



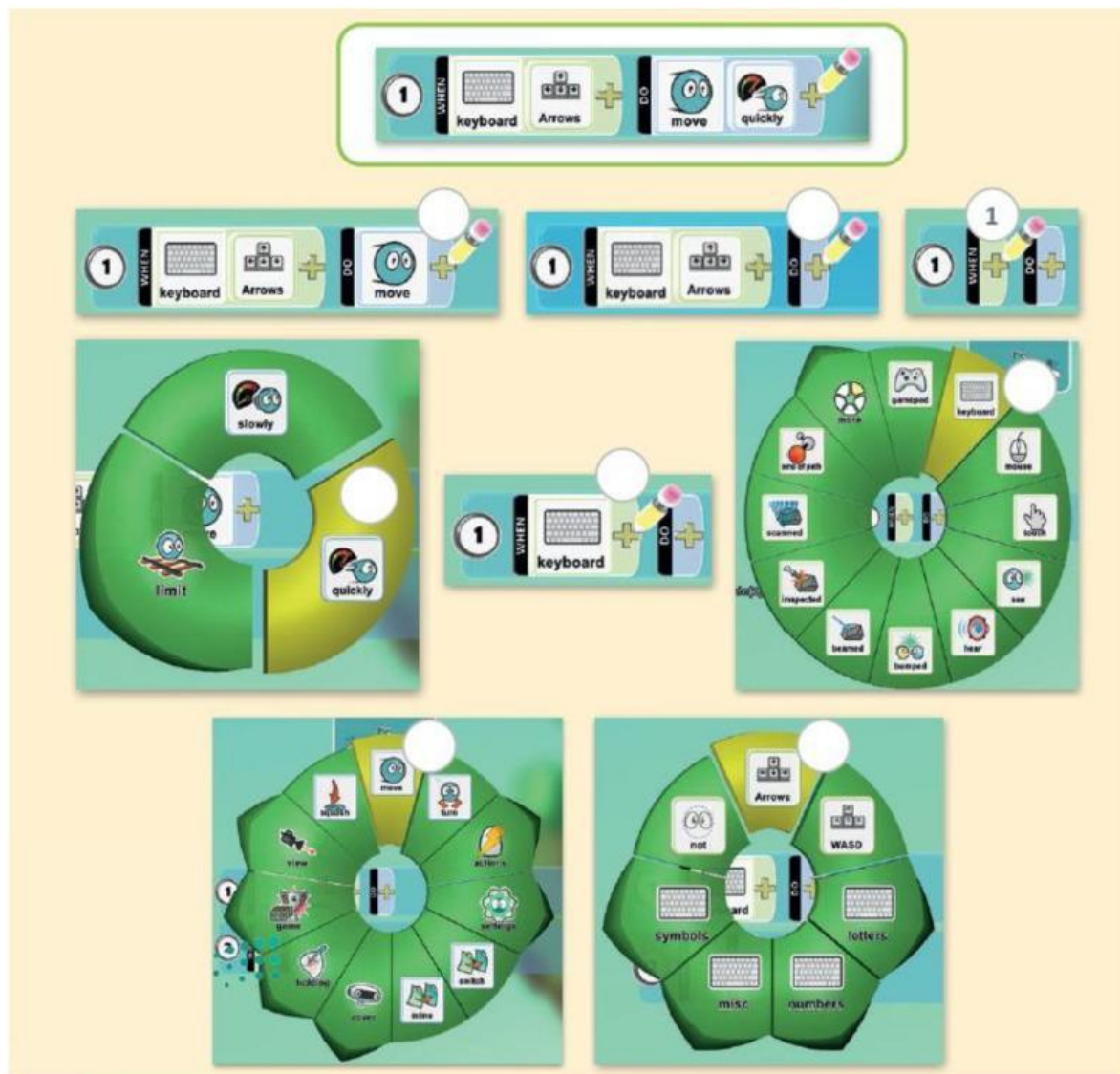
السؤال الأول:

ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (x) أمام العبارة الخاطئة:

١. تبدأ جميع عبارات لعبة الكود بشرط عندما (WHEN). ()
٢. يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفذ (DO). ()
٣. لبرمجة كائن، يجب عليك أولاً تحديد أداة الكائن (object tool). ()

السؤال الثاني:

رقمي الصور أدناه لإنشاء بيان اللعبة الآتي:



الدرجة

الوحدة الثانية: تصميم ألعاب الحاسب