعله
٢. الشخصيات الرئيسة	..... يشمل البيئة الافتراضية والرسومات

(أ)	(ب)
٣. التحديات	..... الكائنات التي يتحكم بها اللاعبون
٤. قواعد اللعبة	..... الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك
٥. التحكم	..... العقبات والصعوبات في اللعبة

السؤال الخامس عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)	(ب)
١. Create a hill	..... شكل الفرشاة المستخدم للتضاريس الناعمة
٢. Soft round brush	..... عملية التصميم
٣. Lake	..... العنصر الذي يملأ البحيرة
٤. Process Design	..... أداة لرفع التضاريس
٥. Water	..... يتم إنشاؤها في منتصف العالم

السؤال السادس عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)	(ب)
١. سرعة الروبوت الأمامية	..... 30 %
٢. مسافة التوقف	..... الأحمر
٣. لون الضوء عند الحركة	..... الأخضر
٤. لون الضوء عند التوقف	..... النقطة A
٥. نقطة البداية	..... 10 سنتيمتر أو أقل

السؤال السابع عشر: أكمل الفراغات التالية:

٢٠ درجات

١	تُسمى الأجهزة التي تمكن الروبوت من إدراك بيئته والتنقل خلالها مثل حواس البشر بـ _____.
٢	المصطلح الإنجليزي الذي يقابل كلمة 'عائق' في البرمجة هو _____.
٣	في مختبر لعبة كودو، يتم حفظ اللعبة عن طريق الضغط على رمز المنزل لفتح _____.
٤	المصطلح (Objects) في تصميم الألعاب يعني _____.
٥	الشبكة الإلكترونية العالمية التي تتكون من مجموعة من المستندات والصفحات المترابطة تسمى _____.
٦	لجعل الروبوت يتخذ قراراً بناءً على لون معين، نستخدم لبنة الشرط _____.
٧	لجعل الروبوت يتحقق من حالة معينة باستمرار طوال عمل البرنامج، نضع الأوامر داخل لبنة _____.
٨	عدد كائنات نجم البحر (Starfish) التي يجب إضافتها للمشروع هو _____ كائنات.
٩	يتوقف الروبوت إذا وجد شخصاً في طريقه على مسافة مساوية أو أقل من _____ سنتيمتر.
١٠	باستخدام الخيار _____ في معالجة النصوص، يمكنك ضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.

١١	المساحات الملونة هي أسطح ملونة موجودة في المشهد يمكن اكتشافها باستخدام مستشعر _____.
١٢	تحتوي فئة _____ على الألوان المختلفة مثل الأحمر والأخضر التي يمكن للروبوت اكتشافها.
١٣	مشهد المحاكاة يحتوي على صور خلفيات متعددة تسمى _____ تمثل المناطق التي يتنقل فيها الروبوت.
١٤	تسمى اللبنة المستخدمة لالتقاط لون محدد في البرمجة بـ لبنة _____.
١٥	عندما يتحرك الروبوت للأمام دون وجود عوائق، تكون سرعته _____ %.
١٦	في لبنة (if do else)، يتم تنفيذ المقطع البرمجي في جزء (do) إذا كان الشرط _____.
١٧	لفتح قائمة الخيارات لبرمجة الكائن، نضغط بزر الفأرة الأيمن على الكائن ونختار _____.
١٨	لتجربة اللعبة واختبارها، نضغط على زر التشغيل _____ الموجود في الشريط.
١٩	لإضافة التلال أو الجبال في عالم كودو، نستخدم أداة _____.
٢٠	في درس قفز العربة الجوالة، تم استخدام مفتاح _____ في لوحة المفاتيح لتنفيذ القفزة.

السؤال الثامن عشر: أجب عن الأسئلة التالية:

١٥ درجات

الأول.

كيف يمكنك تغيير موضع عائق قمت بإضافته إلى المشهد؟

.....

.....

.....

.....

.....

الثاني.

ما هي الخطوة التي تلي مرحلة تصميم التضاريس وإضافة الكائنات والبرمجة؟

.....

.....

.....

.....

.....

الثالث.

عرّف 'الصفحة الرئيسة' لموقع الويب.

.....

.....

.....

.....

.....

مراجعاتي
www.mrajati.net

الرابع.

ماذا يحدث للكائن المبرمج في الدرس عند الضغط على مفتاح Esc أثناء اللعب؟
.....
.....
.....
.....
.....

الخامس.

عدد الكائنات المطلوبة في المشروع من نوع (Seagrass) ونوع (Starfish).
.....
.....
.....
.....
.....

السادس.

ما هي الخطوة الأولى في إجراء تصحيح الأخطاء (Debugging procedure)؟
.....
.....
.....
.....
.....

السابع.

ما هي وظيفة (أهداف اللعبة)؟
.....
.....
.....
.....
.....

الثامن.

عدد أربعة أنواع من المستشعرات المتوفرة لروبوت EV3 في بيئة المحاكاة.
.....
.....
.....
.....
.....

