





وزارة التربية

المعلوماني

الصف التاسع

الجزء الأول

تأليف

أ. علي أحمد أبو زيد

أ. بدرية حسين صادق أ. أسامة عبدالعزيز غازى

أ. نادية عبدالرحمن البنّا

تصميم وإخراج

أ. ريمان عبد العزیز الفارسی

الطبعة الثانية

١٤٣٣ هـ

٢٠١٢ / ٢٠١١ م

تصميم وإخراج وحدة الإنتاج - إدارة تطوير المنهج - وزارة التربية

حقوق الناشر والطبع والنشر محفوظة لوزارة التربية - قطاع البحوث التربوية والمنهج - إدارة تطوير المنهج

اسم المدرسة:

اسم الطالب:

الصف:

رقم الجهاز:

الطبعة الأولى ٢٠١١/٢٠١٠ م

الطبعة الثانية ٢٠١٢/٢٠١١ م

لجنة مواءمة المرحلة المتوسطة والثانوية

أ. نجيه أحمد دشري

- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| أ. محمد عبد الغني أحمد | أ. محمد السيد إبراهيم |
| أ. محمد عبد الجواد الخلجي | أ. إيمان عبد العزيز الفارسي |
| أ. حسام فتحي سليمان | أ. حنان علي عفيفي |
| أ. أحمد السيد الحسيني | أ. محمد محمد جابر |
| أ. منى محمد أحمد الكتداري | |





صَاحِبُ الْمَهْمَةِ الشَّيْخُ صَاحِبُ الْأَحْمَادِ الطَّابِ الصَّدِيقُ
أمير دولة الكويت



سمو الشيخ ناصر الجابر الصباح

وفي عهد دولة الكويت

المحتوى

رقم الصفحة

الموضوع

١١

المقدمة

وحدة مصطلحات ومفاهيم حاسوبية

١٥

• فيروزات الحاسوب

وحدة بيئة البرمجة

١٩

• البحث في البرمجة

وحدة برنامج سكريبت

٢٧

• مراجعة على برنامج سكريبت

• القلم

٣٨

• خاصية التحسين

٤٣

• العمليات والمتغيرات

٥١

• البث

٦٠

المشروع

٦٥

كرة المتعلم

٧٣

القويم

٩٩

المراجع

١٢٠

المقدمة

عزيزي المتعلم :

لقد شهدت دولة الكويت في الآونة الأخيرة تطوراً ملحوظاً في ثورة تكنولوجيا المعلومات، وكذلك تطوير المناهج الدراسية بدولة الكويت وتأكيداً على سياسة الدولة الرامية إلى تطوير إمكانات أبنائها ورفع كفاءتهم إلى أحدث ما يحصل إليه التكنولوجيا الحاضرة من معلومات وأدوات يمكن أن يتم الاستفادة منها، وللأمام تطوير كتب المعلومانية بالمرحلة المتوسطة لواكب ما نطبع إليه في ما يدرسه أبناؤنا الطلاب في هذه المرحلة، فقد تم تطوير جميع الكتب الدراسية من الصف السادس إلى الصف التاسع، لضم مجموعة من المهارات والمعلومات التي تبني العديد من القابلات لدى الطالب من فكير وإبداع وتعامل مع متغيرات العصر وكذلك بما يحقق الأهداف العامة لل التربية بدولة الكويت وكذلك تحقيق الأهداف العامة والخاصة لتدريس المعلومانية بالمرحلة المتوسطة.

وهذه السلسلة هي استكمال لما درسه المتعلم بالمرحلة الابتدائية وتمهيداً لميراثه سيدرسه بالمرحلة الثانوية فهي سلسلة تحمل بين طياتها العديد من المهارات والمعلومات التي تبني المتعلم في جوانب العلمية والعملية .

ويصحبها هذا الكتاب في عرض العديد من الموضوعات الدراسية .

وحدة مصطلحات ومقاييس حاسوبية:

ويمثل التحدث في هذه الوحدة عن المفردات الحاسوبية وتعريف بها وأنواعها وكيفية التواقة منها .

وحدة بيئة الواقع ٧ :

وهي وحدة تعامل معها للتعرف على طرق البحث المختلفة .

وحدة برنامج سكراتش Scratch:

وهي وحدة تعامل معها للمرة الثانية وفيه تستكمل ما بدأته في الصف الثانى في نفس الموضوع بمراجعة لما سبق دراسته في العام الماضى، ومن ثم استكمال المهارات الجديدة التي لم تدرسها .

ذاعلا بك عزيزي المتعلم في الجزء الأول من كتاب المعلومانية للصف التاسع حتىمن لك كل التوفيق وعظيم المعايدة .

لجنة المعايدة

**وحدة
مطالع ومحاضن حاسوب**

فيروسات الحاسوب

فيروسات الحاسوب

تعريف فيروس الحاسوب:

هو برنامج صمم المخربون ليتحققوا الضرر بجهاز الحاسوب
و نظام التشغيل وما عليه من برامج وبيانات



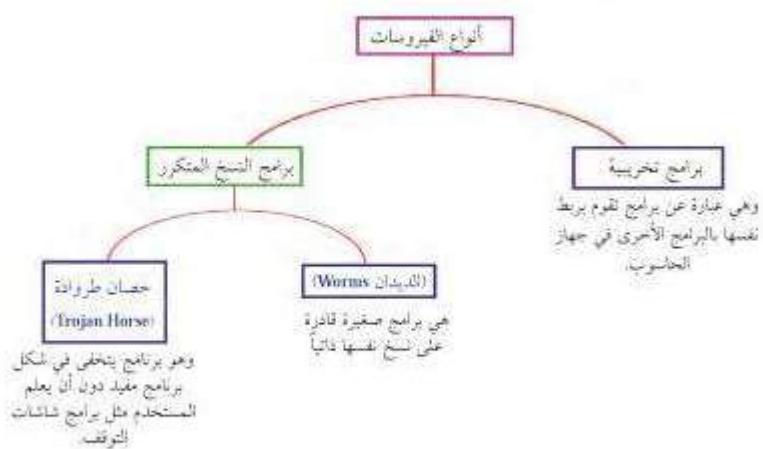
أعراض الإصابة بالفيروس:

توجه أعراض كبيرة للإصابة بالفيروسات منها:

- ١ - ذاكرة الحاسوب ممتلئة.
- ٢ - توقف أو بطء تشغيل النظام.
- ٣ - عرض رسائل الخطأ بدون أسباب حقيقة.
- ٤ - تغير في عدد وأماكن الملفات وكذلك حجمها دون آية أسباب مطقية.
- ٥ - ظهور حرف غريبة أو خطأ عند الضغط على حرف معين من لوحة المفاتيح.

أنواع الفيروسات:

تصنف الفيروسات كالتالي:



ومن أمثلة الفيروسات:

Melissa , Kint , Brain , Blaster , Sasser , Pantagon , Pakistani

طرق الوقاية من الفيروسات:



للوقاية من مخاطر الفيروسات يجب اتباع خطوات عديدة منها:

- ١ - شراء النسخ الأصلية للبرامج.
- ٢ - عمل نسخ احتياطية (Backup) من البرامج والبيانات المخزنة في الحاسوب.
- ٣ - استخدام أحد برامج الحماية من الفيروسات والتي تشمل برامج مراقبة وإزالة الفيروسات وجعلها قناعه يشكل دائم.
- ٤ - التحديث المستمر لبرامج الحماية من الفيروسات.
- ٥ - عدم فتح المرفقات في أي رسالة بريد إلكتروني لا تعرف مرسلها.
- ٦ - احرص على فحص جميع البرامج والملفات التي تقوم بتنزيلها من الإنترنت.

مكافحة الفيروسات:

يتم اكتشاف والتخلص من الفيروس من خلال استخدام أحد البرامج المخصصة لمقاومة الفيروسات ومن أشهرها:

MacAfee , PC-Cillin , Norton



وفي حالة عدم القدرة على التخلص من الفيروس يتم تهيئة القرص وتثبيت كافة برامج التشغيل من جديد.

لاحظ:

عند عمل تهيئة للقرص سوف تفق جميع البرامج والبيانات المخزنة على القرص.

وحدة
النواخذة

البحث في النواخذة

البحث في الوايفد**(١) البحث**

عند الحاجة إلى البحث عن ملف محدد، فذلك غالباً ما يستغرق أن هذا الملف موجود في مكان ما في أحد المجلدات الشائعة مثل «المستندات» أو «الصور»، ولكن تحديد موقع هذا الملف فإنه عليك استعراض مئات من الملفات والمجلدات الفرعية وهذا ليس بالمهمة السهلة، ولتوفير الوقت والجهد، استخدم مربع «البحث» للبحث عن الملف.

حيث توفر لك بيئة الوايفد عدة طرق للبحث عن الملفات والمجلدات داخل بحث كات الأدوات لجهاز الكمبيوتر.

(٢) البحث باستخدام مربع البحث في القائمة ابدأ:

يمكّنك استخدام مربع البحث في القائمة ابدأ للبحث عن الملفات والمجلدات والبرامج، ورسائل البريد الإلكتروني المحرونة على جهاز الكمبيوتر الخاص بك.

للبحث عن ملف أو مجلد اتبع الخطوات التالية:

- اضغط على زر ابدأ ، أو افتح البحث بالضغط على مفتاح شعار Windows +
- ثم اكتب كلمة أو جزء من كلمة في خانة البحث.





(٣) استخدام مربع البحث في محرك أقراص أو مجلد أو مكتبة:

للبحث داخل محرك أقراص أو مجلد أو في أحد المكتبات ، اتبع الخطوات التالية:



- ١ - افتح نافذة الكمبيوتر .
- ٢ - انتقل إلى محرك الأقراص المطلوب البحث داخله
- ٣ - اكتب كلمة البحث في مربع البحث .

أثناء الكتابة، يتم تصفية محركات الموسوعة أو المجلد أو المكتبة لعكس كل حرف تكتبه على التوالي إلى أن توقف عن الكتابة .



البحث في الترافق

وحدة بحث الترافق

تظهر لك نتائج البحث في النافذة كما في الشكل .

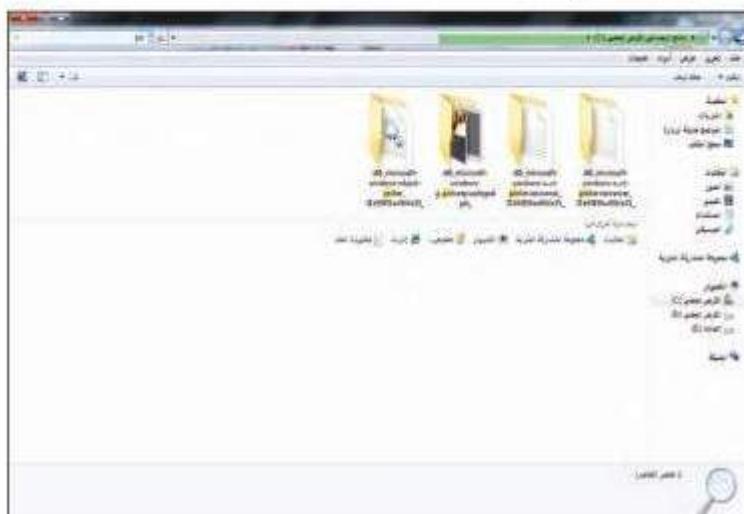


ملاحظة:

البحث يشمل جميع المجلدات المدرجة بالمكتبة وكذلك المجلدات الفرعية داخل تلك المجلدات.

(٤) توسيع البحث :

إذا لم تتمكن من العثور على ما كنت تبحث عنه في مكتبة معينة أو مجلد ، يمكنك توسيع نطاق البحث ليشمل مناطق مختلفة.



من الجزء السفلي (البحث مرة أخرى في)



اختر أحد الخيارات التالية للبحث بالضغط على:

(()) المكتبات:

للبحث في كل مكتبة من المكتبات المتاحة على جهازك

((٢))  **مجموعة المشاركة الفنزيلية :**

للبحث في مجموعة المشاركة الشبكة الفنزيلية .

