



الدرس الثاني: حركة الكائن

نشاط (١): تحريك الكائنات: (ص ٧) + نشاط (٢) أين يقف كائن القط؟: (ص ٨)



يتم إدراج لبنة الأمر تحرك تحرك 10 خطوة من مجموعة أوامر الحركة.

لبنة الأمر تحرك تحرك 10 خطوة تجعل الكائن يتحرك إلى الأمام على المنصة بمقدار القيمة المكتوبة داخل اللبنة.

ملاحظة هامة: القيمة الموجبة في اللبنة تحرك 10 خطوة تجعل الكائن يتحرك للأمام بينما القيمة السالبة في اللبنة تحرك -10 خطوة تجعل الكائن يتحرك للخلف.

يمكن تغيير القيمة في اللبنة لتغيير عدد الخطوات التي يتحركها الكائن.

س (١) أكمل العبارات التالية بما هو مناسب:

(١) توجد لبنة الأمر تحرك تحرك 30 خطوة ضمن مجموعة أوامر الحركة.....

(٢) لتنفيذ اللبنة، نضغط على اللبنة بمؤشر الفأرة بالزر الأيسر.....

(٣) تحرك 30 خطوة اللبنة السابقة تجعل الكائن يتحرك 30. خطوة في اتجاه الأمام.....

(٤) في لبنة الأمر تحرك القيمة الموجبة تجعل الكائن يتحرك في اتجاه الأمام، بينما القيمة السالبة تحرك الكائن في اتجاه الخلف.....

(٥) يتحرك الكائن إلى الأمام على المنصة بمقدار القيمة المكتوبة في لبنة الأمر تحرك.....

س (٢) ضع علامة () أمام العبارة الصحيحة وعلامة () أمام العبارة الخاطئة:

١. (✓) تعتبر لبنة الأمر (تحرك) من مجموعة أوامر الحركة.

٢. (✗) اللبنة التالية تحرك 30 خطوة تعني أن الكائن تحرك 30 خطوة إلى الخلف.

٣. (✓) عندما تكون قيمة لبنة التحرك موجبة فإن الكائن يتحرك للأمام.



إدراج كائن: (ص ٩)



خطوات إدراج كائن جديد من (مكتبة الكائنات):

١. من المنصة الرئيسية اضغط أيقونة (كائن جديد)

٢. ينتقل البرنامج لمكتبة الكائنات اضغط على الكائن اضغط موافق.

مكتبة الكائنات: مكتبة تحتوي جميع الكائنات في برنامج سكراتش.

خطوات اختيار كائن تفاحة (مكتبة الكائنات):

١. نختار مكتبة الكائنات من المنصة (عن طريق الضغط على أيقونة (كائن جديد

٢. من مكتبة الكائنات نختار كائن تفاحة.

٣. اضغط موافق.

ملاحظة: يوجد تقسيم للكائنات في مكتبة الكائنات

حسب التصنيف (حيوانات، حروف) أو حسب الموضوع (رياضة، موسيقى، ...)
لتحميل المزيد من الملفات زورنا على موقع المكتبة الفلسطينية الشاملة

السؤال الأول: ضع/ دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي:

(٥ درجات)

١) هو حلقة وصل بين المبرمج والأجهزة، لبناء برامج ذات أهمية في حل المشكلات وتتكون من مجموعة من الأوامر.	أ. المبرمج	ب. لغة البرمجة	ج. البرنامج
٢) يجب تنزيل برنامج قبل تنزيل برنامج سكراتش	أ. Adobe Air	ب. Office	ج. Word
٣) تظهر نتيجة تنفيذ اللبئات البرمجية في منطقة:	أ. الكائنات	ب. البرمجة	ج. المنصة
٤) هي أمر برمجي ينفذ مهمة معينة:	أ. الكائن	ب. اللبئة	ج. البرمجة
٥) عند إدراج كائن في سكراتش، يكون الاتجاه الافتراضي له.....:	أ. اليمين (٩٠) درجة	ب. اليسار (-٩٠) درجة	ج. للأعلى (٠) درجة

السؤال الثاني: ضع علامة () أمام العبارة الصحيحة وعلامة (x) أمام العبارة غير الصحيحة:

(٣ درجات)

١. (x) تعد لغة سكراتش لغة مغلقة المصدر.
٢. (✓) عندما تكون قيمة لبنة التحرك موجبة فإن الكائن يتحرك للأمام.
٣. (x) عند إدراج الكائن من مكتبة الكائنات، فإنه يكون متجهاً نحو جهة الأعلى.
٤. (✓) يمكن توصيل بيئة سكراتش على الحاسوب والعمل عليه دون اتصال بالإنترنت.
٥. (x) تعتبر منطقة المنصة هي المساحة التي تتجمع فيها المقاطع البرمجية.
٦. (✓) عند إدراج كائن من مكتبة الكائنات يتجه نحو اليمين باتجاه (٩٠) درجة.
٧. (✓) تُكتب الأوامر في لغة سكراتش على هيئة لبئات.
٨. (✓) تتيح بيئة سكراتش إمكانية اختيار العديد من الكائنات والخلفيات.