مراجعاتي
www.mrajati.net

التاسع.

ماذا يفعل الروبوت إذا تحقق الشرط في لبنة 'إذا.. نفذ' (if do)؟

العاشر.

ما الفرق بين مستشعر الموجات فوق الصوتية ومستشعر الألوان في الروبوت؟

الحادي عشر.

كيف يعمل مستشعر الموجات فوق الصوتية لقياس المسافة؟

الثاني عشر.

ما الهدف من استخدام لبنة 'تكرار غير محدود' (repeat indefinitely) مع المستشعرات؟

الثالث عشر.

لماذا يُنصح بكتابة وصف للعبة عند حفظها؟

مراجعاتي
www.mrajati.net

الرابع عشر.

اذكر اثنين من المصطلحات البرمجية الواردة في جدول المصطلحات.

.....

.....

.....

.....

.....

الخامس عشر.

كيف تجعل العربة الجوالة تقفز عاليًا (High) وفقًا لخطوات الدرس؟

.....

.....

.....

.....

.....

المملكة العربية السعودية وزارة التعليم إدارة التعليم مدرسة:	بسم الله الرحمن الرحيم	المادة:	المهارات الرقمية
		الاختبار:	اختبار فتري 1447
		الصف:	سادس ابتدائي
		الزمن:	ساعتان
		الفترة:	الثاني ١٤٤٧

نموذج الاجابة

موقع مراجعاتي

اسم الطالب		درجة الطالب	
			١٨٥

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة:

٤٠ درجات

١- عند الرغبة في حذف جميع العوائق المضافة في المشهد دفعة واحدة، نضغط على:

(أ) أيقونة سلة المحذوفات (Recycle bin Icon) | (ب) زر X الموجود بجوار زر الإضافة | (ج) زر المسافة في لوحة المفاتيح | (د) زر الفأرة الأيمن

٢- ما الأداة المستخدمة لتغيير لون عائق أو مساحة محددة في الخريطة؟

(أ) أداة القص (Cut) | (ب) منتقي الألوان (Color picker) | (ج) أداة الممحاة (Eraser) | (د) أداة النسخ (Copy)

٣- العائق في مشهد المحاكاة يُعرّف بأنه:

(أ) كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة اكتشافه | (ب) صورة خلفية لا يمكن التفاعل معها | (ج) نص مكتوب لتوضيح التعليمات | (د) سطح ملون ثنائي الأبعاد على الأرضية

٤- في برمجة نظام النقاط، عند اصطدام العربة بالصخرة (rock)، تم اختيار الأمر subtract (خصم) لـ:

(أ) زيادة النقاط | (ب) إنهاء اللعبة | (ج) خصم النقاط | (د) تغيير اللون

٥- عندما يكتشف الروبوت شخصاً على مسافة 10 سنتيمترات أو أقل، ما هو لون الضوء الذي يضيؤه؟

(أ) الضوء الأخضر | (ب) الضوء الأحمر | (ج) الضوء الأزرق | (د) الضوء الأصفر

٦- في برمجة الروبوت، اللبنة البرمجية التي تجعل الروبوت يكرر الأوامر إلى ما لا نهاية هي:

(أ) Wait until | (ب) Repeat indefinitely | (ج) If ... then | (د) Drive forwards

٧- في عملية تصحيح الأخطاء، ما هو الزر الذي يُستخدم لتنفيذ البرنامج خطوة بخطوة؟

(أ) زر التشغيل (Play) | (ب) زر (Step forward) | (ج) زر مسح العرض (Clear display) | (د) زر المحاكاة (Simulation view)

٨- ما نوع الفرشاة التي تم تحديدها لرفع التضاريس بشكل ناعم في المشروع؟

(أ) الفرشاة المربعة (Square brush) | (ب) الفرشاة المستديرة الناعمة (Soft round brush) | (ج) الفرشاة الخشنة (Rough brush) | (د) الفرشاة السحرية (Magic brush)

٩- عند استخدام لبنة 'إذا.. نفذ.. أخرى' (if do else)، ماذا يحدث إذا كان الشرط خطأ (False)؟

(أ) يتم تنفيذ الأوامر الموجودة في جزء 'نفذ' (do) | (ب) يتوقف البرنامج عن العمل تماماً | (ج) يتم تنفيذ الأوامر الموجودة في جزء 'أخرى' (else) | (د) يعيد الروبوت تشغيل نفسه

١٠- عند إنشاء لعبة، الخطوة التي تتضمن البحث عن الأخطاء (Bugs) والتأكد من توازن اللعبة هي:

(أ) الفكرة | (ب) تصميم النموذج الأولي | (ج) الاختبار | (د) النشر

١١- ما هي الشخصية الرئيسة التي يجب إضافتها في مشروع 'تحت سطح الماء'؟

(أ) الغواص | (ب) القرش | (ج) السمكة | (د) السلحفاة

١٢- وظيفة الارتباط التشعبي في صفحات الويب هي:

(أ) جعل النص غامقاً أو مائلاً | (ب) إدراج صورة في الصفحة | (ج) إعادة توجيه المستخدم إلى صفحة إلكترونية أخرى | (د) إنشاء صفحة إلكترونية جديدة

١٣- أي مستشعر يُستخدم لجعل الروبوت يكتشف العوائق بناءً على المسافة؟

(أ) مستشعر الألوان (Colour sensor) | (ب) مستشعر اللمس (Touch sensor) | (ج) مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor) | (د) مستشعر الجيروسكوب (Gyro sensor)

مراجعاتي
www.mrajati.net

ة التالية...