((٣))  **الكمبيوتر :**

للبحث في جهاز الكمبيوتر الخاص بك كاملاً . (وي بهذه الطريقة يمكنك البحث عن الملفات التي لم يتم إفرستها، مثل ملفات النظام أو البرنامج، ولكن تذكر أن البحث يمكن أن يكون أبطأ)

((٤))  **محصص... :**

للبحث في موقع محددة.

((٥))  **إنترنت :**

للبحث على الانترنت باستخدام مستعرض ويب الافتراضي وموفر البحث الافتراضي.

 **ملاحظة:**

يتغير شكل الرمز حسب المستعرض الافتراضي المستخدم على جهاز الحاسوب.

((٦))  **محتويات الملف :**

للبحث في محتوى الملف .

وحدة برنامج سكرياتش

* مراجعة على برنامج سكرياتش

* القلم

* خاصية التحمسن

* العمليات والمتغيرات

* البث

مراجعة على برنامج سكراتش

وحدة برنامج سكراتش

مراجعة على برنامج سكراتش

مزايا البرنامج:

- 1 - برنامج سكراتش متوفّر مجاناً، من خلال

http://info.scratch.mit.edu/Scratch_1.4_Download



- 2 - يدعم اللغة العربية.
- 3 - يامكالتك بواسطه برنامج سكراتش إنشاء مشاريع لبرامج تحكم بالرسوم والصور والموسيقى والأصوات ودمجها.
- 4 - لإنشاء مقطع برمجي عليك بساحة تجميع بذات رسومية تشبه إلى حد بعيد تجميع القطع Puzzles
- 5 - يمكن مشاركة المشاريع على الانترنت ، حيث يامكالتك تجربة مشاريع الآخرين وإعادة استخدامها وتعديل صورها ومقاطعها البرمجية، وكذلك إرسال مشاريعك الخاصة.

تشغيل برنامج سكراتش:



- 1 - اضغط على زر البدأ

2 - اضغط على كافة البرامج



واجهة برنامج سكرانتش

من اجلها على برنامج سكرانتش

واجهة البرنامج:



منطقة القوائم والأدوات

وهي المنطقة التي توجد بها مجموعة من القوائم والأدوات المختلفة التي تستخدم أثناء العمل على برنامج سكرانتش.



التعامل مع ألوان البناء:



تساعد مجموعة لينات الحركة على إضافة الحياة لمشاريع لغة سكراتش مما يجعلها مفيدة في عدة مجالات منها: القصص الكرتونية، القصص التعليمية للأطفال ... وال الكثير ولاختيار لينه معينة لأبد من معرفة أنها تابعة لأي مجموعة من اللينات (الحركة - التحكم - الحسن - الصوت).

اضغط على زر التبديل المناسب المميسر باللون معين في منطقة ألوان البناء ثم يتم اختيار اللينة المراد سجها.

ملاحظة:

يمكن كتابة اسم مؤلف المشروع في خانة مؤلف المشروع، كما يمكن كتابة نبذة عن المشروع في خانة عن هذا المشروع، والامتداد الافتراضي للمشروع [\[6\]](#).

مثال تطبيقي (١):

- حرك كائن الهرة على المنصة في الاتجاه يميناً ويساراً ويرتد إذا وصل إلى الحافة.



لاحظ حركة كائن الهرة سرعة، لذا يمكن إدراج لبنة انتظر ٠٢ ثانية لظهور بطاقة المقاطع البرمجية.



من خلال لبنة **فترج إذا كنت عند الحافة** يمكن تغيير اتجاه الكائن إلى اليمين أو اليسار أو أعلى أو أسفل ثم اسحب اللبنة السابقة إلى بطاقة المقاطع البرمجية، ثم من قائمة اللبنة حدد الاتجاه المطلوب.

مراجعة على برنامج سكرابش

وحدة برنامج سكرابش

تغيير الاتجاه بالماضي:

استخدم لينة التي تساعد على بدأ تشغيل مقطع برمجي بالضغط على مفتاح معين من مفاتيح لوحة المفاتيح.

الوضع الافتراضي للزر هو مسيطرة المسافات ، كما يمكن تغيير المفتاح لأحد مفاتيح الأسهم أو الحرف من A-Z وكذا الأرقام من ٠ - ٩ كما في الشكل التالي:



ملاحظة:

- لحذف لينة محددة أو مقطع برمجي بإحدى الطرق التالية:
- بالتأثير على اللينة على المقطع بالزر الأيمن، ثم اختيار حذف من القائمة المنسدلة.
- بالضغط على أداة المقص ثم الضغط على الكائن المراد حذفه.

نسخ مقطع برمجي:

يمكن نسخ مقطع برمجي من كائن إلى كائن آخر عن طريق سحب المقطع وإفلاته على الكائن الثاني في منطقة الكائنات.

* كما يمكن المضاعفة بطريقة أخرى وهي الضغط أداة المضاعفة ثم الضغط على الكائن المراد عمل نسخة ثانية منه .

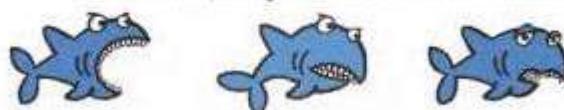
المظاهر:

يمكن تعريف المظاهر على أنه صورة أو رسme للكائن بوضع مختلف أو حلقة أخرى للمنصة.

تغير مظهر (الكائن / المنصة):

بالنسبة للكائن:

هو الإيحاء بأن حركة الكائن طبيعية كما في الأفلام الكرتونية.



بالنسبة للمنصة:

هو الإيحاء بالانتقال من مكان إلى آخر.



ملاحظة:

عند إضافة مظهر لمنصة لأول مرة من اختيار المنصة أو لـ منطقة الكائنات.

- يمكن استيراد صور غير التي يمكنها التظاهر سواء لكان أو حلقة (المنصة) وذلك سواء من ملفات خاصة أخرى مثل صور تم تحميلها من الانترنت أو صور ملقطة من آلة تصوير.



مراجعة على برنامج سكريبت

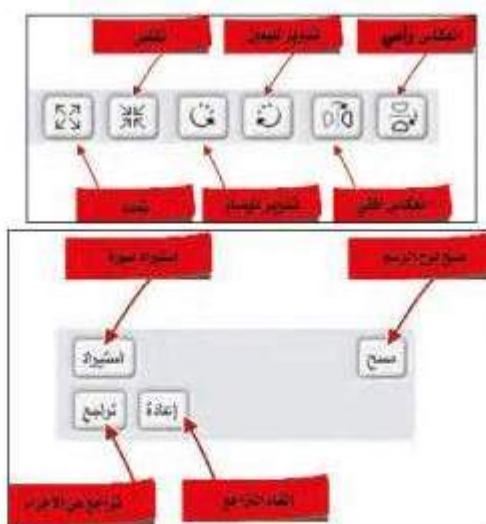
وحدة برنامج سكريبت

- كل ذلك يمكن ادخال كائن أو مظهر للكائن باستخدام محرر الرسم.



و فيما يلي تفصيل لأدوات المناظر المختلفة.

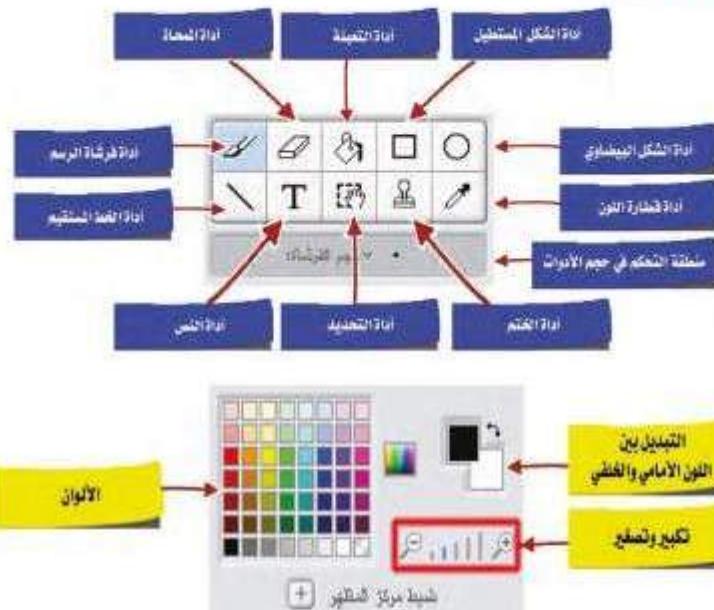
مسطحة الحكم:



وحدة برنامج سكراتش

مراجعة على برنامج سكراتش

منطقة الأدوات:



مثال تطبيقي (٢):

١ - قم بتشغيل برنامج سكراتش .

٢ - قم بحذف كائن الهرة الموجودة على المنشية .

٣ - أدرج الكائن dog2-a من مجموعة Animals .

٤ - قم بإدراج خلفية all-sports-mural من مجموعة Outdoors .

٥ - قم بحذف الخلفية البيضاء .

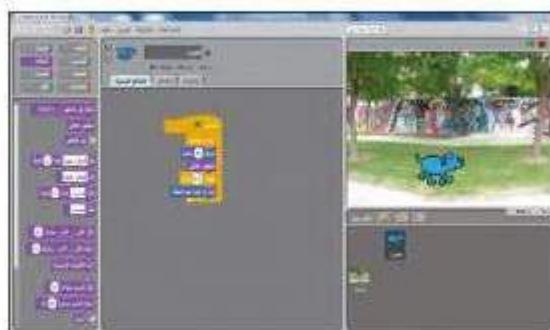
٦ - قم بإدراج المظاهر التالية للكائن dog2-a ، dog2-b و dog2-c . وهي .

٧ - قم بإدراج مجموعة البيانات التالية للكائن dog2-a .





٨ - قم بتشغيل البرنامج وشاهد النتيجة .



الأصوات:

إن الأصوات تضيف على القصص والألعاب والمشاريع جمالاً ، حيث يستطيع برنامج سكراتش أن يتعامل مع أنواع عديدة منها ، ومكتبة برنامج سكراتش بها مجموعة من الأصوات والمؤثرات ، م分成ة إلى مجموعة من الفئات مثل فئة الإيقاعات وفئة الأصوات وفئة أصوات الشخص ، وفئة أصوات حيوانات وفئة آلات وفئة أصوات مكررة .

ملاحظة:

يدعم برنامج سكراتش نوعين من ملفات الصوت.

١ - النوع Mp3 القباسي . ٢ - النوع Wav التقليدي .

ولإضافة صوت من ملف تبع الخطوات التالية:

- ١ - حدد الكائن أو المنصة المراد ربط ملف الصوت به .
- ٢ - حدد بطاقة الأصوات في منطقة التحكم .



فيظهر صندوق حوار (استيراد صوت) ويقترح لك قائمةً مكتبة الأصوات المتوفرة مع برنامج سكرياتش، حدد أحد قنوات المكتبة بما يناسب مع عملك ، ثم اختيار الصوت التي ترغب في إضافته.



٣- ملاحظة يمكن تسجيل الصوت بيسكلت وذلك باتباع التالي :

- ١ - حدد الكائن أو النصية المراد ربط ملف الصوت به ثم حدد بطاقة الأصوات في منطقة التحكم، ثم اختر زر (تسجيل) بدلاً من استيراد.
- ٢ - فيظهر مسجل الصوت ، اضغط على الزر (التسجيل) لبدء عملية تسجيل الصوت.
- ٣ - اضغط على الزر (توقف) لإنهاء عملية تسجيل الصوت.
- ٤ - اضغط على الزر موافق للخروج من شاشة التسجيل مع إدراج الصوت ضمن المشروع الحالي، أو الزر إلغاء للخروج من شاشة التسجيل مع عدم إدراج الصوت.

