ورقة عمل المهارات الرقمية-الصف السادس الابتدائي.

عنـوان الـدرس: برمجة ألعاب الحاسب

اسم الطالبة: .....

الصـــــف: .....

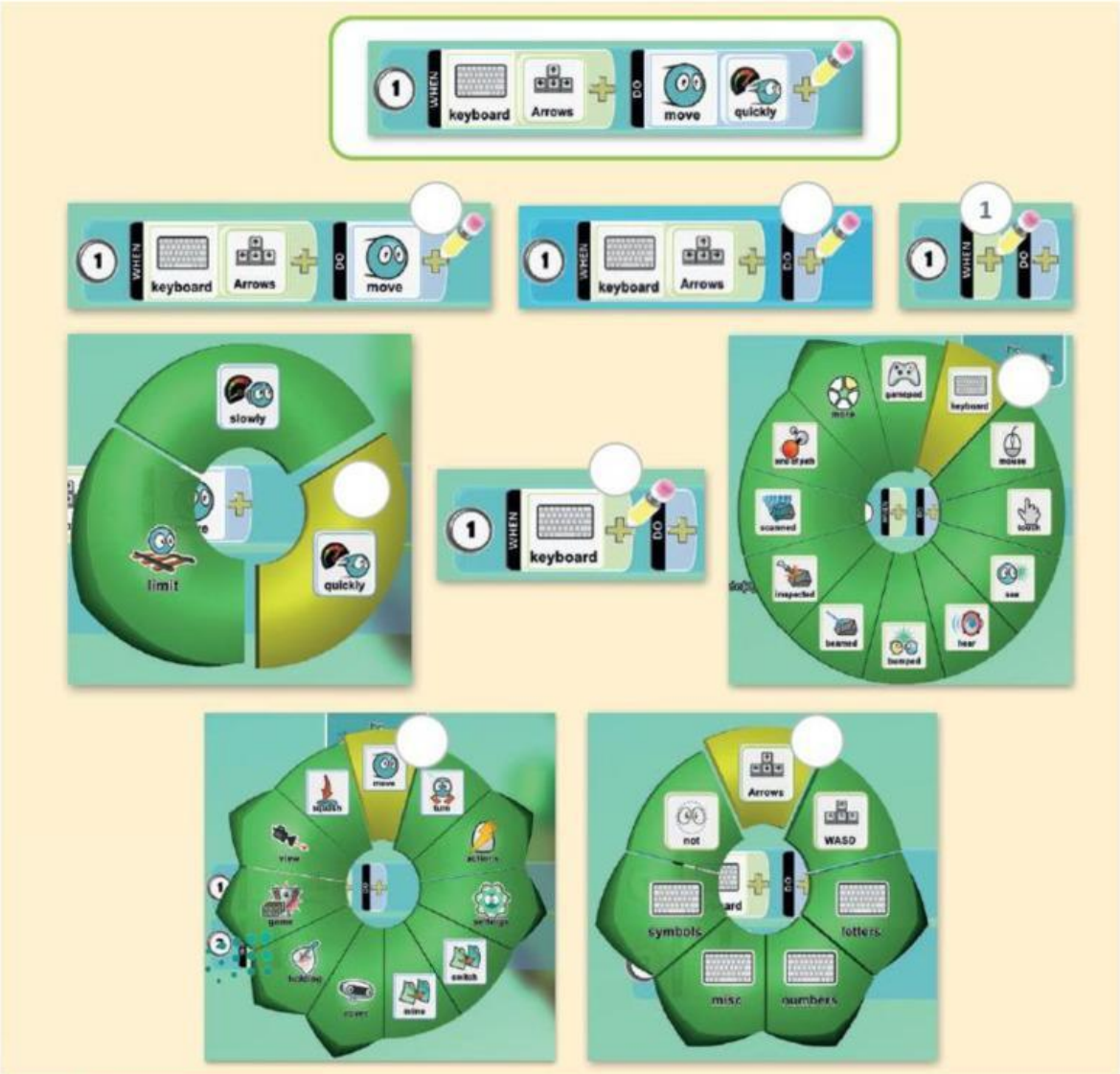
السؤال الأول: ضعي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

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

LIVEWORKSHEETS