

الاسم		الفصل	
الوحدة	تصميم ألعاب الحاسب	الدرس	برمجة ألعاب الحاسب

ضع علام ✓ أمام العبارات الصحيحة وعلامة ✗ أمام العبارات الخاطئة

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	
1.	يمكنك التحكم في الكائن فقط باستخدام أسهم لوحة المفاتيح.
2.	يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفذ (DO).
3.	تبدأ جميع عبارات لعبة الكود بشرط عندما (WHEN).
4.	لبرمجة كائن، يجب عليك أولاً تحديد أداة الكائن (object tool).
5.	للخروج من وضع البرمجة (programmaming mode)، اضغط على الزر Esc.