



اتخاذ القرارات و برمجة تصادم الكائنات في Scratch

الاسم : الصف :

السؤال الأول : صل بين اللبئات في العمود الأول و استخدامها في العمود الثاني :

العمود الثاني
• تتيح تنفيذ الأوامر عند ضغط زر معين على لوحة المفاتيح
• لبنة تحقق من شرط معين
• اكتشاف تقاطع كائنين أو أكثر معاً
• زر التشغيل للبرنامج

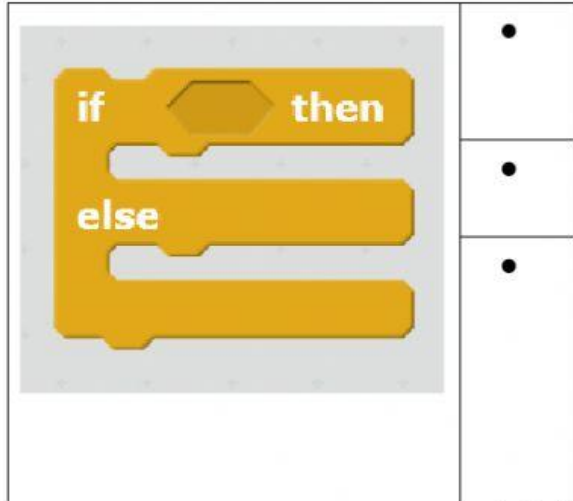
العمود الأول
if then
when clicked
touching mouse-pointer ? mouse-pointer edge Sprite 1
when space key pressed

السؤال الثاني : أولاً: صل بين العبارات و مكانها الصحيح:

	•
	•

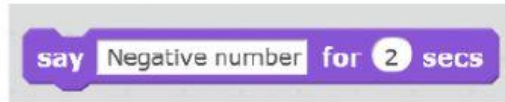
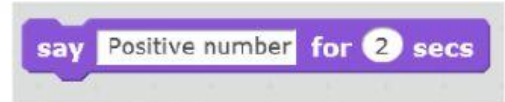
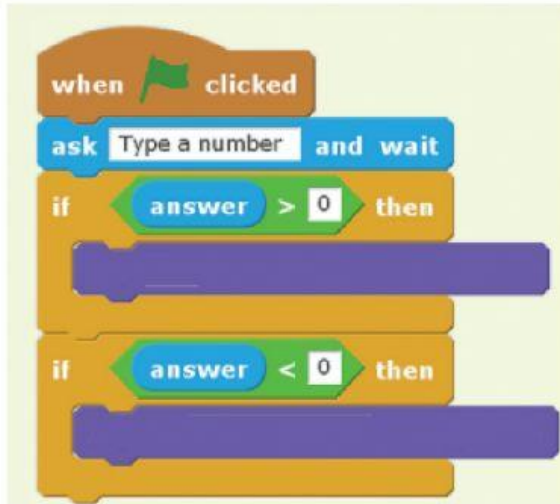
•	إذا كان الشرط صحيحاً سيتم تنفيذ الأوامر الموجودة هنا
•	للتحقق من شرط معين

ثانياً: صل بين العبارات و مكانها الصحيح:



•	إذا كان الشرط صحيحاً سيتم تنفيذ الأوامر الموجودة هنا
•	للتحقق من شرط معين
•	إذا كان الشرط خطأ سيتم تنفيذ الأوامر الموجودة هنا

السؤال الثالث : اسحب الكلمات إلى مكانها الصحيح في الفراغات:



السؤال الرابع : اسحب الكلمات إلى مكانها الصحيح في الفراغات:

