

ورقة عمل الوحدة الثالثة: بدء البرمجة بواسطة سكراتش (Scratch)

اسم الطالب:

صل عمود أ بما يناسبه في عمود ب:

ب	أ
شخصية تمثل أحداثاً في المشروع	الخلفية
هي عملية تحويل الخوارزمية إلى لغة يفهمها الحاسب	سكراتش
تسمى الأوامر وهي أشكال متصلة ببعضها البعض	البرمجة
المنطقة التي نستطيع إضافة اللبانات البرمجية فيها لتكوين البرنامج	الخوارزمية
مجموعة من التعليمات المفصلة خطوة بخطوة و الخاصة بحل مشكلة أو اكمال مهمة معينة	الكائن
لغة برمجة مصممة بصورة تجعل البرمجة سهلة للغاية	لبانات برمجية
هي المظهر الخاص بالمنصة يمكن تغييرها أو حذفها بالكامل	منطقة البرمجة

ضع الإجابة بمكانها الصحيح:

الكانن القائمة اللبئات البرمجية تكبير/تصغير المنصة

منطقة البرمجة زر تسجيل الدخول لوحة الكائنات

The image shows a screenshot of the Scratch 3.0 interface. Above the interface, there are two rows of labels in Arabic: 'الكانن' (Stage), 'القائمة' (Menu), 'اللبئات البرمجية' (Scripts), 'تكبير/تصغير' (Zoom In/Out), 'المنصة' (Stage), 'منطقة البرمجة' (Script Area), 'زر تسجيل الدخول' (Login Button), and 'لوحة الكائنات' (Sprite Area). Below these labels are five empty boxes. Arrows point from these boxes to specific parts of the interface: the first box points to the Stage, the second to the Menu, the third to the Scripts area, the fourth to the Login button, and the fifth to the Sprite Area. Below the interface are three more empty boxes, with arrows pointing to the bottom of the Stage, the bottom of the Scripts area, and the bottom of the Sprite Area.

اختر الإجابة الصحيحة:

١- هناك فئات رئيسية من اللبئات في سكراتش.

أ- عشرة ب- تسعة ج- خمسة

٢- يجب ان نضع لبنة.....ليبدأ الكائن بتنفيذ ما تمت برمجته.



معلم المادة: طارق عبدالحكيم