

ورقة عمل الوحدة الثالثة: بدء البرمجة بواسطة سكراتش (Scratch)

اسم الطالب:

صل عمود أ بما يناسبه في عمود ب:

ب	أ
شخصية تمثل أحداثاً في المشروع	الخلفية
هي عملية تحويل الخوارزمية إلى لغة يفهمها الحاسب	سكراتش
تسمى الأوامر وهي أشكال متصلة ببعضها البعض	البرمجة
المنطقة التي نستطيع إضافة اللبئات البرمجية فيها لتكوين البرنامج	الخوارزمية
مجموعة من التعليمات المفصلة خطوة بخطوة و الخاصة بحل مشكلة أو اكمال مهمة معينة	الكائن
لغة برمجة مصممة بصورة تجعل البرمجة سهلة للغاية	لبئات برمجية
هي المظهر الخاص بالمنصة يمكن تغييرها أو حذفها بالكامل	منطقة البرمجة

ضع الإجابة بمكانها الصحيح:



اختر الإجابة الصحيحة:

١- هناك فئات رئيسية من اللبنة في سكراتش.

أ- عشرة ب- تسعة ج- خمسة

٢- يجب ان نضع لبنة..... لبدأ الكائن بتنفيذ ما تمت برمجته.



معلم المادة: طارق عبدالحكيم