مراجعة على برنامج سكراتش

وحدة برنامج سكراتش

مثال تطبيقي (٣):



- ١ - قم بتشغيل برنامج سكراتش
- ٢ - قم بحذف كائن الهرة الموجود على المنصة.
- ٣ - أدرج الكائن ballerina-a من مجموعة People
- ٤ - قم بإدراج خلية basketball-court من مجموعة Sports
- ٥ - قم بحذف الخلية البيضاء .
- ٦ - قم بإدراج المظاهر التالية للكائن ballerina-a
ballerina-b ، ballerina-c وهي
- ٧ - قم بتسجيل صوت (الرياضة مفيدة لأجساما).
- ٨ - قم بإدراج مجموعة البيانات التالية للكائن ballerina-a
- ٩ - قم بتشغيل البرنامج وشاهد النتيجة .



القلم

المقصود بالقلم:

هو أن يجعل الكائن يرسم خطأً أثناء حركته.

فوائد استخدام القلم:

- رسم أشكال هندسية.
- رسم مسار لحركة كائن.
- السحر.
- التلوين.



إظهار لوحة لبيان القلم:

اضغط على زر القلم في منطقة الواجهة.
البيانات.

بيانات القلم:

يبدأ عملية الرسم بالقلم.



يوقف عملية الرسم بالقلم.



يمحى ما تم رسمه بالقلم مسأفاً.



يغير لون القلم حسب اللون الذي تختاره من لوحة الألوان والتي
تظهر عند الضغط على مربع اللون.



يغير سمك القلم حسب الرقم الذي تحدده.

أدخل سمك القلم مثلياً 1

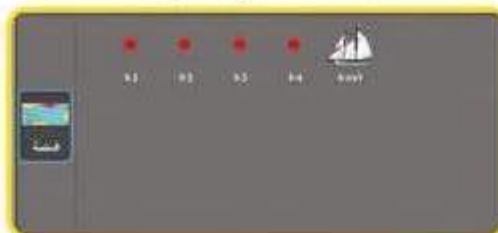
مشروع عن القلم

في هذا المشروع ستستخدم القلم في رسم مسار رحلة كلوموس.



كانتات هذا المشروع:

- خريطة المحيط الأطلسي كخلفية للمشروع
- كائن القارب boat
- كائن الدائرة الحمراء b1 التي تحدد الموضع الأول
- كائن الدائرة الحمراء b2 و b3 و b4 باقي المواقع.



كما ترتبط المنصة بملف صوتي sea هادير البحر.



لبنات التعليمات:

- 1 - لتشغيل هدير صوت البحر sea وضع اللبنات التالية، والتي تعني عند تشغيل المشروع بالضغط على العلم الأخضر، أجعل شدة الأصوات إلى النصف (50)، ثم شغل الصوت sea.



- 2 - إخفاء كائن b2 الموجود في وسط المحيط من خلال اللبنات التالية، والتي تعني اختفاء الكائن مع يده تشغيل التطبيق.



- ٣ - يرتبط بكتاب القارب boat للبيان الأساسية للمشروع الموضحة في الشكل التالي وتعني
بعد تشغيل المشروع بالضغط على العلم الأخضر:



وحدة برنامج مكتاشن

الفن

اسمح لي مسار سابق.

ادهّب إلى الموضع الأول.

اظهر عبارة «بدأت رحلة كلرموس من إسبانيا» لمدة ٦ ثواني.

اجعل لون قلم الرسم أحمر.

اجعل سلك قلم الرسم ٣.

اتزل القلم لبدء عملية الرسم.

تحرك إلى الموضع الثاني واسمأ خطأ.

اظهر عبارة «عندما وصل إلى متصرف المحيط اتجه غرباً» لمدة ٦ ثواني.

تحرك إلى الموضع الثالث راسماً خطأ.

اظهر عبارة «ثم وصل إلى حزر جامبيكا» لمدة ٦ ثواني.

تحرك إلى الموضع الرابع واسمأ خطأ.

اظهر عبارة «ثم وصل إلى الهندوراس وكانت بداية اكتشاف الأمريكتين» لمدة ٦ ثواني.

ارفع القلم لإنها، عملية الرسم.

خاصية التحسس

وحدة برنامج سكراتش

خاصية التحسس

المقصود بخاصية التحسس:

هو تطبيق مطلع برمجي عند حدوث إحدى الحالات التالية:



ملامسة كائن لآخر.



ملامسة كائن لون محدد.



مطابقة موضع كائن لأحد إحداثيات الغارة.

● ملاحظة:

في الشكل السابق يطبق الخط الأسود الإحداثي السبلي للمفاردة وكلما تحرك المؤشر لليمين أو لليسار يتحرك الخط الأسود مع المؤشر لليمين أو لليسار، حتى يصطدم الخط الأسود بالكرة.



مطابقة كائن لأحد إحداثيات كائن آخر.

عندما يقوم مستخدم المشروع بـ:



الضغط على زر المقارنة الأيسر.

أو الضغط على أحد مفاتيح لوحة المفاتيح.

فوائد خاصة التحسن:

تعد خاصية التحسن من أهم المهارات البرمجية لأنها تساعد على:

(أ) وضع شرط أو قيد عند حدوثه تغير الناتج.

(ب) ربط لينات برمجية بالضغط على زر الفارة أو الضغط على أحد المفاتيح أو حركة الفارة.

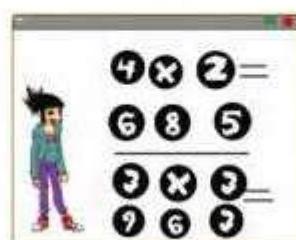
استخدامات خاصة التحسن:

يكثُر استخدام لينات التحسن في الألعاب:

تعتمد الكثير من الألعاب على خاصية التحسن للوصول لموضع معين لتحقيق نتيجة معينة، وبناء على ذلك يتحقق هدف معين.

**التطبيقات التعليمية:**

تعتمد فيها على استخدام أحد المفاتيح من لوحة المفاتيح لتحقيق هدف معين.



خاصية التحس

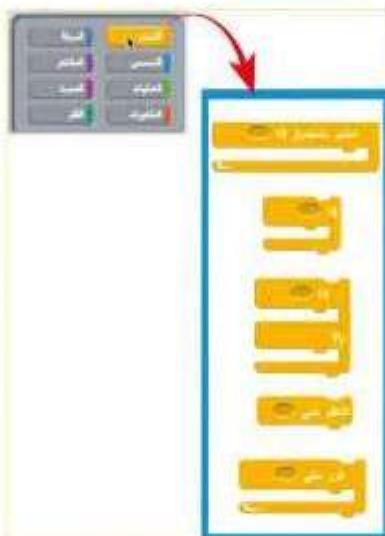
وحدة برنامج سكراتش

لبنات خاصة التحس:

قبل دراسة لبنات خاصة التحس نجد أن معظم لبناتها تأخذ الشكل

السداسي المضلع:

حيث يتم تركيبه على إحدى لبنات التحكم
وتأخذ الشكل التالية:



وهي لبنات التحكم التي تعتمد على تحقق شرط قملاً عند إضافة لبنة ملامسة لون للون آخر فإن شكل لبنة التحكم (اختبار واستمرار [إذا]) يصبح على الشكل التالي:



فيما يلي التعليمات التي ستوضع بداخلها يتم تنفيذها بمجرد ملامسة اللون الأحمر للون الأسود.

المستطيل البيضاوي:

حيث يتم تركيه على الالبات التي تحتاج لقيمة مثل:



ثم ننتقل الى الالبات خاصية التحسين ونقوم بسحب البتة (المسافة إلى مؤشر الفارة) على المكان المخصص لها فوق الالبة (غير الحجم بمقدار 10).



لتصبح شكل الالبة كالتالي:

غير الحجم بمقدار المسافة إلى مؤشر الفارة

والتي تعني أن تغير حجم الكائن بمقدار المسافة بين الكائن ومؤشر الفارة بدلاً من القيمة 10.

خاصية التحسس

وحدة برلمج سكر البن

أهم لغات خاصية التحسس:

تحتبر ملائمة كائن لكان آخر.

ملائس ١

تحتبر ملائمة كائن أو لمنصة على أن يكون جزءاً منها
مطابقاً للون الموجود داخل مربع الألوان.

ملائس ٢

تحتبر ملائمة كائن يحتوي اللون الأول لكان أو لمنصة جزء
منها اللون الثاني.

كين بلائس ٣

تحتبر قيمة المسافة بين الكائن الحالي وكائن آخر.

مسافة بين

تحتبر إذا ضعف المستخدم المفتاح المحار من القائمة.

قليل - ملائمة - مفردة

تحتبر إذا شغط المستخدم على زر القارة الأيسر.

إلى اليمين - مسح

تحتبر قيمة موضع الإحداثي السبي (الأفق) للأفارقة.

المرتفع من للأفارقة

تحتبر قيمة موضع الإحداثي الصادي (العمودي) للأفارقة.

النوعي من للأفارقة

تحتبر أحد القيم الثانية لكان:

الموسم من لكان

- | | |
|------------------|-----------------|
| الإحداثي الصادي. | الإحداثي السبي. |
| رقم المظهر. | الاتجاه. |
| نقطة الصوت. | الحجم. |

تحتبر قيمة مدخلة المستخدم وتنتظر الإجابة.

لكل ماسحة دليل

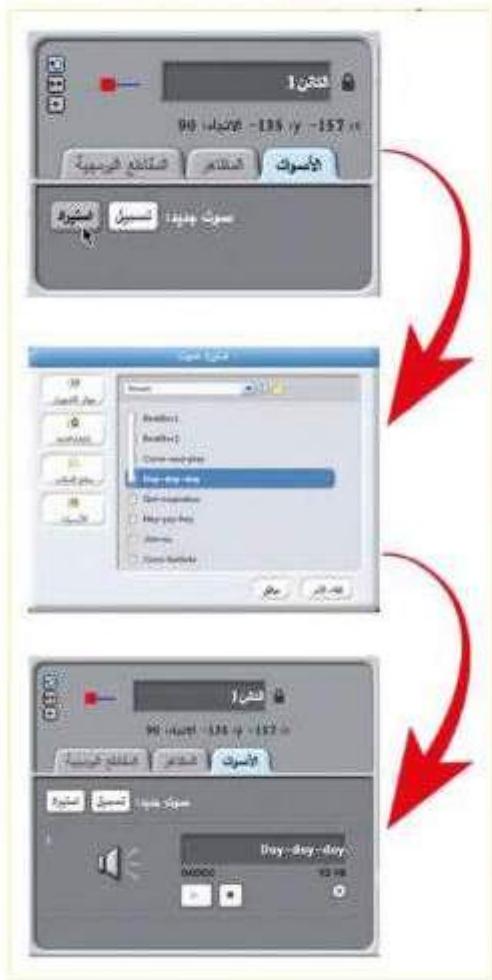
مشروع على استخدام خاصية التحسس:



هو لعبة المغامرة التي تتكون
من كائن المربع الأحمر ومنصة
مرسوم عليها المغامرة، ويقوم
مستخدم اللعبة بتحريك كائن
المربع الأحمر بالأسماء حتى يصل
إلى المستطيل الأخضر مع مراعاة
عدم لمس الخطوط السوداء، لأنه
بمجرد لمسها يرجع إلى حيث

بدأ مع صدور صوت Pop، وإذا ما وصل إلى الخط الأخضر يصدر صوت Doy-doy-doy من
مكتبة الأصوات وعبارة (القد ربحت).

في البداية لا يد من إضافة الصوت Doy-doy-doy من مكتبة الأصوات:



خاصية الحس

وحدة برنامج سكراتش

وتتركز لذات التعليمات البرمجية في كائن المربع الأحمر ويمكن تقسيمها إلى:
لبنات تحريك المربع:

كما هو واضح في الشكل التالي أنه عند الضغط على مفتاح السهم العلوي يزيد الإحداثي الصادي (العمودي) بمقدار .١٠، وعند الضغط على مفتاح السهم السفلي يقل الإحداثي الصادي بمقدار .١٠، وعند الضغط على مفتاح السهم الأيمن يزيد الإحداثي السيني (الأفقي) بمقدار .١٠، وعند الضغط على مفتاح السهم الأيسر يقل الإحداثي السيني بمقدار .١٠.



لبنات إرجاع كانن المربع عند ملامسة الخطوط السوداء:

اللبنات الموضع في الشكل يعني مع يده تشغيل المشروع اذهب إلى موضع اليد حسب الإحداثيات الموضحة ثم اختبر باستمرار إذا ما لامس اللون الأحمر اللون الأسود (دق الفعل ٧٦ ثم ارجع إلى موضع البداية).



لبنات التجاوج في الوصول إلى المستطيل الأخضر:

اللبنات الموضع في الشكل الثاني يعني مع يده التشغيل اختبر باستمرار إذا لامس اللون الأحمر اللون الأخضر: أظهر عبارة «أربحت» ثم شغل الصوت «Doy-doy-doy» ثم اذهب إلى موضع البداية.



العمليات والمتغيرات

المقصود بالمتغير Variable

هو جزء من ذاكرة الحاسوب يخزن أرقام أو نصوص بشكل مؤقت حتى ينتهي المشروع



محتوى المتغير غير ثابت طوال المشروع، بل يمكن أن يتغير وفقاً لرغبة المبرمج، فمثلاً إذا ما أنشأنا متغيراً لتسجيل عدد اللاعبين الذي يتجاوزها اللاعب:

- عندما يتجاوز اللاعب الحاجر الأول يخزن المتغير القيمة ١.
- وعندما يتجاوز اللاعب الحاجر الثاني يخزن المتغير القيمة ٢.
- وعندما يتجاوز اللاعب الحاجر الثالث يخزن المتغير القيمة ٣.



إنشاء متغير:

- اضغط على زر المتغيرات في منطقة الواي للبنات.



- في لوحة بيانات المتغيرات اضغط على زر **إنشاء متغير**.



- يظهر صندوق حوار يسأل عن اسم المتغير الجديد، اكتب في المربع اسمًا من اختيارك للمتغير.

ملاحظة:

- يمكن تسمية المتغير بحرف أو كلمة أو جملة كما يمكن أن يكون اسمه عربياً أو إنجليزياً.

• يمكن التعامل مع المتغير من خلال جميع كائنات المشروع أو كائن واحد فقط حسب أحد الخيارات الموجودة في صندوق الحوار السابق.

-

-



- عند الضغط على زر موافق في مربع الحوار السابق، يتحول لوحة بيانات المتغيرات إلى الشكل التالي:

العمليات والمتغيرات

وحدة برنامج سكراتش

أهم ليات المتغيرات:

من أهم ليات المتغيرات:

- متفجر** يحدّد المتغير الحالي
- يظهر أو يختفي المتغير** (والموضع الأفتراضي هو ظهور المتغير).
- يحدّد قيمة للمتغير الحالي**
- يزيد أو ينقص قيمة المتغير الحالي**, حيث يزيد إذا كانت قيمة المقدار موجبة وينقص إذا كانت قيمة المقدار سالبة.

أنواع العمليات:

يوفر سكراتش العديد من العمليات مثل:

العمليات الحالية:

مثل الجمع والطرح ... الليات التالية توضح مثلاً لعملية حالية



حيث تمثل اللية الحضراء عملية الجمع بين قيمة المتغير X والعدد 1، وبذلك تؤدي اللية السابقة إلى توقف مؤقت المشروع بمقدار حاصل جمع قيمة المتغير X مضافة له 1.

عمليات المقارنة:

مثل < أصغر من، و > أكبر من ... اللية التالية توضح مثلاً لعملية مقارنة:



حيث تمثل اللية المقلل الأخضر مقارنة أكبر من، بين قيمة المتغير X والعدد 100.

وبذلك تؤدي اللية المقابلة إلى التكرار حتى تزيد قيمة المتغير X عن العدد 100.

العمليات الشرطي:

يستخدمه، أولاً، اللينات التالية توضح مثلاً للربط الشرطي:
 حيث تمثل لغة المصلح الأخضر الربط بـ «و» والتي تعني تحقق أحد شرطين.
 وبذلك تؤدي اللينات التالية إلى التكرار حتى يلمس الكائن اللون الأسود أو اللون
البني.



العمليات الشرطي بين النصوص:
اللينات التالية توضح مثلاً للربط بين النصوص:

حيث لبنة الشكل البيضاوي الأخضر تقوم
 بالربط بين النصوص، وبذلك تؤدي إلى
 ظهور عبارة «أهلاً + محتوى المتغير X»
 لمرة ٢ ثانية.


اظهار لوحة العمليات:

اضغط على زر العمليات في منطقة أدوات اللينات.

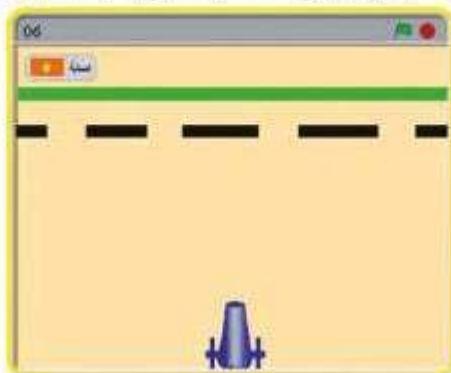


لبنات الصلبات:

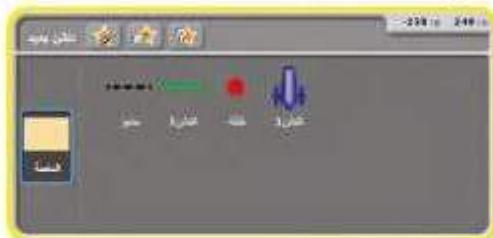
اسم اللبنة	شكل اللبنة
لبنة الجمع.	
لبنة الطرح.	
لبنة الضرب.	
لبنة القسمة.	
لبنة أكبر من.	
لبنة أصغر من.	
لبنة الساري.	
لبنة تحقق شرطين معاً.	
لبنة تتحقق أحد الشرطين.	
لبنةربط بين النصوص.	

مشروع على المتغيرات والعمليات:

تقوم فكرة هذا المشروع على مدفع في أسفل الشاشة يتم تحريكه بيميناً ويساراً بالأسهم وعند الضغط على مفتاح المسافة تطلق منه «طلقة» إذا مررت من الحاجز الأسود المتقطع وأصطدمت بالحاجز الأخضر يزيد المتغير «اصابة» بمقدار واحد، وإذا اصطدمت بالحاجز الأسود الذي يتحرك إلى أسفل مع مرور الوقت فتنقص المتغير «اصابة» بمقدار واحد.



يتكون المشروع من الكائنات التالية:



اصابة

بالإضافة إلى متغير «اصابة».

الوصلات والمتغيرات

وحدة برنامج سكرابش

لبنات كائن المدفع:



مع بداية التشغيل يجعل المدفع في أفق الشاشة
ومنجه إلى أعلى باللبيات التالية:

ثم يجعل المدفع يستدير درجة جهة اليمنى عند
الضغط على السهم الأيسر ويستدير جهة اليسار عند الضغط على السهم الأيسر كما في اللعبات
التالية:



لبنات كائن الطلقة:



بداية التشغيل يجعل الطلقة أفق الشاشة ومتوجه
لأعلى وقيمة متغير (مساريا) مساريا صفراء



ولتحريك الطلة عند الضغط على مفتاح المسافة حتى تلامس الحاجز الأسود أو الحاجز الأخضر تضيق اللبات التالية:



فإذا لامست الحاجز الأسود بقل المتغير «اصابة» بمقدار -1 ويشغل صوت Hand Clap من مكتبة الأصوات وتترد الطلة إلى موضعها في أسفل الشاشة:



فإذا تجاوزت الحاجز الأسود ولامت الحاجز الأخضر يزيد المتغير «اصابة» ويشغل الصوت Pop من مكتبة الأصوات وتترد الطلة إلى موضعها في أسفل الشاشة:



الوصلات والمتغيرات

وحدة برنامج سكراتش

ثم تجمع هذه المقاطع في مقطع واحد لتكون الشكل التالي:



لبنات الحاجر الأسود:

مع هذه التسجيل يذهب الحاجر في أعلى الشاشة، كل ٢ ثانية يقل الموضع الصادي (العمودي) بمقدار ١٠ حتى يلامس الحاجر اللون الأزرق الخاص وعندها تظهر عباره Game Over، ثم يتم إيقاف المشروع.



الب

المقصود بالب:



هو إرسال رسالة مخفية من كائن إلى باقي كائنات المشروع، وعند استقبالها يمكن لأحد الكائنات الأخرى أن يقوم بعمل ما.

وهذا يشبه في الواقع عمل المايسترو (فائد فرقة موسيقية) والتي تعني كل إشارة منه إيقاع يقوم به أحد الموسيقيين في الفرقة الموسيقية.

إنشاء بـ:



وتعتبر لينة البـ أحد لينات التحكم



نسحب لينة البـ إلى لينات التعليمات البرمجية لأحد كائنات المشروع:



نضغط على سهم السلبي الموجود في اللينة، ثم نختار الأمر جديد:



نكتب نص الرسالة ولكن "رسالي".

البيت

وحدة برنامج سكراتش

استقبال بيت:

لكي يستجيب أحد الكائنات للبيت السابق لابد أولاً من سحب لينة "عندما استقبل" من لوحة أدوات التحكم.

نضغط السهم السفلي الموجود في المبنية ثم نختار الرسالة المطلوبة ولتكن "رسالي":



ثم نضيف ما نريد من لينات تعليمات برمجية للبيت السابقة، لكي يجعل الكائن يستجيب للرسالة بعمل ما.

ملاحظة:

يمكن بيث أكثر من رسالة في المشروع الواحد، وعلى باقي الكائنات الاستجابة للرسالة التي تزورق لهم.

مشروع على البيت:



تقوم فكرة هذا المشروع على أن يبحث مستخدم المشروع على الجرروف المحببة على سطح المقصة، وعندما يضغط المستخدم على الحرف بزر القارة الأيسر يزيد متغير "عدد الحروف" بمقدار واحد، ويختفي الحرف من على المقصة، ويت يت رسالة تحذف باسم " زالي " ، فيستجيب كائن الوجه الذي في جهة اليسار من أسفل الرسالة ويعبر من مظهره ويظهر عبارة "أحنت" ، وحين يتنهى المستخدم من البحث يضغط على زر "أنهيت من البحث" للتأكد من أن عدد الحروف مساوياً لـ ٦ يظهر عبارة " رائع " وإن كانت أقل يظهر عبارة " حاول التركيز أكثر ".

وحدة برنامج سكرابتش

الى

يتكون المشروع من 6 كائنات
حروف، وكائن الزر، وكائن الوجه،
ومنصة ذات حلقة على شكل غرفة
نوم



وكائن الوجه له خمس مظاهر p1, p2, p3, p4, p5.

بالإضافة لمتغير "عدد الحروف" عدد الحروف

لبنات التعليمات للحروف:

وهي عبارة عن مقطعين:

المقطع الأول:

مع بداية التشغيل وعند "الضغط على العلم الأخضر"، أظهر الحرف.

البيان

وحدة برنامج سكراتش

المقطع الثاني:

عندما يجد المستخدم الحرف ويضغط عليه يزور
القارة الأيسر تزداد قيمة المتغير "عدد الأحرف" بمقدار
واحد، ثم يبت رسالة "رأيي" ثم يختفي الحرف.



لبنات التعليمات للوجه:

تكون أيضاً من مقطعين

المقطع الأول:

- مع بداية تشغيل المشروع:
- اجعل المتغير "عدد الأحرف" يساوي صفر.
 - اظهر عبارة "ابحث عن ستة حروف مخفية لمدة 4 ثواني."
 - كرر باستمرار (التبديل بين المظاهر الثانية والثالث لكائن الوجه).