١٤- ما الوظيفة الأساسية لمستشعر الجيرسكوب (Gyroscope sensor) في الروبوت؟			
(أ) قياس المسافة بالسنتيمتر	(ب) قياس مدى سرعة دوران الروبوت	(ج) اكتشاف الألوان والأسطح الملونة	(د) الاستجابة للضغط أو الارتطام
١٥- لجعل الشخصية تتحرك بسرعة أكبر من السرعة التلقائية، نختار الأمر:			
(أ) Slowly (ببطء)	(ب) Quickly (أسرع)	(ج) Jump (قفز)	(د) High (عالي)
١٦- ما الأداة المستخدمة لرفع التضاريس بأكملها عند تصميم عالم اللعبة؟			
(أ) أداة المسح (Erase)	(ب) أداة الماء (Water)	(ج) أداة إنشاء التل (Create a hill)	(د) أداة المسار (Path)
١٧- عند استخدام لبنة القيادة (drive) من فئة الحدث (Action) بدون تحديد مسافة، فإن الروبوت:			
(أ) يتحرك لمسافة 20 سم ثم يتوقف	(ب) يتحرك بشكل مستمر ولا يتوقف إلا بأمر برمجي آخر	(ج) يدور حول نفسه بزاوية 90 درجة	(د) يصدر صوتاً وينتظر التعليمات
١٨- تبدأ جميع عبارات البرمجة في لعبة كودو بشرط (عندما WHEN)، متبوعًا بـ:			
(أ) شرط آخر	(ب) شرط نفذ (DO)	(ج) أداة المسار	(د) زر التشغيل
١٩- أي من المستشعرات التالية يُستخدم لاكتشاف العوائق أمام الروبوت عن طريق إصدار موجات صوتية؟			
(أ) مستشعر الألوان (Colour sensor)	(ب) مستشعر اللمس (Touch sensor)	(ج) مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor)	(د) مستشعر الجيرسكوب (Gyroscope sensor)
٢٠- ما الوظيفة الأساسية للبنة 'إذا.. نفذ' (if do) في برمجة الروبوت؟			
(أ) تحريك الروبوت للأمام دائماً	(ب) التحقق من شرط معين وتنفيذ الأوامر إذا كان صحيحاً	(ج) تكرار الأوامر بشكل لا نهائي	(د) إيقاف الروبوت عن العمل
٢١- ما هي وظيفة لبنة المقارنة (Comparison Block) في هذا المشروع؟			
(أ) تغيير لون إضاءة الروبوت	(ب) تحديد سرعة المحركات	(ج) مقارنة مسافة المستشعر بالقيمة 10 سنتيمتر	(د) رسم الخريطة على الشاشة
٢٢- ما هو التعريف الصحيح لمشهد المحاكاة في علم الروبوت؟			
(أ) هو البرنامج الذي يكتب فيه الكود	(ب) هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة	(ج) هو قائمة المستشعرات المتوفرة في الروبوت	(د) هو أداة لحفظ الملفات وتصديرها
٢٣- ما هو المستشعر المستخدم في مشروع الروبوت الحارس للكشف عن الأشخاص المتسللين؟			
(أ) مستشعر الألوان (Colour Sensor)	(ب) مستشعر اللمس (Touch Sensor)	(ج) مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic Sensor)	(د) مستشعر الدوران (Gyro Sensor)
٢٤- من أي نقطة يبدأ الروبوت حركته لتتبع الطريق حول المنزل وفقاً لمخطط المشروع؟			
(أ) النقطة A	(ب) النقطة B	(ج) منتصف الحديقة	(د) باب المنزل
٢٥- ما هي الخطوة الأولى في عملية تصميم أي لعبة إلكترونية؟			
(أ) اختبار اللعبة	(ب) الفكرة	(ج) التنفيذ	(د) تصميم النموذج الأولي
٢٦- أي من المستشعرات التالية يُستخدم لاكتشاف المساحات الملونة المرسومة على أرضية المشهد؟			
(أ) مستشعر المسافة (Distance Sensor)	(ب) مستشعر اللمس (Touch Sensor)	(ج) مستشعر الألوان (Color Sensor)	(د) مستشعر الجايروسكوب (Gyro Sensor)
٢٧- ما هي السرعة التي يتحرك بها الروبوت إلى الأمام أثناء تنفيذ الجولة في مشروع الروبوت الحارس؟			
(أ) 10%	(ب) 30%	(ج) 50%	(د) 100%
٢٨- ما هي المفاتيح المستخدمة لبرمجة حركة السمكة في اللعبة؟			
(أ) مفاتيح الأسهم	(ب) مفتاح المسافة	(ج) مفاتيح الأرقام	(د) زر الفأرة الأيسر
٢٩- في تصميم مواقع الويب، اللغة التي تصف كل ما تريد عرضه على صفحة إلكترونية هي:			
(أ) WWW	(ب) HTML	(ج) HTTP	(د) URL

