أوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة

تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية	
موقع المناهج ⇦ المناهج القطرية ⇦ الصف الثامن ⇦ علوم الحاسب ⇦ الفصل الأول ⇦ ملفات متنوعة ⇦ الملف	
تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2025-12-15 12:35:20	
المزيد من مادة علوم الحاسب:	ملفات ا كتب للمعلم ا كتب للطالب ا اختبارات الكترونية ا اختبارات ا حلول ا عروض بوربوينت ا أوراق عمل منهج انجليزي ا ملخصات وتقارير ا مذكرات وبنوك ا الامتحان النهائي ا للمدرس

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثامن					
صفحة المناهج القطرية على فيسبوك					
المواد على تلغرام	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات	

المزيد من الملفات بحسب الصف الثامن والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول	
1	أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة
2	أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
3	أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
4	أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل غير مجابة
5	أبرز المصطلحات والتعابير لاختبار منتصف الفصل

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات – الصف الثامن
أسئلة إثرائية مادة تكنولوجيا المعلومات (نظري)
نهاية الفصل الأول للعام 2025 – 2026 م

السؤال الأول: اختر الاجابة الصحيحة مما يلي :

1- عملية برمجة تتم من خلال الإشارة والضغط، السحب والإفلات، الاختيار من القوائم والكتابة لتحرير المقاطع البرمجية وتنتج عنها رسوم ثلاثية الأبعاد وألعاب وقصص ممتعة:			
A	البرمجة المرئية	B	الالعاب ثلاثية الابعاد
C	التخطيط والبحث	D	النموذج الاولي
2- إحدى وسائل التسلية المركبة بشكل منظم وذلك بهدف تحقيق الفوز أو ربح مكافأة:			
A	الرسوم ثلاثية الابعاد	B	البرمجة المرئية
C	اللعبة	D	النموذج الاولي
3- المرحلة الاولى من مراحل تصميم اللعبة:			
A	النموذج الاولي	B	التنفيذ
C	التخطيط والبحث	D	الاختبار
4- اللعبة ذات التصنيف Adult مناسبة من سن ..... سنة وما فوق :			
A	13	B	17
C	15	D	18
5- برنامج قائم على اللبنات البرمجية والتي يمكن استخدامها لإنشاء رسوم حاسوبية متحركة وقصص جذابة والعاب بسيطة ثلاثية الأبعاد:			
A	MS Word	B	Shotcut
C	3D Builder	D	Alice

6- أحد مراحل تصميم اللعبة والتي يتم فيها التأكد من أن اللعبة تعمل بالشكل السليم واكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية:			
A	التخطيط والبحث	B	التنفيذ
C	الاختبار	D	النموذج الاولي
7- في مراحل عملية تصميم الألعاب تأتي مرحلة ..... بعد مرحلة النموذج الأولي :			
A	التخطيط والبحث	B	تصميم النموذج الاولي
C	التنفيذ	D	الاختبار
8- من مميزات برنامج Alice:			
A	تعزيز مهارات التفكير	B	تعلم اساسيات كتابة برنامج حاسوب
C	اتاحة بيئة افتراضية 3D	D	جميع ما ذكر صحيح
9- الغرض من استخدام برنامج Alice هو تصميم:			
A	فيديو	B	صور متحركة
C	العاب ثنائية الابعاد	D	العاب ثلاثية الابعاد
10-المرحلة الثانية من مراحل تصميم اللعبة:			
A	النموذج الاولي	B	التنفيذ
C	التخطيط والبحث	D	الاختبار
11-بيئة برمجية قائمة على اللبنات البرمجية والتي يمكن استخدامها لانشاء رسوم حاسوبية:			
A	برنامج Alice	B	برنامج Excel
C	برنامجGIMP	D	برنامج Illustrator

السؤال الثاني: أكمل الفراغات التالية بالإجابة المناسبة:

1) مرحلة .....هي المرحلة التي نقوم فيها بصياغة الفكرة العامة للعبة.

2) في برنامج Alice يتم استخدام طريقة .....لأنشاء التأثيرات المتحركة باستخدام النماذج ثلاثية الابعاد.

3) يعتبر برنامج Alice هو أداة للبرمجة .....

4) الغرض من اتاحة بيئة افتراضية ثلاثية الابعاد في برنامج Alice لإنشاء الألعاب بشكل يحاكي.....

5) تعد التصاميم والزخارف من الميزات..... للعبة اثناء مرحلة التنفيذ.

6) اللعبة ذات التصنيف **TEEN** مناسبة لفئة الشباب من سن .....سنوات وما فوق.

7) اللعبة ذات التصنيف **EC (Early Childhood)** مناسبة لفئة .....

8) تفاعل المستخدم مع البرنامج ويتم الاستجابة له عن طريق مجموعة اجراءات هو.....

9) الغرض من اختبار اللعبة هو ان تتحقق من عدم وجود اي .....

10) اللعبة ذات التصنيف RP (Rating Pending) تفيد ان اللعبة .....

11) يساعد تصنيف البرمجيات الترفيهية ESRB بتصنيف الألعاب الالكترونية حسب .....

12) المرحلة الثانية من مراحل تصميم اللعبة هي .....

السؤال الثالث: أجب عن الأسئلة التالية:

1) اذكر سمات اللعبة الناجحة؟

- .....
- .....
- .....
- .....

2) اذكر مراحل تصميم اللعبة؟

- .....
- .....
- .....
- .....

3) اذكر ميزات استخدام البرمجة المرئية؟

- .....
- .....

4) اذكر اثنين (2) من العناصر لتحديد الفكرة العامة خلال مرحلة التخطيط والبحث؟

- .....
- .....

almanahj.com/qa

5) قارن بين تصنيفات ESRB التالية حسب الفئة العمرية؟

التصنيف			
السن	.....	.....	.....

6) اذكر اثنين (2) من مميزات برنامج Alice؟

- .....
- .....

7) اذكر اثنين (2) من استخدامات برنامج Alice؟

- .....
- .....

8) صنف الميزات التالية للعبة اثناء مرحلة التنفيذ (اساسية - ثانوية)؟

الملفات الصوتية المستخدمة في اللعبة.	.....	.....
تطبيق ضوابط التحكم في اللعبة.	.....	.....
تصميم مستويات صعوبة اللعبة المخطط لها.	.....	.....
النصوص ورسائل التواصل مع المستخدمين.	.....	.....

9) قارن بين التكرار الشرطي واللانهائي من حيث عدد مرات التكرار؟

من حيث	التكرار الشرطي	التكرار اللانهائي
عدد المرات	.....	.....