السؤال الثالث: أكمل الفراغات بالكلمة المناسبة مما بين القوسين:

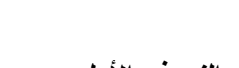
(٥ درجات)

(المقطع البرمجي - إيقاف - الحركة - النقر المزدوج - الأحداث)

- ١) يمكن تشغيل برنامج سكراتش بـ النقر المزدوج على أيقونة برنامج سكراتش من سطح المكتب.
- ٢) تسمى مجموعة من لبئات متصلة مع بعضها البعض تقوم بالتحكم بالكائن بـ المقطع البرمجي
- ٣) يتم إدراج لبنة الأمر () من مجموعة أوامر الأحداث
- ٤) عند الضغط على زر () يتم إيقاف تنفيذ المقطع البرمجي.
- ٥) يتم إدراج لبنة الأمر تحرك () من مجموعة أوامر الحركة

السؤال الرابع: وفق/ي بين البند في العمود (أ) وما يناسبه في العمود (ب):

(٥ درجات)

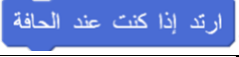
العمود (أ)	العمود (ب)
١) للتحكم باتجاه حركة الكائن نحو (الأسفل)	(٣) 
٢) للتحكم باتجاه حركة الكائن نحو (الأعلى)	(١) 
٣) إدراج كائن من مكتبة الكائنات	(٢) 
٤) تجعل الكائن يستدير (يمينا) مع عقارب الساعة	(٥) 
٥) يتحرك الكائن خطوات محددة (للخلف)	(٤) 

(١) هي لغة برمجة رسومية مجانية مفتوحة المصدر تسمح بإنشاء الألعاب والقصص التفاعلية والرسوم المتحركة.		
أ. المبرمج	ب. سكراتش	ج. البرنامج
(٢) منطقة التي تحوي جميع الكائنات في المشروع:		
أ. الأدوات	ب. البرمجة	ج. الكائنات
(٣) مجموعة لبنات متصلة مع بعضها البعض تقوم بالتحكم بالكائن تسمى		
أ. المقطع البرمجي	ب. اللبنة	ج. البرمجة
(٤) هي أشكال أو رسوم يُمكن برمجتها لتستجيب للأوامر المختلفة في سكراتش:		
أ. القلم	ب. الكائن	ج. اللبنة
(٥) هي أحد بيئات البرمجة الرسومية المجانية المفتوحة المصدر.		
أ. جافا	ب. بيسك	ج. سكراتش
(٦) تظهر أوامر البرمجة في سكراتش على هيئة		
أ. لبنات	ب. جمل	ج. صور
(٧) الكائن الافتراضي في سكراتش هو		
أ. القط	ب. القلم	ج. المنصة
(٨) يمكن تشغيل برنامج سكراتش من خلال		
أ. النقر المزدوج على أيقونة البرنامج	ب. من قائمة "ابدأ"	ج. أ + ب
(٩) مكتبة تحتوي جميع الكائنات في برنامج سكراتش هي		
أ. القلم	ب. مكتبة الكائنات	ج. اللبنة

السؤال الثاني: ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة: (٥ درجات)

- (✓) يمكننا بيئة العمل سكراتش من تصميم مشاريع في إطار فردي أو جماعي عبر الإنترنت online.
- (×) يتم عرض نتيجة تنفيذ مجموعات الأوامر في منطقة البرمجة.
- (×) عندما تكون قيمة لبنة التحرك سالبة فإن الكائن يتحرك للأمام.
- (✓) جميع الكائنات المدرجة على المنصة توجد أيضا في منطقة الكائنات.
- (×) يتم إدراج لبنة أمر الحركة (استدّر) من مجموعة أوامر التحكم.

السؤال الرابع: وفق/ي بين البند في العمود (أ) وما يناسبه في العمود (ب): (٥ درجات)

العمود (أ)	العمود (ب)
(١) لبنة تجعل الكائن يرتد دون أن ينقلب رأسيا.	(٢) 
(٢) لإيقاف تنفيذ المقطع البرمجي نضغط.	(٣) 
(٣) للتحكم باتجاه حركة الكائن نحو (اليسار).	(١) 
(٤) لبنة تجعل الكائن يتحرك للخلف.	(٥) 
(٥) لبنة تمنع خروج الكائن من المنصة.	(٤) 

(٥ درجات)

السؤال الأول: ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي:

(١) هي البرامج التي تتيح للمبرمجين بالدخول إلى الكود الخاص بها والتعديل عليه.		
أ. البرامج مغلقة المصدر	ب. البرامج مفتوحة المصدر	ج. البرامج رسومية
(٢) هي مساحة العمل التي تضم الكائنات المستخدمة في المشروع.		
أ. المنصة	ب. البرمجة	ج. شريط القوائم
(٣) يمكنك العمل في برنامج سكراتش.....:		
أ. Online	ب. Offline	ج. الاثنان معاً
(٤) لإيقاف تنفيذ المقطع البرمجي نضغط إشارة.....:		
أ. 	ب. 	ج. 
(٥) لبنة الأمر  استدر 40 درجة تعمل نفس لبنة:		
أ.  استدر 40 درجة	ب.  استدر -40 درجة	ج.  استدر 40 درجة
(٦) أول خطوة لتنصيب برنامج سكراتش هي		
أ. تحميل Adobe AIR	ب. تحميل Scratch Offline Editor	ج. فتح برنامج سكراتش
(٧) من أمثلة لغات البرمجة.....:		
أ. لغة جافا	ب. لغة سكراتش	ج. (أ + ب)
(٨) تتجمع المقاطع البرمجية في منطقة.....:		
أ. الكائنات	ب. البرمجة	ج. المنصة
(٩) لتشغيل المقطع البرمجي نضغط إشارة.....:		
أ. 	ب. 	ج. 

(٥ درجات)

السؤال الثاني: ضع/ي علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة غير الصحيحة:

- (✓) المنصة هي المنطقة التي تحوي جميع الكائنات في المشروع.
- (×) تعد لغة سكراتش لغة رسومية مجانية مغلقة المصدر.
- (✓) يمكن تغيير القيمة في اللبنة لتغيير عدد الخطوات التي يتحركها الكائن.
- (×) يتم تنفيذ اللبنة بالضغط عليها بالزر الأيمن للفأرة.

(٥ درجات)

السؤال الثالث: أكمل/ الفراغات بالكلمة المناسبة مما بين القوسين:

(استدر 15 درجة - المقطع البرمجي - اليمين (٩٠) درجة - كائن جديد - اتجاه الكائن)

- (١) عند الضغط على أيقونة  يتم إدراج كائن جديد في برنامج سكراتش.
- (٢) عند إدراج الكائن من مكتبة الكائنات، فإنه يكون متجه نحو **اليمين (٩٠) درجة**
- (٣) لبنة  استدر 15 درجة (تكافئ لبنة  استدر 15 درجة)
- (٤) لبنة  اتجاه نحو الاتجاه 0 (تتحكم بـ **اتجاه الكائن** داخل المنصة حسب القيمة المحددة.
- (٥) **المقطع البرمجي** - عبارة عن مجموعة من اللبئات المتصلة مع بعضها البعض تقوم بالتحكم بالكائن.



لتحميل المزيد من موقع المكتبة الفلسطينية الشاملة

<http://www.sh-pal.com>

تابعنا على صفحة الفيس بوك: www.facebook.com/shamela.pal

تابعنا على قنوات التلجرام: www.sh-pal.com/p/blog-page_42.html

أقسام موقع المكتبة الفلسطينية الشاملة:

الصف الأول: www.sh-pal.com/p/blog-page_24.html

الصف الثاني: www.sh-pal.com/p/blog-page_46.html

الصف الثالث: www.sh-pal.com/p/blog-page_98.html

الصف الرابع: www.sh-pal.com/p/blog-page_72.html

الصف الخامس: www.sh-pal.com/p/blog-page_80.html

الصف السادس: www.sh-pal.com/p/blog-page_13.html

الصف السابع: www.sh-pal.com/p/blog-page_66.html

الصف الثامن: www.sh-pal.com/p/blog-page_35.html

الصف التاسع: www.sh-pal.com/p/blog-page_78.html

الصف العاشر: www.sh-pal.com/p/blog-page_11.html

الصف الحادي عشر: www.sh-pal.com/p/blog-page_37.html

الصف الثاني عشر: www.sh-pal.com/p/blog-page_33.html

ملازم للمتقدمين للوظائف: www.sh-pal.com/p/blog-page_89.html

شارك معنا: www.sh-pal.com/p/blog-page_40.html

اتصل بنا: www.sh-pal.com/p/blog-page_9.html