مراجعاتي
www.mrajati.net

س ٢ - يتبع في الصفحة التالية...

٣٠- إلى أي فئة تنتمي لبنة (انتظار حتى wait until) في بيئة أوبن روبيرتا لاب؟			
(أ) فئة المستشعرات (Sensors)	(ب) فئة العمليات الرياضية (Math)	(ج) فئة الحدث (Action)	(د) فئة التحكم (Control)
٣١- ما الفئة التي تحتوي على لبنة 'تكرار غير محدود' (repeat indefinitely)؟			
(أ) التحكم (Control)	(ب) المنطق (Logic)	(ج) العمليات الحسابية (Math)	(د) المستشعرات (Sensors)
٣٢- أي أداة تُستخدم لإضافة الشخصيات مثل (Rover) أو التفاح في مختبر لعبة كودو؟			
(أ) أداة التضاريس (Terrain)	(ب) أداة الكائنات (Object tool)	(ج) أداة المسار (Path tool)	(د) أداة الحذف (Delete tool)
٣٣- كم عدد النقاط التي تمت برمجتها ليحصل عليها اللاعب عند ملامسة كائن 'نجم البحر'؟			
(أ) نقطة واحدة	(ب) نقطتان	(ج) ثلاث نقاط	(د) خمس نقاط
٣٤- ما الغرض من مرحلة (تصميم النموذج الأولي) للعبة؟			
(أ) نشر اللعبة على الإنترنت	(ب) إضافة المؤثرات الصوتية النهائية	(ج) الوصول للفكرة النهائية وتجربتها ببساطة	(د) تصميم غلاف اللعبة
٣٥- لبرمجة العربة الجوالة للقفز، يتم اختيار الأمر (jump) من قائمة:			
(أ) move (تحرك)	(ب) actions (الإجراءات)	(ج) settings (الإعدادات)	(د) objects (الكائنات)
٣٦- لإضافة أعمدة في نص كتبته في برنامج معالجة النصوص، يجب عليك أولاً الضغط على علامة التبويب:			
(أ) الشريط الرئيسي	(ب) تخطيط	(ج) إدراج	(د) ملف
٣٧- للخروج من وضع تشغيل اللعبة والعودة إلى شاشة البرنامج الرئيسة، نضغط على مفتاح:			
(أ) Enter	(ب) Space	(ج) Esc	(د) Delete
٣٨- لتغيير مستوى التكبير والتصغير (Zoom) للكاميرا في مختبر كودو، نستخدم:			
(أ) زر الفأرة الأيمن	(ب) عجلة الفأرة (Scroll Wheel)	(ج) مفتاح المسافة	(د) زر الفأرة الأيسر
٣٩- في مثال اللعبة الموجود في الدرس، ماذا يحدث عندما تلمس العربة الجوالة (Rover) الصخور؟			
(أ) تفوز باللعبة فوراً	(ب) تحصل على نقطة إضافية	(ج) تفقد نقطة واحدة	(د) تزداد سرعة العربة
٤٠- في أي فئة يمكن العثور على لبنات المقارنة (Comparison) مثل (=)؟			
(أ) المتغيرات (Variables)	(ب) المنطق (Logic)	(ج) النص (Text)	(د) الألوان (Colours)

السؤال الثاني: ضع علامة (صح) أو (خطأ):

٤٠ درجات

#	العبارة	الإجابة
١	قواعد اللعبة هي التي توضح كيفية اللعب وما يمكنك وما لا يمكنك فعله داخل اللعبة.	(✔)
٢	توجد لبنة تشغيل أضواء الروبوت (colour) في فئة الحدث (Action).	(✔)
٣	يستخدم الروبوت مستشعر الألوان لتحديد المسافة بينه وبين الأشخاص في مشروع الحارس.	(✘)
٤	يمكنك تحميل صورة من جهاز الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخريطة مشهد في المحاكاة.	(✔)
٥	في مشروع الوحدة، تفقد السمكة نقطة واحدة عند لمس جسم من الطحالب البحرية.	(✔)