المقطع الثاني:

عند استقبال البت "رائي":

- يبدل مظهر الوجه إلى المظهر الرابع.
- يتغير تائين.
- يبدل مظهر الوجه إلى المظهر الخامس مع عبارة "احسنت".
- يكرر باستمرار (التبديل بين المظهر الثاني والثالث لكان الوجه)

لبنات التعليمات لكان الور:

هي مقطع واحد ويحدث عند الضغط على كان الور "انهيت من البحث" ، فيختبر قيمة المتغير "عدد الأحرف" إذا كان يساوي ٦ يظهر عبارة "عمل رائع" ، وإن لم يكن يساوي ٦ يظهر عبارة "حاول التركيز أكثر" .



المشروع



المحتوى

دليل وحدة المشروع:

- أهداف المشروع.
- مجال المشروع.
- مراحل إعداد المشروع.

مقدمة:

عزيزي الطالب...

لقد اكبت في الفصول السابقة مجموعة من المعارف والمهارات عن لغة البرمجة العربية سكريپت وطبقت بعض التدريبات التي أعددت بهدف تعزيز تلك المهارات، وقد تم التخطيط لتقسيم هذه التدريبات ليتفق كل قسم مع ما درسته في كل حصة دراسية على حدة، وألآن عليك أن تختلط لإنتاج مشروع متكامل توظف فيه كل قدراتك على استخدام لغة البرمجة سكريپت وتعزز وتعمق من خلاله تلك المعارف والمهارات التي نعلمتها.

أهداف المشروع:

إن الهدف الأساسي من المشروع هو استخدامه كأداة تمكنك من الاستفادة من المهارات التي درستها وتنمي من خلاله العديد من المهارات منها:

- اكتساب مهارات العمل الجماعي التعاوني.
- القدرة على تحديد هدف لمشروعك.
- القدرة على تجميع الوسائل اللازمة لإنتاج مشروعك.
- القدرة على التحكم في هذه الوسائل بالسبل المناسبة لهدفك.
- القدرة على الابتكار.

المشروع

مجال المشروع:

يهدف المشروع إلى تحقيق الفائدة من المهارات التي درستها لخدمة المجتمع من حولك بإنتاج برنامج تخدم إحدى الموضوعات التالية:

- شرح أحد المفاهيم العلمية التي تدرسها في المواد الأخرى مثل (اللغة العربية، الرياضيات...).
- لغة ترقية.
- قصة كرتونية تعزز حب الوطن.

مراحل إعداد المشروع:

بعد تقسيم المجموعات واختيارك للفريق المناسب للعمل، وتحديد موضوع المشروع الذي ستبني إنتاجه، يجب عليك تقسيم العمل إلى مراحل لإنتاجه، فضمان التسليم وتقسيم العمل بين أفراد الفريق، وبإمكانك إنجاز هذه المراحل في التالي:

تحديد وسائل المشروع:

- ١ - حصر الوسائل التي يحتاجها المشروع.
- ٢ - تكليف كل عضو بحضور جزء من هذه الوسائل.

تحديد وظيفة كل كائن:

- ١ - تحديد شكل المنصة والمظاهر الازمة لها.
- ٢ - تحديد شكل ووظيفة كل كائن والمظاهر الازمة له.

المحتوى

مراحل إعداد المشروع:

تحديد الهدف من المشروع:

يتم تحديد الهدف من المشروع بناء على مجال المشروع، وبناء على موضوعه فيستقى هدف المشروع من عبارة:

إعداد المشروع:

- ١ - أصنف الكائنات.
- ٢ - أصنف المظاهر للشخصية والكائنات.
- ٣ - أصنف اللعبات المناسبة لكل كائن.

اختبار المشروع:

- ١ - اختبار المشروع للتأكد من صحة التعليمات البرمجية.
- ٢ - تصحح الأخطاء البرمجية إن وجدت.

تحويل المشروع إلى ملف تنفيذي Exec (خطوة اختيارية):

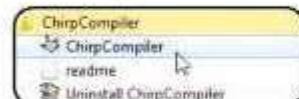
هذه الخطوة تعنى حينما يصبح ملفاً تنفيذياً Exec فإن المشروع يعمل بنفسه دون الاعتماد على برنامج سكريپتشن، ويستطيع المتعلم عرضه على أي جهاز حاسوب حتى لو لم يكن سكريپتشن مثبتاً عليه.

ملاحظة:

لا يتوفر برنامج سكريپتشن هذه الميزة، ولكن يمكن من خلال برنامج Chirp Compiler

الموضوع

وقد يلي خطوات استخدام برنامج Chirp Compiler في تحويل مشروع سكريبت إلى ملف لتنفيذي .Exe

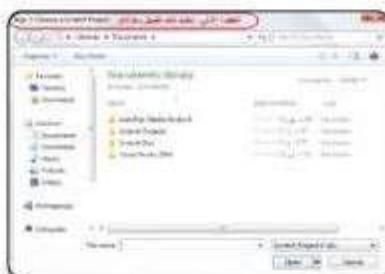


قم بتشغيل برنامج Chirp Compiler

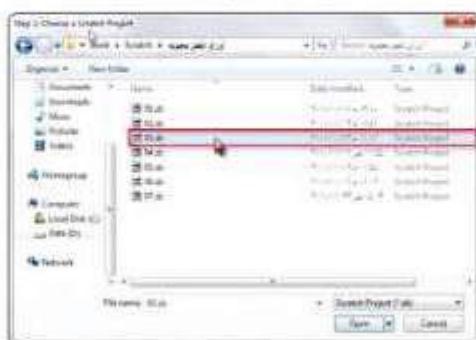
ملف لتنفيذي .Exe



مع بداية تشغيل برنامج Chirp Compiler يظهر صندوق حوار يطلب
تحويل ملف مشروع سكريپت.

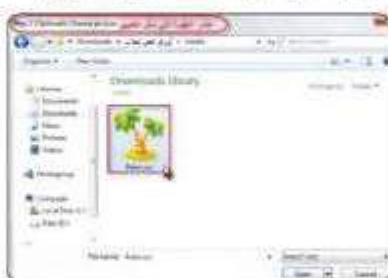


قم بتحديد الملف المطلوب تحويله ثم اضغط Open



الخطوات

اختار الأيقونة التي تمثل الملف التمهيدي للمشروع.



٣

نظهر الشاشة السوداء التالية أثناء عملية التحويل.



٤

و في النهاية نحصل على المحرر داخل المستندات داخل مجلد Scratch2Exe.



٥

گراسہ التعلم



وحدة مصطلحات ومتاهيم حاسوبية

التاريخ

اليوم

مصطلحات ومتاهيم حاسوبية

• الفيروسات:

- تعريف فيروس الحاسوب.
- أعراض الإصابة بالفيروس.
- أنواع الفيروسات (برامج تخريبية - برامج السخ المتكدر).
- أشهر الفيروسات.
- طرق الوقاية من الفيروسات.
- كيفية التخلص من الفيروسات.

ورقة عمل (١)

عنوان الدرس

بعد الدرس

التطبيق

التقويم الصفي

التقويم ال拉斯بي

ورقة العمل (١)

(١) أكمل بيانات الجدول التالي:

مستعيناً بالإنترنت اكتب في الجدول التالي أسماء بعض المبرمجين:

المبرمجون

(٢) نشاط حر:

- ابحث في الإنترنت أو (الصحف والمجاالت عن بعض الشخصيات التي قام بها المخربون مصممو المبرمجون.

وحدة بحث المواقف

التاريخ

اليوم

البحث في المواقف

- البحث باستخدام مربع البحث في قائمة أداؤ.
- البحث باستخدام مربع البحث في محرك أقراص أو مجلد أو مكتبة.
- توسيع البحث.

ورقة عمل (٢)

عنوان الدرس

بعد الدرس

التطبيق

التقويم الصفي

التقويم ال拉斯في

ورقة العمل (٢)

- باستخدام مربع البحث في قائمة ابدأ:
 - (١) ابحث عن مجلد (ناسخ).
 - (٢) أكمل الجدول التالي

المجموعة	اكتب اسم أحد نتائج البحث الظاهرة في كل مجموعة
برامج	
مستندات	
ملفات	

- باستخدام مربع البحث في مجلد المستندات ابحث عن ملفات برنامج معالج الصور.
- عدد الملفات الناتجة من عملية البحث هي _____.
- باستخدام مربع البحث في محرك الأقراص  ابحث عن ملفات الصور ذو **Bmp** امتداد
- عدد الملفات الناتجة من عملية البحث هي _____.

مراجعة على برنامج سكراتش

التاريخ

اليوم

مراجعة على برنامج سكراتش

- مزاج و تشغيل وواجهة البرنامج
- قوائد و إظهار لبيانات الحركة .
- تعریف وقوائد تعيير و طرق إضافة المظاهر واظهار مجموعة لبيانات المظاهر.

ورقة عمل (٣)

عنوان الدرس

بعد الدرس

التطبيق

التقويم الصنفي

التقويم الالاسي

مراجعة على برنامج سكراتش

ورقة العمل (٣)



- ١ - قم بتشغيل برنامج سكراتش
- ٢ - قم بحذف كائن الهرة الموجود على المقصة.
- ٣ - أدرج الكائن shark1-a من مجموعة Animals
- ٤ - قم بإدراج خلفية underwater من مجموعة Nature
- ٥ - قم بحذف الخلفية البيضاء
- ٦ - قم بإدراج المظاهر التالية للكائن shark1-a
shark1-c, shark1-b
وهي
- ٧ - قم بإدراج مجموعة البيانات التالية للكائن shark1-a
- ٨ - قم بغير اتجاه الكائن (مواجهة اليمين أو اليسار فقط)
- ٩ - قم بتشغيل البرنامج وشاهد النتيجة



- ١٠ - احفظ المشروع باسم (ورقة عمل ١) على محرك الأقراص الخاص بك .

مراجعة على برنامج سكرانتش

التاريخ

اليوم

مراجعة على برنامج سكرانتش

- استخدام الصوت .
- إضافة ملف صوتي وملف صوتي مسجل مخزن .
- إظهار لبيان الصوت .

ورقة عمل (٤)

عنوان الدرس

بعد الدرس

التطبيق

التقويم الصنفي

التقويم الالكتروني

ورقة العمل (٤)

- ١ قم بتشغيل برنامج سكرياتش.
- ٢ استدع المشروع (ورقة عمل ١).
- ٣ أدرج الكائن octopus1-a من مجموعة Animals.
- ٤ قم بإدراج المظاهر التالية للكائن octopus1-a وهي octopus1-b وهي
- ٥ قم بإدراج مجموعة البيانات التالية للكائن octopus1-a.



- ٦ قم بتغيير اتجاه الكائن (مواجهة اليمين أو اليسار فقط).
- ٧ حدد بطاقة الصوت للمنصة (الخلفية) ثم قم باستيراد ملف الصوت (beach).
- ٨ حدد بطاقة المقاطع البرمجية للخلفية underwater.

مراجعة على برنامج سكراتش

قم بإدراج مجموعة البناء التالية للخلفية underwater ⑨



قم بتشغيل البرنامج وشاهد النتيجة . ⑩



احفظ المشروع باسم (ورقة عمل ٢) على محرك الأقواس الخاص بك . ⑪

النحو

القلم

- المقصود بالقلم.
- فوائد استخدام القلم.
- إظهار لوح ليات القلم.
- ليات القلم.
- مشروع على استخدام القلم.

ورقة عمل (٥)

٨٣

التاريخ

اليوم

عنوان الدرس

بعد الدرس

التطبيق

التقويم الصفي

التقويم ال拉斯بي

ورقة العمل (٥)

١) استخرج مشروع الرحلة على مجلد أوراق العمل.

٢) في بطاقة الأوصاف للبنت أخف الصوت sea

٣) في بطاقة التعليمات البرمجية للبنت أخف المقطع البرمجي التالي:



٤) في بطاقة التعليمات البرمجية للكائن B2 أخف المقطع البرمجي التالي:



٥) في بطاقة التعليمات البرمجية لكتاب boats، أخف المقطع البرمجي المقابل.

٦) اختر المشروع بالضغط على العلم الأخضر .

