



## الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

### الدرس 2: اتخاذ القرارات في scratch

ورقة نشاط فردي - مدته 3 دقائق

**قيمتا:**

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