مراجعاتي
www.mrajati.net

#	العبارة	الإجابة
٦	عند إنشاء حفرة ماء باستخدام أداة الماء، يجب أولاً إنشاء حفرة في التضاريس لأن الماء سيغطي السطح المستوي بالكامل.	(✔)
٧	إذا كان الشرط في لبنة 'إذا.. نفذ' (if do) غير صحيح، فإن الروبوت سينفذ الأوامر الموجودة بداخلها.	(✘)
٨	لحذف أي كائن، يتم تحديده ثم الضغط على مفتاح Delete من لوحة المفاتيح.	(✔)
٩	يستطيع مستشعر الألوان (Colour sensor) اكتشاف شدة الضوء المنعكس بالإضافة إلى اكتشاف الألوان.	(✔)
١٠	لا يمكن دمج الأشكال الهندسية للعوائق لإنشاء أشكال جديدة مثل المنازل.	(✘)
١١	لا يمكنك إضافة أكثر من إجراء واحد للكائن الواحد في نفس السطر البرمجي.	(✘)
١٢	تُستخدم لبنة (wait until) لإيقاف المقطع البرمجي مؤقتاً حتى يتحقق شرط معين مثل اكتشاف مستشعر للمسافة.	(✔)
١٣	تتضمن عملية تصحيح الأخطاء (Debugging) تحليل الخطأ وتحديد موقعه ثم تجربة الحلول وإعادة الاختبار.	(✔)
١٤	يتضمن كل موقع إلكتروني صفحة رئيسة تكون هي واجهة الموقع.	(✔)
١٥	يمكن استخدام لبنة (Logical Operator) كجزء من برمجة اتخاذ القرارات في الروبوت.	(✔)
١٦	حجم الصور في صفحات الويب ثابت ولا يمكن تغييره بمجرد إضافته للصفحة.	(✘)
١٧	يعتمد مستشعر الموجات فوق الصوتية في عمله على إصدار أشعة ليزر لقياس المسافة.	(✘)
١٨	تعتبر مرحلة (الاختبار) ضرورية للتأكد من خلو اللعبة من الأخطاء وأنها ممتعة للعب.	(✔)
١٩	آخر خطوة في المشروع هي حفظ اللعبة واختبارها وتصحيح الأخطاء.	(✔)
٢٠	لبنة 'تكرار غير محدود' (repeat indefinitely) تقوم بتنفيذ الأوامر بداخلها مرة واحدة فقط.	(✘)
٢١	يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع WHEN (عندما).	(✔)
٢٢	يمكن تعديل شكل العائق أو المساحة الملونة عن طريق سحب نقاط الحواف (edge points).	(✔)
٢٣	تستخدم لبنة 'Wait until' لإيقاف الروبوت مؤقتاً حتى يتحقق شرط معين مثل قراءة مستشعر.	(✔)
٢٤	يجب إضافة أربعة كائنات من الأعشاب البحرية (Seagrass) إلى تصميم اللعبة.	(✔)

مراجعاتي

#	العبارة	الإجابة
٢٥	يتم إنشاء البحيرة (Lake) في زاوية العالم الافتراضي وليس في المنتصف.	(✘)
٢٦	الغرض من مشروع الروبوت الحارس هو تنظيف حديقة المنزل.	(✘)
٢٧	يتم استخدام الأمر Bumped (اصطدام) للتحقق مما إذا كانت العربة تلمس كائنًا آخر مثل التفاحة.	(✔)
٢٨	يمكنك التراجع عن خطأ أثناء العمل على المستند بالضغط على مفتاحي Ctrl + H.	(✘)
٢٩	يضيء الروبوت الضوء الأخضر عندما يتحرك للأمام في الوضع الطبيعي للجولة.	(✔)
٣٠	يتطلب استخدام (مختبر لعبة كودو) كتابة أسطر برمجية نصية معقدة لإنشاء الألعاب.	(✘)
٣١	المساحات الملونة هي كائنات ثلاثية الأبعاد تمنع الروبوت من الحركة.	(✘)
٣٢	يُستخدم مستشعر الألوان (Colour sensor) لقياس المسافة بين الروبوت والعوائق.	(✘)
٣٣	لا يمكن تغيير زاوية الكاميرا في مختبر لعبة كودو إلا أثناء تشغيل اللعبة فقط وليس في وضع التحرير.	(✘)
٣٤	يتوقف الروبوت عن الحركة إذا كانت المسافة التي يقيسها المستشعر أكبر من 50 سنتيمتر.	(✘)
٣٥	يستخدم الروبوت مستشعر المسافة لاكتشاف العوائق ثلاثية الأبعاد وتجنب الاصطدام بها.	(✔)
٣٦	لإنشاء عالم جديد للعبة، نختار الأمر (Load World) من القائمة.	(✘)
٣٧	يتم توصيل مستشعر الموجات فوق الصوتية بشكل افتراضي في روبوت المحاكاة بالمنفذ رقم 1.	(✘)
٣٨	للتحكم في حركة الكائن باستخدام الأسهم، نختار Mouse (الفأرة) من قائمة المدخلات.	(✘)
٣٩	تُستخدم المستشعرات لتمكين الروبوت من اتخاذ القرارات بشكل مستقل بناءً على بيئته.	(✔)
٤٠	عند إنشاء جدول، يمكنك تعيين هوامش الجدول لتكون مختلفة عن هوامش الصفحة.	(✔)