٧) اخفي مشروع عات على القرص الخاص بك باسم «رحلة كولومبوس».

خاصية التحس

التاريخ

اليوم

خاصية التحس

- المقصد بخاصية التحس.
- قوائد خاصية التحس.
- إظهار مجموعة ليات التحس.
- أقسام ليات التحس.
- مشروع على استخدام خاصية التحس.

ورقة عمل (٦) - ورقة عمل (٧)

عنوان الدرس

بنود الدرس

التطبيق

التقويم الصخري

التقويم اللاحقي

خاصية التحسن

ورقة العمل (٦)

١ استبع مشروع «المتأهله» من مجلد أوراق العمل.

٢ أخف المقطع البرمجي التالي لـ«الكتاب»، الاختيار ملامسة المربع الأحمر للخطوطة السوداء:



٣ أخف المقطع البرمجي التالي لـ«الكتاب»، الاختيار ملامسة المربع الأحمر للخط الأخضر:



٤ احفظ مشروعك باسم «لعبة المتأهله» على الفرض الخاص بك ولا تخسر المشروع قبل الانتهاء من ورقة عمل ٩.

ورقة العمل (٧)

١ استدع مشروع «لعبة المนาقة ١» من القرص الخاص بك.

٢ أخف المقاطع البرمجية التالية لـ«الكان» لحربك المربي الأحمر باستخدام مطابع الأسماء:



٣ اختر المشروع بالضغط على العلم الأخضر

٤ احفظ مشروعك باسم «لعبة المناقة ٢» على القرص الخاص بك.

العمليات والمتغيرات

التاريخ

اليوم

العمليات والمتغيرات

- المقصود بالمتغير.
- إنشاء متغير.
- لغات المتغيرات.

ورقة عمل (٨)

عنوان الدرس

بعد الدرس

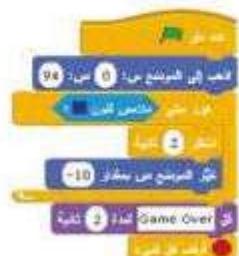
التطبيق

التقويم الصفى

التقويم الالاكسى

ورقة العمل (٨)

١ استبع مشروع «المدفع» من مجلد أوراق العمل.



٢ أخفف المقطع البرمجي التالي لكان «ماجر».



٣ أخفف المقاطع البرمجية التالية لكان «المدفع».



٤ ثم أخفف المقاطع البرمجية التالية لكان «المدفع» أيضاً للتحكم في استدارة الكائن عند الضغط على مفاتحي السهم الأيمن والسهم الأيسر من لوحة المفاتيح.



٥ ثم أخفف المقاطع البرمجية التالية لكان «المدفع» أيضاً للتحكم في استدارة الكائن عند الضغط على مفاتحي السهم الأيمن والسهم الأيسر من لوحة المفاتيح.

٦ اختر مشروعك واحفظه باسم «ال لعبة المدفع » على القرص الخامس بك.

العمليات والمتغيرات

التاريخ

اليوم

العمليات والمتغيرات

- أنواع العمليات.
- لينات العمليات.
- مشروع على استخدام المتغيرات والعمليات.

ورقة عمل (٩)

عنوان الدرس

بعد الدرس

التطبيق

التقويم الصفي

التقويم اللاصفي

الملفات والمتغيرات

ورقة العمل (٤)

- ١ استخرج مشروع «لعبة المدفع ١» من القرص الخاص بك.
- ٢ استورد من مكتبة سكريبت للكائن «طلقة» الصوت HandClap من مجموعة HandClap-Percus Effects، وكذلك الصوت Pop من مجموعة Pop Effects.
- ٣ أضف المقاطع البرمجية التالية للكائن «طلقة»:
 - أولاً: المقاطع البرمجي الخاص بارجاع الطلقة إلى موضع بدايتها، وتصغير قيمة متغير «إصابة»
 - ثانياً: المقاطع البرمجي الخاص بتحريك الطلقة.
- ٤ ثالثاً: المقاطع البرمجي الخاص بسلامة الطلقة للكائن «حاجز» الأسود.
 - رابعاً: المقاطع البرمجي الخاص بسلامة الطلقة للكائن «الهدف» الأخضر.
 - ال菽 المقاطع البرمجية ثالثاً وتالثاً ورابعاً بعض.
- ٥ اختبر مشروعك واحفظه باسم «لعبة المدفع ٢» على المجلد الخاص بك.

الد

التاريخ

اليوم

الesson

- المقصد باليث.
- إنشاء بث.

عنوان الدرس

بعد الدرس

التطبيق

التقويم الصفي

التقويم ال拉斯بي

ورقة عمل (١٠)

ورقة العمل (١٠)

١) استدعي مشروع «البحث» من مجلد أوراق العمل.

٢) أضف المقاطع البرمجية التالية لكتابي «أ»،



٣) انسخ المقاطع البرمجية السابقة لكتابات (بـ)، (جـ)، (دـ)، (سـ)، و (وـ).

٤) أضف المقاطع البرمجي الخاص بتحديد سلوك كتابي «الوجه» عند الضغط على العلم الأخضر.



الـ

- ٥ أخف المقطع البرمجي الخاص بتحديد سلوك كائن «الوجه» عند استقبال بث
«رأني».



- ٦ أخف المقطع البرمجي الخاص بتحديد سلوك كائن «زر» عند الضغط عليه.



- ٧ المثير مشروعك واحفظه باسم «العبة البحث عن الحروف» على المحرك
الخاص بك.

الى

البرن

- استقبال بث.
- مشروع على استخدام البث.

ورقة عمل إلزامية

التاريخ

اليوم

عنوان الدرس

بعد الدرس

التطبيق

التقويم الصفي

التقويم ال拉斯بي

٩٥

المشروع

التاريخ

اليوم

المشروع

- مناقشة بود المشروع.
- عرض المشروع.
- تفهيد المشروع.
- متابعة تنفيذ المشروع.
- تقويم المشروع.

تنفيذ المشروع

التطبيق

التقويم الصفي

التقويم ال拉斯بي

المشروع

المشروع

- مناقشة بود المشروع.
- عرض المشروع.
- تفهيد المشروع.
- متابعة تنفيذ المشروع.
- تقويم المشروع.

تنفيذ المشروع

التاريخ

اليوم

عنوان الدرس

بود الدرس

التطبيق

التقويم الصفى

التقويم الالاكسى

المشروع

التاريخ

اليوم

المشروع

عنوان الدرس

بعد الدرس

- مناقشة بود المشروع.
- عرض المشروع.
- تفهيد المشروع.
- متابعة تنفيذ المشروع.
- تقويم المشروع.

تنفيذ المشروع

التطبيق

التقويم الصفي

التقويم ال拉斯في

التقويم



000-22873

أولاً : الأسئلة الموضوعية

أولاً - في البنود المرقمة من (١ - ٧) عبارات صحيحة وأخرى غير صحيحة ظلل (١) إذا كانت الإجابة صحيحة أو (٢) إذا كانت الإجابة غير صحيحة:

(١)	(١)	الفيروسات تصيب الحاسوب عند تركه يعمل لفترات طويلة.	١
(٢)	(١)	لا يمكن إصابة الحاسوب بالفيروسات عند اتصاله بالإنترنت.	٢
(٣)	(١)	من أعراض إصابة الحاسوب بالفيروس يظهر تشغيل النظام بصورة مبالغ فيها.	٣
(٤)	(١)	يعتبر حسان طروادة من فيروسات الحاسوب.	٤
(٥)	(١)	تهيئة القرص تفقد بعض المعلومات المخزنة على القرص.	٥
(٦)	(١)	شراء النسخ الأصلية للبرامج من طريق الوقاية من مخاطر الفيروسات.	٦
(٧)	(١)	يعتبر حسان طروادة من برامج النسخ المتكرر.	٧

ثالثاً: في البنود المرقمة من (١ - ٣) قائمتين، القائمة الأولى والقائمة الثانية، ضع الحرف المناسب من القائمة الثانية في مكانه أمام ما يناسبه من القائمة الأولى:

القائمة الأولى البرامج	القائمة الأولى التعريف	الحرف المناسب
التخريبية.	(١)	١ - هي عبارة عن برامج تقوم بربط نفسها بالبرامج الأخرى في جهاز الحاسوب.
حسان طروادة.	(٢)	٢ - هي برنامج صغير قادر على نسخ نفسها ذاتياً.
الديدان.	(٣)	٣ - هو برنامج يختفي في شكل برنامج مقييد دون أن يعلم المستخدم مثل برامج شاشات التوقف.
المتطفلون.	(٤)	

ثالثاً: في البنود المرقمة من (١ - ٤) عبارات لكل منها ثلاثة إجابات، إحداها
صحيح: ظلل العرف المناسب لحصول على الإجابة الصحيحة:

- ١ - البرامج التي تلحق الفسر بجهازاً لحاسوب ونظام التشغيل وما عليه من برامج وبيانات وتنستطيع ربط نفسها بالبرامج الأخرى:

<input type="radio"/>	المحترفون.	<input checked="" type="radio"/>	الغيروستات.	<input type="radio"/>	المتطفلون.
-----------------------	------------	----------------------------------	-------------	-----------------------	------------

- ٢ - من طرق الرقاقة من الغيروستات:

<input type="radio"/>	التحديث المستمر لبرامج	<input checked="" type="radio"/>	توقف النظام بلا سبب	<input type="radio"/>	ليس أيام مما سبق صحيح.
-----------------------	------------------------	----------------------------------	---------------------	-----------------------	------------------------

رابعاً: في البنود المرقمة من (١ - ٥) عبارات تحتوي كل منها على فراغ، املأ الفراغ بما يناسب لحصول على عبارة صحيحة:

- ١ - هو برنامج صممته المخربون للحق الفسر بجهاز الحاسوب ونظام التشغيل وما عليه من برامج وبيانات.

- ٢ - يتصف الغيروستات لنوعين هما برامج تخريبية و

- ٣ - من برامج السخ الذاتي المتكبر فيروستات

- ٤ - هي برامج تقوم بربط نفسها بالبرامج الأخرى في جهاز الحاسوب.

- ٥ - هو برنامج يختفي في شكل برنامج مقييد دون أن يعلم المستخدم مثل برامج شاشات التوقف.

ثانياً: الأسئلة المقالية

١ - عرف كلاماً بما يلي:

- أ - فيروس الحاسوب
ب - حصان طروادة

٢ - اذكر اثنين من اعراض إصابة الحاسوب بالفيروس:

أ -

ب -

٣ - أكمل المخطط التالي:

أنواع الفيروسات

برامج تجريبية

حصان طروادة

.....

