



الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الدرس 2: اتخاذ القرارات في scratch

ورقة نشاط فردي - مدته 3 دقائق

قيمتنا:

الاجتهاد والمثابرة

اسم الطالب: الصف: / التاريخ:

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة للجملة التالية:

اللينة البرمجية المسؤولة عن اتخاذ القرارات في البرمجة هي:



السؤال الثاني: صحح ما تحته خط في الجملة التالية:

تُستخدم اللينة البرمجية if then في تغير موقع الكائن .

الإجابة الصحيحة هي (.....)

السؤال الثالث:

وضح عمل اللينة البرمجية if..... then عندما يكون الشرط خطأ.

.....

2024-2025

متعلم ومبدع - لتربية مستدامة