السؤال الثالث: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. WHEN (عندما)	.....	الخيار الذي يفتح واجهة كتابة الأوامر للكائن
٢. DO (نفذ)	.....	الأداة المستخدمة لتحديد الكائنات

الإجابة: 1-هـ، 2-د، 3-ب، 4-ج، 5-أ

(أ)	(ب)
٣. Object Tool	..... زر لتشغيل واختبار اللعبة
٤. Play	..... المكان المخصص لوضع الأحداث المراد تنفيذها
٥. Program	..... المكان المخصص لوضع الجمل الشرطية

الإجابة: 1-هـ، 2-د، 3-ب، 4-ج، 5-أ

السؤال الرابع: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)	(ب)
١. Comparison Block	..... لبنة المقارنة
٢. Colour Picker Block	..... وضع التصحيح
٣. Sensors Data View	..... لبنة ملتقط الألوان
٤. Debugging Procedure	..... لبنة الرقم
٥. Number Block	..... عرض بيانات المستشعرات

الإجابة: 1-أ، 2-ج، 3-هـ، 4-ب، 5-د

السؤال الخامس: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)	(ب)
١. Score	..... لعبة
٢. Character	..... الشخصية
٣. Game	..... النقاط
٤. Objects	..... كائنات
٥. Terrain	..... تضاريس

الإجابة: 1-ج، 2-ب، 3-أ، 4-د، 5-هـ

السؤال السادس: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)	(ب)
١. Control	..... تحتوي على لبنة (if do)
٢. Sensors	..... تحتوي على لبنات المقارنة (=)
٣. Action	..... تحتوي على لبنة الأرقام (number)
٤. Logic	..... تحتوي على لبنات الحركة والأضواء
٥. Math	..... تحتوي على لبنة مستشعر الألوان

الإجابة: 1-أ، 2-هـ، 3-د، 4-ب، 5-ج

السؤال السابع: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. الفكرة	.....	إنشاء الرسومات وبرمجة الآليات
٢. التخطيط للتصميم	.....	تصميم نسخة بسيطة لتجربة الفكرة
٣. تصميم النموذج الأولي	.....	مشاركة اللعبة مع الأصدقاء والعائلة
٤. التنفيذ	.....	إنشاء خطة تشمل القصة والشخصيات
٥. تشغيل اللعبة	.....	الخطوة الأولى وهي التفكير في اللعبة

الإجابة: 1-هـ، 2-د، 3-ب، 4-أ، 5-ج

السؤال الثامن: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. مستشعر الموجات فوق الصوتية	.....	يقيس مدى سرعة دوران الروبوت
٢. مستشعر الألوان	.....	يكتشف لون سطح معين أو شدة الضوء
٣. مستشعر الجيرسكوب	.....	يكتشف العوائق أمام الروبوت
٤. مستشعر اللمس	.....	يستجيب للضغط أو الارتطام
٥. المنافذ (Ports)	.....	نقاط اتصال تربط المستشعرات بمعالج الروبوت

الإجابة: 1-ج، 2-ب، 3-أ، 4-د، 5-هـ

السؤال التاسع: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. Quickly	.....	كائن تم استخدامه لكسب النقاط
٢. High	.....	خيار لجعل الحركة أسرع
٣. Space	.....	مفتاح تم برمجته للقفز
٤. Apple	.....	كائن تم استخدامه لخسارة النقاط
٥. Rock	.....	خيار لجعل القفزة أعلى

الإجابة: 1-ب، 2-هـ، 3-ج، 4-أ، 5-د

السؤال العاشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. Ctrl + F	.....	صور قابلة للضغط ترتبط بملفات التعريف
٢. أيقونات الوسائط الاجتماعية	.....	عرض يسهل قراءة المستند

الإجابة: 1-ج، 2-أ، 3-هـ، 4-د، 5-ب

(أ)	(ب)
٣. مستشعر الموجات فوق الصوتية	..... اختصار لفتح نافذة البحث
٤. لبنة Repeat indefinitely	..... تكرار الأوامر بشكل مستمر
٥. وضع القراءة	..... قياس المسافة من العائق

الإجابة: 1-ج، 2-أ، 3-هـ، 4-د، 5-ب

السؤال الحادي عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)	(ب)
١. الفكرة	..... تنسيق موقع النص (يمين، يسار، وسط)
٢. الويب (WWW)	..... التفكير في القصة والشخصيات للعبة
٣. الموقع الإلكتروني	..... مجموعة من صفحات الويب المترابطة
٤. حذف عمود	..... شبكة عالمية من المستندات المترابطة
٥. محاذاة النص	..... يتم عبر القائمة المختصرة للفأرة

