



اتخاذ القرارات و برمجة تصادم الكائنات في Scratch

الاسم : الصف :

السؤال الأول : صل بين اللبئات في العمود الأول و استخدامها في العمود الثاني :

العمود الثاني
• تتيح تنفيذ الأوامر عند ضغط زر معين على لوحة المفاتيح
• لبنة تحقق من شرط معين
• اكتشاف تقاطع كائنين أو أكثر معاً
• زر التشغيل للبرنامج

العمود الأول
if then
when green flag clicked
touching mouse-pointer ? mouse-pointer edge Sprite 1
when space key pressed

السؤال الثاني : أولاً: صل بين العبارات و مكانها الصحيح:

	•
	•

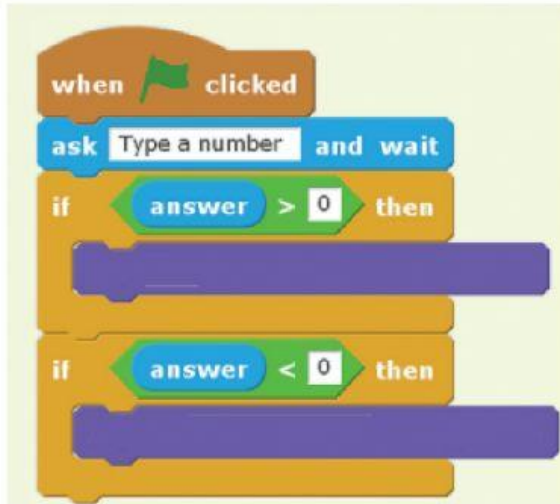
•	إذا كان الشرط صحيحاً سيتم تنفيذ الأوامر الموجودة هنا
•	للتحقق من شرط معين

ثانياً: صل بين العبارات و مكانها الصحيح:

•	if then
•	else
•	

•	إذا كان الشرط صحيحاً سيتم تنفيذ الأوامر الموجودة هنا
•	للتحقق من شرط معين
•	إذا كان الشرط خطأ سيتم تنفيذ الأوامر الموجودة هنا

السؤال الثالث : اسحب الكلمات إلى مكانها الصحيح في الفراغات:



say Positive number for 2 secs

say Negative number for 2 secs

السؤال الرابع : اسحب الكلمات إلى مكانها الصحيح في الفراغات:



say please try a gain for 2 secs

say correct for 2 secs