الوحدة الثانية – تصميم وبرمجة لعبة

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة بوضع دائرة:

1- أداة في Scratch تترك خطاً وراء الكائن كلمات تنقّل من مكان لآخر:

A. الكائن سعد	B. القلم Pen	C. لبِنة الانتظار	D. الخوارزمية

2- اسم مستعار يُشير إلى مكان في ذاكرة الحاسوب لتخزين البيانات أثناء تنفيذ البرنامج:

A. المتغير Variable	B. اللبِنات البرمجية	C. الكرات	D. المنصة

3- في برنامج سكراتش يوجد نوعين من المتغيرات:

A. متغيرات ثلاثية الأبعاد ونصية	B. متغيرات رقمية ونصية	C. متغيرات رقمية	D. متغير نصي

4- يجب أن يكون اسم المتغير:

A. باللغة العربية	B. فريداً وغير مكرر	C. رمزاً	D. غير مفهوم

السؤال الثاني: رتب خطوات إنشاء برنامج بكتابة الأرقام داخل المربع:

- [ ] تحليل المشكلة.
- [ ] إنشاء الخوارزمية.
- [ ] رسم المخطط الانسيابي
- [ ] كتابة الكود البرمجي.

LIVEWORKSHEETS