2 ضَعْ عَلامةَ ✔ أمامَ العِبارةِ الصَّحيحةِ، وعلامةَ ✘ أمامَ العِبارةَ الخاطئةِ.

1. الخوارزميَّةُ مجموعةٌ مِنَ الخُطواتِ المنطقيَّةِ المتسلسلةِ لحلِّ مشكلةٍ ما.

2. الكائنُ الافتراضيُّ في تطبيقِ Scratch هو الأسدُ.

3. لكُلِّ فئةٍ مِنَ اللَّبِناتِ لونُها الخاصُّ في تطبيقِ Scratch.

4. تُعطي الخوارزميَّةُ دائمًا نتيجةً صحيحةً، حتّى لو كانتْ تَحتوي عَلى أخطاءٍ.

LIVEWORKSHEETS