٤ - اذكر اثنين من طرق الوقاية من الفيروسات:

أ -

ب -

٥ - يتم اكتشاف والتخلص من الفيروسات من خلال برامج متخصصة لمقاومة الفيروسات، اذكر اثنين من هذه البرامج:

أ -

ب -

٦ - في حالة عدم القدرة على التخلص من الفيروس فإنه يجب عمل التالي:

أ -

ب -

أولاً : الأسئلة الموضوعية

أولاً - في البود المرقمة من (١ - ٨) عبارات صحيحة وأخرى غير صحيحة، ظلل
إذا كانت الإجابة صحيحة أو (ب) إذا كانت الإجابة غير صحيحة:

<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	C + Windows شعار	١
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	البحث عن ملف تضغط على زر إبدأ ثم تكتب كلمة البحث في خانة البحث.	٢
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	نتائج البحث عن المجلد تتدلى بعض في اسم الملف فقط.	٣
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	عرضباقي نتائج البحث في مقالدة مستقلة تحتار "مشاهدة المزيد من النتائج".	٤
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	لا يمكن البحث عن ملف داخل محرك الأقراص.	٥
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	البحث يشمل جميع المجلدات المدرجة داخل المكتبة ولا يشمل المجلدات الفرعية.	٦
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	البحث في جهاز الكمبيوتر الخاص بك أخر مجموعة المشاركة الفعلية.	٧
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	البحث على الإنترنت أخر إنترنت.	٨

ثانياً: في البود المرقمة من (١ - ٣) قائمتين، القائمة الأولى والقائمة الثانية، ضع العرف المناسب من القائمة الثانية في مكانه أمام ما يناسبه من القائمة الأولى:

القائمة الثانية (تستخدم الرمز)	القائمة الأولى (الوصف / الوظيفة)	العرف المناسب
	<input checked="" type="radio"/>	١- للبحث في كل مكتبة من المكتبات.
	<input checked="" type="radio"/>	٢- للبحث في مواقع محددة.
	<input checked="" type="radio"/>	٣- للبحث في محتوى الملف.
	<input checked="" type="radio"/>	

ثالثاً: في البود المرقمة من (١ - ٨) عبارات لكل منها ثلاث إجابات، إحداها صحيحة ظلل العرف المناسب لحصول على الإجابة الصحيحة:

١ - للبحث عن مجلد أو ملف تضغط على مفتاحي:

S + Windows	<input checked="" type="radio"/>	P + Windows	<input checked="" type="radio"/>	C + Windows	<input checked="" type="radio"/>
-------------	----------------------------------	-------------	----------------------------------	-------------	----------------------------------

٣- مراجعة بحث في المكتبة

٤ - ناتج البحث عن ملف تؤتى إلى :

<input checked="" type="radio"/>		جميع ما سبق صحيح	<input checked="" type="radio"/>	نفس في اسم الملف	<input checked="" type="radio"/>	نفس في محتوى الملف	<input checked="" type="radio"/>	وخصائصه
----------------------------------	--	------------------	----------------------------------	------------------	----------------------------------	--------------------	----------------------------------	---------

٥ - لعرضباقي ناتج البحث في قائمة مستقلة تضغط على :

<input checked="" type="radio"/>		البحث مرة أخرى في	<input checked="" type="radio"/>	الباحث	<input checked="" type="radio"/>	مشاهدة مزيد من الناتج	<input checked="" type="radio"/>	البحث
----------------------------------	--	-------------------	----------------------------------	--------	----------------------------------	-----------------------	----------------------------------	-------

٦ - أول خطوة في عملية البحث داخل محرك الأفواض هي :

<input checked="" type="radio"/>		فتح نافذة الكمبيوتر	<input checked="" type="radio"/>	كتابة كلمة البحث	<input checked="" type="radio"/>	اختبار محرك الأفواض	<input checked="" type="radio"/>	المطلب
----------------------------------	--	---------------------	----------------------------------	------------------	----------------------------------	---------------------	----------------------------------	--------

٧ - عملية البحث عن ملف تشمل :

<input checked="" type="radio"/>		جميع المجلدات والمجلدات الفرعية	<input checked="" type="radio"/>	مجلد الصور	<input checked="" type="radio"/>	مجلد المستندات	<input checked="" type="radio"/>	مجلد المجلدات
----------------------------------	--	------------------------------------	----------------------------------	------------	----------------------------------	----------------	----------------------------------	---------------

٨ - توسيع نطاق البحث بختار أحد الاختيارات من :

<input checked="" type="radio"/>		حالة البحث	<input checked="" type="radio"/>	مشاهدة مزيد من الناتج	<input checked="" type="radio"/>	البحث مرة أخرى في	<input checked="" type="radio"/>	حالة البحث
----------------------------------	--	------------	----------------------------------	-----------------------	----------------------------------	-------------------	----------------------------------	------------

٩ - للبحث على الانترنت باستخدام متصفح ويب الأفراطي بختار :

<input checked="" type="radio"/>		مجموعة الموارك الفرنسية	<input checked="" type="radio"/>	إنترنت	<input checked="" type="radio"/>	متصفح..	<input checked="" type="radio"/>	إنترنت
----------------------------------	--	-------------------------	----------------------------------	--------	----------------------------------	---------	----------------------------------	--------

١٠ - للبحث في جهاز الكمبيوتر الخاص بك بختار :

<input checked="" type="radio"/>		الكمبيوتر	<input checked="" type="radio"/>	محتويات الملف	<input checked="" type="radio"/>	الملفات	<input checked="" type="radio"/>	العكتبات
----------------------------------	--	-----------	----------------------------------	---------------	----------------------------------	---------	----------------------------------	----------

رابعاً: في البند المرقمة من (١ - ٤) عبارات تحتوي كل منها على فراغ، املأ الفراغ بما يناسب لتحصل على عبارة صحيحة:

١ - للبحث عن ملف أو مجلد تضغط على زر

٢ - للبحث عن مجلد أو ملف تضغط على مفاتحي

٣ - توسيع نطاق البحث ليشمل مداخل مختلفة تختار

٤ - يستخدم الاختيار متصفح.. للبحث في

لابا: الأسلمة المقالة

١ - اذكر طرق البحث عن مجلد أو ملف في بيته التواجد :

-
-

٢ - رتب خطوات البحث عن ملف باستخدام مربع البحث في قائمة ابدأ :

- () كتابة الكلمة أو جزء من الكلمة في خانة البحث .
- () الضغط على زر ابدأ .
- () ظهور قائمة بالعناصر المطابقة للنص في قائمة ابدأ .

٣ - رتب خطوات البحث عن ملف باستخدام مربع البحث في محرك الأقراص :

- () فتح نافذة الكمبيوتر .
- () كتابة الكلمة التي تبحث عنها في مربع البحث .
- () الانتقال إلى محرك الأقراص المطلوب البحث به داخله .

٤ - اكتب وظيفة كل اختبار من الاختبارات التالية الخاصة بتوسيع نطاق البحث :

الاختبار	الوصف أول الوظيفة
	المكتبات
	مجموعة المشاركة الفرعية
	الكمبيوتر
	مخصص...
	إنترنت
	محتويات الملف

وحدة برنامج سكرياتش

أولاً : الأسئلة الموضوعية

**أولاً - في البند المرفقة من (١ - ١٠) عبارات صحيحة وأخرى غير صحيحة
ظلل (١) إذا كانت الإجابة صحيحة أو (٢) إذا كانت الإجابة غير صحيحة:**

<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	١ يساعد برنامج سكرياتش على عمل ألعاب وقصص ورسوم متحركة.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	٢ لا يدعم برنامج سكرياتش اللغة العربية.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	٣ التكرار مقطع برمجي يتضمن عليه تم تختار مقاعدة.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	٤ تغير مظهر الكائن إلى مظهر آخر محدد تختار لينة طوبى .
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	٥ تكرار الرسم في لوحة الرسم تستخدم الأداة رس .
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	٦ يدعم برنامج سكرياتش الملفات الصوتية مثل mp3 و wav.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	٧ يمكن استخدام الأصوات المسجلة لأي كائن داخل المشروع الواحد.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	٨ يستخدم القلم لرسم مسار أثناء حركة الكائن.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	٩ تستخدم لينة مسح لمسح ما تم رسمه بالقلم.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	١٠ تحريك القلم رأسماً خطأ يجب أولاً إزالة القلم.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	١١ يمكن تغيير حجم القلم.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	١٢ تستخدم ليات خاصية التحسن لاختبار وصول الكائن إلى لون محدد فقط.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	١٣ يميز أغلب شكل ليات خاصية التحسن بالشكل السادس والدولي.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	١٤ تستخدم ليات خاصية التحسن لاختبار ملامسة الكائن الحالي لكتاب آخر.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	١٥ تستخدم اللينة مسلة إلى لحساب المسافة بين الكائن الحالي والعلم الأخضر.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	١٦ معنى المتغير ثابت لا يتغير طوال المشروع.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	١٧ قيمة المتغير تكون بحروف إنجلزية فقط.

وحدة برامج سكرابتشن

<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	وجود علامة تدل على ظهور المتغير بالمنصة.	١٨
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	لا يمكن إخفاء المتغير من المنصة.	١٩
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	يزيل البت رسالة مزينة إلى جميع كائنات المشروع.	٢٠
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	يمكن إنشاء أكثر من بث في مشروع واحد.	٢١
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	تتبع لينة البت مجموعة لينات القلم.	٢٢
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	يستقبل البت كائن واحد فقط من بين كائنات المشروع.	٢٣

ثانياً: في البوة المرفقة من (١ - ٢٤) قائمتين، القائمة الأولى والقائمة الثانية، ضع الحرف المناسب من القائمة الثانية في مكانه أمام ما يناسبه من القائمة الأولى:

القائمة الثانية تستخدم الأداة	القائمة الأولى في برنامج سكرابتشن	الحرف المناسب
	(١)	١- لتشغيل المقاطع المرتبطة بالعلم الأخضر.
	(٢)	٢- لإيقاف تشغيل جميع المقاطع البرمجية.
	(٣)	٣- لإغلاق البرنامج.
	(٤)	

القائمة الثانية لتغيير اتجاه الكائن	القائمة الأولى في برنامج سكرابتشن تستخدم اللينة	الحرف المناسب
للأعلى	(١)	٤- جهة نحو الاتساع
للأسفل	(٢)	٥- جهة نحو الاتجاه
لليمين	(٣)	٦- جهة نحو الاتساع
لليسار	(٤)	

وحدة برنامج مكراة

القائمة الثانية لتنفيذ

القائمة الأولى في برنامج سكراتش تستخدم البتة

الحرف
الناب

	(١)	٧ - لإيقاف التسجيل نضغط على الزر.
	(٢)	٨ - للتسجيل نضغط على الزر.
	(ج)	٩ - لاحفاظ بالجزء المسجل نضغط على الزر.
	(د)	

القائمة الثانية لتغيير اتجاه الكائن

القائمة الأولى في برنامج سكراتش تستخدم البتة

الحرف
الناب

١٠ - ... لمدة ٢ ثانية	(١)	تغير مظهر الكائن إلى المظهر التالي.
١١ - ... لمدة ٣ ثانية	(٢)	ظهور عبارة لمدة ثالثتين
١٢ - ...	(ج)	إظهار الكائن.
ظهور عبارة داخل فقاعات لمدة ثالثتين.	(د)	

القائمة الثانية تستخدم البتة

القائمة الأولى في برنامج سكراتش لتنفيذ

الحرف
الناب

١٣ - لتحرير القلم رسمًا خطأً	(١)	
١٤ - لتحرير القلم دون الرسم.	(٢)	
١٥ - لرسم ما تم رسمه.	(ج)	
	(د)	

وحدة دروس سكرانش

القائمة الثانية تستخدم اللينة	القائمة الأولى المتغير	الحرف الناسب
----------------------------------	---------------------------	-----------------

أولاً	(١)	١٦ - المسافة بين الكائن الحالي وكائن آخر.
البعض من الماء	(٢)	١٧ - هل المستخدم ضغط زر الفارة.
المسنة في	(٣)	١٨ - هل الكائن الحالي يطابق الأحداثي السبي للفارة.
البعض من الماء	(٤)	

القائمة الثانية تستخدم اللينة	القائمة الأولى في برنامج سكرانش لتنفيذ	الحرف الناسب
إنشاء متغير	(١)	١٩ - لجعل المتغير مساوياً قيمة محددة.
حذف متغير	(٢)	٢٠ - لزيادة أو تقصي ال變数 بمقدار محدد.
بيان المعايير	(٣)	٢١ - لحذف المتغير.
حذف المعايير	(٤)	

القائمة الثانية تستخدم اللينة	القائمة الأولى في برنامج سكرانش لتنفيذ	الحرف الناسب
عدد المعرف	(١)	٢٢ - لإنشاء بث.
استقبال بث	(٢)	٢٣ - لاستقبال بث.
إظهار	(٣)	٢٤ - لإظهار كائن.
رسالة نصية	(٤)	

وحدة برنامج سكرياتش

تالماً في البوء المرقمة من (١ - ٢٥) عبارات لكل منها ثلاثة إجابات، إحداها صحيحة ظلل الحرف المناسب لتحصل على الإجابة الصحيحة:

١ - من مزايا برنامج سكرياتش:

	<input type="radio"/> ج	<input checked="" type="radio"/> ب	<input type="radio"/> ج
المشاركة على الانترنت.	جميع ما سبق.	متوفّر مجاناً.	(١)