الإجابة: 1-ب، 2-د، 3-ج، 4-هـ، 5-أ

السؤال الثاني عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)	(ب)
١. أداة الكائنات (Object tool)	..... تُستخدم لإضافة شخصيات مثل Rover
٢. أداة رفع/خفض (Up/Down)	..... تُستخدم لإنشاء التلال والوديان
٣. أداة الماء (Water)	..... تُستخدم لفتح خيارات الحفظ والتحميل
٤. القائمة الرئيسة (Home Menu)	..... تُستخدم لتغيير زاوية الرؤية
٥. أداة تحريك الكاميرا (Move Camera)	..... تُستخدم لإضافة الماء للحفر والمسطحات

الإجابة: 1-أ، 2-ب، 3-هـ، 4-ج، 5-د

السؤال الثالث عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)	(ب)
١. Bumped	..... مفتاح للعودة لشاشة التحرير
٢. Score	..... أمر يُستخدم لخصم نقاط من اللعبة
٣. Subtract	..... مفاتيح تستخدم للتحكم في حركة الكائن
٤. Arrows	..... أمر يُستخدم لإضافة نقاط للعبة
٥. Esc	..... حدث يُستخدم عند اصطدام الكائن بشيء ما

الإجابة: 1-هـ، 2-د، 3-ب، 4-ج، 5-أ

مراجعاتي

السؤال الرابع عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. عالم الألعاب	.....	توضح ما يمكنك وما لا يمكنك فعله
٢. الشخصيات الرئيسة	.....	الكائنات التي يتحكم بها اللاعبون
٣. التحديات	.....	العقبات والصعوبات في اللعبة
٤. قواعد اللعبة	.....	الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك
٥. التحكم	.....	يشمل البيئة الافتراضية والرسومات

الإجابة: 1-هـ، 2-ب، 3-ج، 4-أ، 5-د

السؤال الخامس عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. Create a hill	.....	شكل الفرشاة المستخدم للتضاريس الناعمة
٢. Soft round brush	.....	أداة لرفع التضاريس
٣. Lake	.....	يتم إنشاؤها في منتصف العالم
٤. Process Design	.....	العنصر الذي يملأ البحيرة
٥. Water	.....	عملية التصميم

الإجابة: 1-ب، 2-أ، 3-ج، 4-هـ، 5-د

السؤال السادس عشر: صل بين العمود (أ) والعمود (ب)

٥ درجات

(أ)		(ب)
١. سرعة الروبوت الأمامية	.....	10 سنتيمتر أو أقل
٢. مسافة التوقف	.....	الأخضر
٣. لون الضوء عند الحركة	.....	النقطة A
٤. لون الضوء عند التوقف	.....	الأحمر
٥. نقطة البداية	.....	30 %

الإجابة: 1-هـ، 2-أ، 3-ب، 4-د، 5-ج

السؤال السابع عشر: أكمل الفراغات التالية:

٢٠ درجات

١	تُسمى الأجهزة التي تمكن الروبوت من إدراك بيئته والتنقل خلالها مثل حواس البشر بـ _____. الإجابة: المستشعرات
٢	المصطلح الإنجليزي الذي يقابل كلمة 'عائق' في البرمجة هو _____. الإجابة: Obstacle

٣	في مختبر لعبة كودو، يتم حفظ اللعبة عن طريق الضغط على رمز المنزل لفتح _____. الإجابة: القائمة الرئيسة
٤	المصطلح (Objects) في تصميم الألعاب يعني _____. الإجابة: الكائنات
٥	الشبكة الإلكترونية العالمية التي تتكون من مجموعة من المستندات والصفحات المترابطة تسمى _____. الإجابة: الويب
٦	لجعل الروبوت يتخذ قراراً بناءً على لون معين، نستخدم لبنة الشرط _____. الإجابة: If then else
٧	لجعل الروبوت يتحقق من حالة معينة باستمرار طوال عمل البرنامج، نضع الأوامر داخل لبنة _____. الإجابة: تكرار غير محدود
٨	عدد كائنات نجم البحر (Starfish) التي يجب إضافتها للمشروع هو _____ كائنات. الإجابة: ثلاثة
٩	يتوقف الروبوت إذا وجد شخصاً في طريقه على مسافة مساوية أو أقل من _____ سنتيمتر. الإجابة: 10
١٠	باستخدام الخيار _____ في معالجة النصوص، يمكنك ضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة. الإجابة: الخاص
١١	المساحات الملونة هي أسطح ملونة موجودة في المشهد يمكن اكتشافها باستخدام مستشعر _____. الإجابة: الألوان
١٢	تحتوي فئة _____ على الألوان المختلفة مثل الأحمر والأخضر التي يمكن للروبوت اكتشافها. الإجابة: الألوان
١٣	مشهد المحاكاة يحتوي على صور خلفيات متعددة تسمى _____ تمثل المناطق التي يتنقل فيها الروبوت. الإجابة: الخرائط
١٤	تسمى اللبنة المستخدمة لالتقاط لون محدد في البرمجة بـ لبنة _____. الإجابة: ملتقط الألوان
١٥	عندما يتحرك الروبوت للأمام دون وجود عوائق، تكون سرعته _____ %. الإجابة: 30
١٦	في لبنة (if do else)، يتم تنفيذ المقطع البرمجي في جزء (do) إذا كان الشرط _____. الإجابة: صحيحاً
١٧	لفتح قائمة الخيارات لبرمجة الكائن، نضغط بزر الفأرة الأيمن على الكائن ونختار _____. الإجابة: Program برمجة
١٨	لتجربة اللعبة واختبارها، نضغط على زر التشغيل _____ الموجود في الشريط. الإجابة: Play
١٩	لإضافة التلال أو الجبال في عالم كودو، نستخدم أداة _____. الإجابة: رفع/خفض التضاريس
٢٠	في درس قفز العربة الجوالة، تم استخدام مفتاح _____ في لوحة المفاتيح لتنفيذ القفزة. الإجابة: المسافة Space

