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

اسم الطالب:

صل عمود أ بما يناسبه في عمود ب:

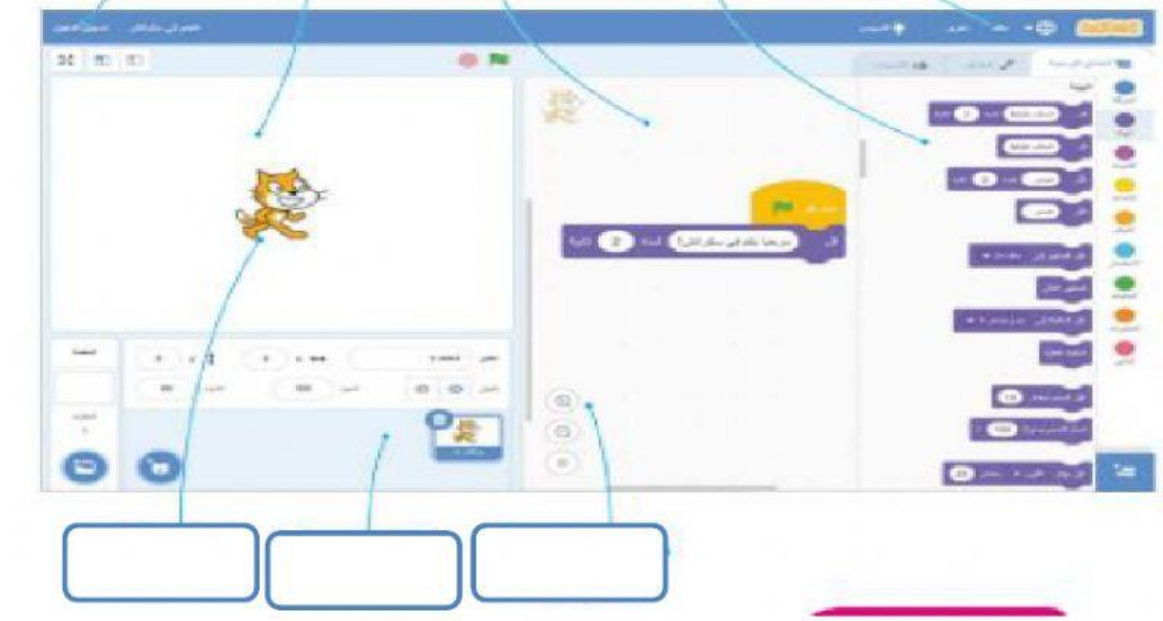
أ		ب
الخلفية		شخصية تمثل أحداثا في المشروع
سكراتش		هي عملية تحويل الخوارزمية إلى لغة يفهمها الحاسب
البرمجة		تسمى الأوامر و هي أشكال متصلة ببعضها البعض
الخوارزمية		المنطقة التي نستطيع إضافة اللبنات البرمجية فيها لتكوين البرنامج
الكائن		مجموعة من التعليمات المفصلة خطوة بخطوة و الخاصة بحل مشكلة أو اكمال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

LIVEWORKSHEETS

ضع الإجابة بمكانها الصحيح:

الكائن | القائمة | اللبنات البرمجية | تكبير/تصغير | المنصة

منطقة البرمجة | زر تسجيل الدخول | لوحة الكائنات



اختر الإجابة الصحيحة:

١- هناك ..... فئات رئيسية من اللبنات في سكراتش.

أ- عشرة ب- تسعة ج- خمسة

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





معلم المادة: طارق عبدالحكيم

LIVEWORKSHEETS