٢ - لرسم كائن جديد في برنامج سكرياتش نستخدم الأداة:

	<input type="radio"/> ج	<input checked="" type="radio"/> ب		<input type="radio"/> ج		<input type="radio"/> ج
---	-------------------------	------------------------------------	---	-------------------------	---	-------------------------

٣ - المnelleة التي تحتوي على مجموعة من الأزرار وظفّر كل زر منها بلون معين هي:

	<input type="radio"/> ج	<input checked="" type="radio"/> ب		<input type="radio"/> ج		<input type="radio"/> ج
--	-------------------------	------------------------------------	--	-------------------------	--	-------------------------

٤ - لحذف الكائن من الخصبة:

	<input type="radio"/> ج	<input checked="" type="radio"/> ب		<input type="radio"/> ج		<input type="radio"/> ج
--	-------------------------	------------------------------------	---	-------------------------	--	-------------------------

٥ - الامتداد الأندرادي للمشروع سكرياتش هو:

	<input type="radio"/> ج	<input checked="" type="radio"/> ب		<input type="radio"/> ج		<input type="radio"/> ج
---	-------------------------	------------------------------------	---	-------------------------	---	-------------------------

٦ - لعبة تشكل في لوحة الرسم نستخدم الأداة:

	<input type="radio"/> ج	<input checked="" type="radio"/> ب		<input type="radio"/> ج		<input type="radio"/> ج
---	-------------------------	------------------------------------	---	-------------------------	---	-------------------------

٧ - صورة أو رسمة أخرى لنفس الكائن في وضع مختلف هوا:

	<input type="radio"/> ج	<input checked="" type="radio"/> ب		<input type="radio"/> ج		<input type="radio"/> ج
---	-------------------------	------------------------------------	---	-------------------------	---	-------------------------

٨ - لإرجاع الكائن إلى حجمه الأصلي نستخدم لينة:

	<input type="radio"/> ج	<input checked="" type="radio"/> ب		<input type="radio"/> ج		<input type="radio"/> ج
---	-------------------------	------------------------------------	---	-------------------------	---	-------------------------

٩ - يمكن التحكم في إدراج الأصوات في المشروع من خلال بطاقة:

	<input type="radio"/> ج	<input checked="" type="radio"/> ب		<input type="radio"/> ج		<input type="radio"/> ج
---	-------------------------	------------------------------------	---	-------------------------	---	-------------------------

وحدة دروس سكر الأشجار

١٠ - أول خطوة لإضافة الصوت لكان في المشروع هي:

<input checked="" type="radio"/>	إضافة لبة تحويل صوت	<input checked="" type="radio"/>	اختبار بطاقة الأصوات	<input type="radio"/>	تحديد الكائن.
----------------------------------	---------------------	----------------------------------	----------------------	-----------------------	---------------

١١ - لزيادة عملية الرسم بالقلم يستخدم البتة:

<input checked="" type="radio"/>	ارتفاع القلم	<input checked="" type="radio"/>	اللون المثلث	<input checked="" type="radio"/>	اسمع
----------------------------------	--------------	----------------------------------	--------------	----------------------------------	------

١٢ - تستخدم لبة (اجعل حجم القلم متساوياً) لـ

<input checked="" type="radio"/>	غير لون القلم بمقدار	<input checked="" type="radio"/>	تغير سمك القلم بمقدار	<input type="radio"/>	ليس أبداً متساوياً
----------------------------------	----------------------	----------------------------------	-----------------------	-----------------------	--------------------

١٣ - تحريك القلم رأساً خطأ يجب أولاً

<input checked="" type="radio"/>	ارتفاع القلم	<input checked="" type="radio"/>	رسخ	<input type="radio"/>	رفع القلم
----------------------------------	--------------	----------------------------------	-----	-----------------------	-----------

١٤ - تستخدم لبة (جعل لون القلم متساوياً)

<input checked="" type="radio"/>	غير لون القلم	<input checked="" type="radio"/>	تغير لون القلم	<input type="radio"/>	ليس أبداً متساوياً
----------------------------------	---------------	----------------------------------	----------------	-----------------------	--------------------

١٥ - يكثر استخدام لبات خاصية التحسس في:

<input checked="" type="radio"/>	جميع ما سبق	<input checked="" type="radio"/>	التطبيقات التعليمية فقط	<input type="radio"/>	الأدوات فقط.
----------------------------------	-------------	----------------------------------	-------------------------	-----------------------	--------------

١٦ - يتم تركيب الشكل البيضاوي مع اللبات التي تحتاج

<input checked="" type="radio"/>	على مقاييس	<input checked="" type="radio"/>	اختبار ملائمة	<input type="radio"/>	قيمة محددة.
----------------------------------	------------	----------------------------------	---------------	-----------------------	-------------

١٧ - تستخدم لبة (ناس القلم) لاختبار:

<input checked="" type="radio"/>	القارورة	<input checked="" type="radio"/>	ملائمة الكائن للون	<input type="radio"/>	ملائمة كان لكان.
----------------------------------	----------	----------------------------------	--------------------	-----------------------	------------------

١٨ - تستخدم لبة (زر القارة مضغوط %) في اختبار:

<input checked="" type="radio"/>	الضغط على زر القارة	<input checked="" type="radio"/>	ملائفة أحد إحداثيات	<input type="radio"/>	ملائفة كان آخر.
----------------------------------	---------------------	----------------------------------	---------------------	-----------------------	-----------------

وحدة برنامج سكرياتش

١٩- لغة المتغير

أ زراعة المتغير بمقدار ب تضرير المتغير بمقدار ج تقصس المتغير بمقدار ١

٢٠- يستطيع برنامج سكرياتش إجراء العمليات:

أ الحسابية فقط ب جميع ما سبق ج المقارنات فقط

٢١- يميز لون العمليات اللون:

أ الأزرق ب البرتقالي ج الأزرق

٢٢- تساعد لغة على التحقق من:

أ تتحقق شرطين ب عدم حدوث الشرطين ج تتحقق أحد الشرطين

٢٣- تزوج لغة البث كأحد لغات:

أ التحس ب التحكم ج القلم

٢٤- الهدف من إنشاء البث تبيه كان آخر للقيام به:

أ طباعة الرسالة ب تحريض الرسالة ج عمل مجدد

٢٥- تساعد لغة على:

أ يناديه عمل بعد حدوث ب إيه عمل قبل حدوث ج ليس أيهما مما سبق

رابعاً: في النحو المرئية من (١ - ١٥) عبارات تحتوي كل منها على فراغ، املأ الفراغ بما يناسبه لتحصل على عبارة صحيحة:

١ - مجموعة من اللسانات يجعل الكائن يقوم بوظيفة معين تسمى

٢ - الخروج من برنامج سكرياتش يستخدم من قائمة ملف الأمر

٣ - لزيادة الجاه الكائن تستخدم اللغة

٤ - لعمل تأثير برم في وسط الكائن تستخدم من تأثير

وحدة برامج سكريبت

٥ - في لوحة الرسم نستخدم الأداة 

٦ - يتيح برنامج سكريبت التعامل مع الملفات الصوتية ذات الامتداد

٧ - يجعل سمك القلم متساوياً  بحسب تغير الرقم قسي للبنت

٨ - تستخدم البتة  لتحريك القلم إلى موضع آخر

٩ - يميز لون لينات أزرار القلم اللون

١٠ - تساعد خاصية التحسن على اختيار إذا ما شئت المستخدم على أحد
مفاتيح

١١ - تستخدم البتة  لتحديد قيمة
أيضاً بين الكائن الحالي وكائن آخر

١٢ - تستخدم البتة  في
الإحداثي
البني للكائن الحالي مع الإحداثي البني للكائن آخر.

١٣ - يقصد بحجز جزء من ذاكرة الحاسوب لخرين أرقام أو نصوص بشكل مؤقت حتى يستهوي
المشروع

١٤ - إذا كانت قيمة المتغير X هي كلمة *بكم، فإن تعيين البتة  لـ  لمدة ثانية

تظهر عباره

١٥ - تسمى عملية إرسال رسالة مخفية لباقي كائنات المشروع بـ

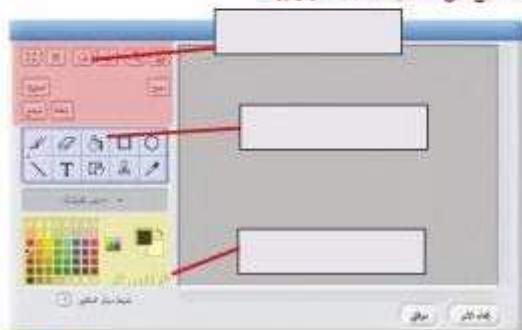
وحدة برنامج سكراتش

ثانياً: الأسئلة المقالية

١ - اذكر بيايجاز ثلاثة من مزايا برنامج سكراتش:

(ج) _____ (ب) _____ (ا) _____

٢ - اكتب وظيفة كل من الأدوات المشار إليها:



٣ - اكتب وظيفة كل من كتلة الترتيب التالية:



٤ - اذكر وظيفة البتة (ارتد إذا كنت عند الحاجة):

٥ - اكتب تأثير كتلة المفتعل البرمجي التالي على كالت:



وحدة دروس مراجعة سكرابش

٦ - اكتب وظيفة الالبات التالية:

- احمل لون القلم متساوياً
- اعمل لون القلم متساوياً
- أرزل القلم

٧ - عدد الاثنين من فوائد خاصية التحسس.

٨ - من خلال دراستك خاصية التحسس اكتب وظيفة الالبات التالية:

- للتغطية والتثبيت
- لون
- يملمس اللون

٩ - بعد تثبيت الالبة التالية وملامسة اللون الأسود.
إذا كانت قيمة المتغير «إصابة» هي ٥ فإن قيمة
المتغير «إصابة» ستصبح

وحدة برامج مكرار

١٠ - من خلال دراستك للعمليات ادريس اللبنة التالية ثم اكتب ما تقوم به.

غير ملحوظ ملحوظ ملحوظ

١١ - من خلال دراستك للعمليات اكتب وظيفة اللبنة التالية:



١٢ - اذكر خطوات إنشاء بث.

- ١

- ٤

١٣ - من خلال دراستك للبث اكتب وظيفة اللبنة التالية:



وحدة دراسة سكر الأشجار

١٤ - اذكر استخدامات لبناء خاصية التحسس:

الاستخدام	شكل البناء	اسم البناء
		السداسي المثلث
		المكعب البصري

١٥ - اذكر وظيفة لبناء خاصية التحسس التالية:

الوظيفة	البناء
	ملمس لـ
	اللون ■ يلامس اللون ○
	مطابع السلسلة مضبوطة
	الموضع س للنّارة

١٦ - عرف كل مما يلي:

- التغير

• البن

وحدة برنامج مكراثين

١٧ - اذكر وظيفة لبنة المتغيرات التالية:

الوظيفة	اللبة
	حذف متغير
	X ✓
	0 سالفا ✕ بعده

١٨ - اختر لكل لبنة من اللبنات في الجدول النوع المناسب من الاختيارات التالية:
 عمليات الربط الشرطي - العمليات الحسابية - عمليات الربط بين الصور - عمليات المقارنة.

النوع	اللبة
	فراء تساوي 2 ثانية ✕
	الرقم 100 ✕
	فراء تساوي 1 ثانية ✕
	انظر ✕

ذاتة المراجع

قائمة المراجع

١ - الصف الثامن المعلوماتية الجزء الثاني (الطبعة الأولى ٢٠١١-٢٠١٠)

٢ - الصف التاسع المعلوماتية الجزء الثاني الطبعة الأولى ٢٠١١-٢٠١٠ ((سكريتش)).

٣ - <http://www.scratch.uae.ac.ae>

<http://scratch.mit.edu> - ٤

* * *

أودع بمكتبة الوزارة تحت رقم (٦٦) بتاريخ ١٢ / ٥ / ٢٠١١ م

