

Design Technology – Practice Session-5

Q1. Which of the following is NOT a rule of the project?

أي مما يلي ليست من قواعد المشروع؟

- Collect points. اجمع النقاط
- You get 4 or 5 extra points for using looping. تحصل على 4 أو 5 نقاط إضافية لاستخدام الحلقات
- Collect candies اجمع الحلوى

Q2. Which card did you use to start the algorithm?

ما البطاقة التي استخدمتها لبدء الخوارزمية (البرمجة)؟



Q3. Which card did you start a loop with?

ما هي البطاقة التي بدأت بها حلقة التكرار؟



Q4. Which method of coding did you use to program Fateen for the project?

ما هي طريقة البرمجة التي استخدمتها لبرمجة فطين للمشروع؟



Tilt motion



Hand following



Action Cards



Q5. I discussed how I could improve my algorithm with my teacher.

ناقشت كيف يمكنني تحسين الخوارزمية مع معلمي.

Yes نعم ☒

No لا ☐