

بطاقة رقم: ٤	المادة : البرمجة	الوحدة : الأولى	الدرس: المنصة والحركة عليها الجزء الثاني
الصف: الثامن	الأنشطة: نشاط (٤) و نشاط (٥)		

أعزائي الطلبة، يتوقع منكم بعد قراءة الدرس أن تكونوا قادرين على:



(١) أن ينقل كائن من مكان لآخر .

(٢) أن يحدد العلاقة بين زمن الانزلاق وسرعة الانتقال.

(٣) أن يتحكم بسرعة الكائن على المنصة باستخدام لبنة الانزلاق.

(٤) أن يفرق بين موقع الكائن وموقع مؤشر الفأرة.

المحتوى العلمي:



- يمكن تحريك الكائن على المنصة بالسحب والإفلات لمؤشر الفأرة.
- لبنة **الذهاب إلى الموضع** من: 0 ص: 0 ولبنة **انزلق خلال 1 ثانية إلى الموضع** من: 0 ص: 0 تستخدمان لنقل الكائن إلى أي موقع على المنصة.
- لبنة **الانزلاق** من لبنات الحركة، تنقل الكائن إلى إحداثيات محددة وبزمن محدد.
- كلما كان زمن الانزلاق أطول كانت سرعة الانتقال أقل (علاقة عكسية بين الزمن وسرعة الانزلاق)
- في أمر الانزلاق يمكن التحكم في سرعة الانتقال من موضع لآخر.
- الإحداثيات السينية والصادية للكائن في أي موضع على المنصة تظهر دائما في الطرف العلوي الأيمن في منطقة البرمجة.
- الإحداثيات السينية والصادية لمؤشر الفأرة تظهر دائما في الطرف الأيمن السفلي للمنصة.

السؤال الأول: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الغير صحيحة:



- () كلما كان زمن الانتقال أطول كانت سرعة الانتقال أقل.
- () الإحداثيات السينية والصادية لمؤشر الفأرة تظهر في الطرف السفلي الأيسر للمنصة.
- () الإحداثيات السينية والصادية لموضع الكائن على المنصة تظهر في الطرف العلوي الأيمن للمنصة.

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة:



١) يمكن للكائن أن ينتقل داخل منصة سكراتش باستخدام.....

أ. مؤشر الفأرة

ب. اذهب إلى الموضع :س 0 :ص 0

ج. انزلق خلال 1 ثانية إلى الموضع :س 0 :ص 0

د. جميع ما سبق

٢) الكائن الذي ينتقل بشكل أسرع هو الكائن الذي لبنته البرمجية:

أ. انزلق خلال 2 ثانية إلى الموضع :س 50 :ص 50

ب. اذهب إلى الموضع :س 50 :ص 50

ج. انزلق خلال 8 ثانية إلى الموضع :س 50 :ص 50

د. (أ و ج) معاً

٣) كلما انتقل الكائن تتغير قيمتي س ، ص في

أ. الطرف العلوي الأيمن للشاشة

ب. الطرف العلوي الأيمن لمنطقة الكائنات

ج. الطرف السفلي الأيمن للمنصة

د. ليس مما سبق

السؤال الثالث: رتب تصاعدياً الحركات التالية وفق سرعة الانتقال:



اذهب إلى الموضع :س 0 :ص 0

انزلق خلال 8 ثانية إلى الموضع :س 80 :ص 40

اذهب إلى الموضع :س 0 :ص 0

انزلق خلال 2 ثانية إلى الموضع :س 80 :ص 40

اذهب إلى الموضع :س 0 :ص 0

انزلق خلال 1 ثانية إلى الموضع :س 80 :ص 40

اذهب إلى الموضع :س 0 :ص 0

انزلق خلال 10 ثانية إلى الموضع :س 80 :ص 40