مراجعاتي

السؤال الثامن عشر: أجب عن الأسئلة التالية:

١٥ درجات

الأول.

كيف يمكنك تغيير موضع عائق قمت بإضافته إلى المشهد؟

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: عن طريق سحب العائق ووضعه في المكان الذي تريده في المشهد.

الثاني.

ما هي الخطوة التي تلي مرحلة تصميم التضاريس وإضافة الكائنات والبرمجة؟

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: حفظ اللعبة، اختبارها، وتصحيح أي أخطاء تظهر.

الثالث.

عرّف 'الصفحة الرئيسة' لموقع الويب.

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: هي الصفحة الأولى التي يراها الزائر عند دخول الموقع وتعتبر نقطة الانطلاق لتصفح باقي الصفحات.

الرابع.

ماذا يحدث للكائن المبرمج في الدرس عند الضغط على مفتاح Esc أثناء اللعب؟

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: يخرج من وضع التشغيل ويعود إلى شاشة البرنامج الرئيسة.

الخامس.

عدد الكائنات المطلوبة في المشروع من نوع (Seagrass) ونوع (Starfish).

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: أربعة كائنات من الأعشاب البحرية وثلاثة كائنات من نجم البحر.

السادس.

ما هي الخطوة الأولى في إجراء تصحيح الأخطاء (Debugging procedure)؟

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: تتمثل الخطوة الأولى في تحليل أخطاء البرمجة لتحديد موقع الخطأ بشكل صحيح.

السابع.

ما هي وظيفة (أهداف اللعبة)؟

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: تمنح اللاعب أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز باللعبة.

الثامن.

عدد أربعة أنواع من المستشعرات المتوفرة لروبوت EV3 في بيئة المحاكاة.

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: مستشعر الموجات فوق الصوتية، مستشعر الألوان، مستشعر الجيرسكوب، ومستشعر اللمس.

التاسع.

ماذا يفعل الروبوت إذا تحقق الشرط في لبنة 'إذا.. نفذ' (if do)؟

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: يقوم بتشغيل المقطع البرمجي (اللبنات) الموجود داخل اللبنة.

العاشر.

ما الفرق بين مستشعر الموجات فوق الصوتية ومستشعر الألوان في الروبوت؟

.....

.....

.....

.....

.....

الإجابة النموذجية: مستشعر الموجات فوق الصوتية يقيس المسافة، بينما مستشعر الألوان يكتشف الألوان وشدة الضوء.

الحادي عشر.

كيف يعمل مستشعر الموجات فوق الصوتية لقياس المسافة؟

الإجابة النموذجية: عن طريق إصدار موجات صوتية عالية التردد ثم قياس المدة الزمنية التي يستغرقها الصوت للانعكاس والعودة.

الثاني عشر.

ما الهدف من استخدام لبنة 'تكرار غير محدود' (repeat indefinitely) مع المستشعرات؟

الإجابة النموذجية: للتحقق من قراءات المستشعرات (مثل اللون أو المسافة) بشكل مستمر ومتكرر أثناء عمل البرنامج.

الثالث عشر.

لماذا يُنصح بكتابة وصف للعبة عند حفظها؟

الإجابة النموذجية: لأن الوصف يساعد المستخدم أو اللاعب على فهم موضوع اللعبة وقصتها.

الرابع عشر.

اذكر اثنين من المصطلحات البرمجية الواردة في جدول المصطلحات.

الإجابة النموذجية: وضع الإضاءة (Light Mode) و الشرط (Condition).

الخامس عشر.

كيف تجعل العربة الجوالة تقفز عاليًا (High) وفقًا لخطوات الدرس؟

الإجابة النموذجية: بالضغط على إشارة (+) بجوار jump (قفز) واختيار high (عالي).