

أوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج ← المناهج القطرية ← الصف الثامن ← علوم الحاسوب ← الفصل الأول ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 15-12-2025 12:35:20

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات احلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي | للمدرس

المزيد من مادة
علوم الحاسوب:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثامن



الرياضيات



اللغة الانجليزية



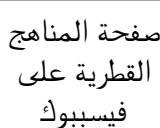
اللغة العربية



ال التربية الاسلامية



المواد على تلغرام



صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

المزيد من الملفات بحسب الصف الثامن والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول

أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة

1

أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

2

أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

3

أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل غير مجابة

4

أبرز المصطلحات والتعابير لاختبار منتصف الفصل

5

مادة الحوسبة وتقنولوجيا المعلومات – الصف الثامن

أسئلة إثرائية مادة تكنولوجيا المعلومات (نظري)

نهاية الفصل الأول للعام 2025 - 2026 م

السؤال الأول: اختر الاجابة الصحيحة مما يلى :

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:

الألعاب ثلاثية الأبعاد	B	البرمجة المرئية	A
النموذج الاولى	D	الخطيط والبحث	C

2- إحدى وسائل التسلية المركبة بشكل منظم وذلك بهدف تحقيق الفوز أو ربح مكافأة:

البرمجة المرئية	B	الرسوم ثلاثية الأبعاد	A
النموذج الاولى	D	اللعبة	C

3- المرحلة الاولى من مراحل تصميم اللعبة:

التنفيذ	B	النموذج الاولى	A
الاختبار	D	الخطيط والبحث	C

4- اللعبة ذات التصنيف Adult مناسبة من سن سنة وما فوق :

17	B	13	A
18	D	15	C

5- برنامج قائم على اللبنات البرمجية والتي يمكن استخدامها لإنشاء رسوم حاسوبية متحركة وقصص جذابة وألعاب بسيطة ثلاثية الأبعاد:

Shotcut	B	MS Word	A
Alice	D	3D Builder	C

6- أحد مراحل تصميم اللعبة والتي يتم فيها التأكد من أن اللعبة تعمل بالشكل السليم واكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية:

التنفيذ	B	التخطيط والبحث	A
النموذج الاولى	D	الاختبار	C

7- في مراحل عملية تصميم الألعاب تأتي مرحلة بعد مرحلة النموذج الأولى :

تصميم النموذج الاولى	B	التخطيط والبحث	A
الاختبار	D	التنفيذ	C

8- من مميزات برنامج Alice :

تعلم اساسيات كتابة برنامج حاسوب	B	تعزيز مهارات التفكير	A
جميع ما ذكر صحيح	D	اتاحة بيئة افتراضية 3D	C

9- الغرض من استخدام برنامج Alice هو تصميم:

صور متحركة	B	فيديو	A
لعبة ثنائية الابعاد	D	لعبة ثالثية الابعاد	C

10- المرحلة الثانية من مراحل تصميم اللعبة:

التنفيذ	B	النموذج الاولى	A
الاختبار	D	التخطيط والبحث	C

11- بيئة برمجية قائمة على اللبنات البرمجية والتي يمكن استخدامها لانشاء رسوم حاسوبية:

برنامج Excel	B	برنامج Alice	A
برنامج Illustrator	D	برنامج GIMP	C

السؤال الثاني: أكمل الفراغات التالية بالإجابة المناسبة:

- 1) مرحلة هي المرحلة التي تقوم فيها بصياغة الفكرة العامة للعبة.
- 2) في برنامج Alice يتم استخدام طريقة لإنشاء التأثيرات المتحركة باستخدام النماذج ثلاثية الأبعاد.
- 3) يعتبر برنامج Alice هو أداة للبرمجة
- 4) الغرض من اتاحة بيئة افتراضية ثلاثة 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:

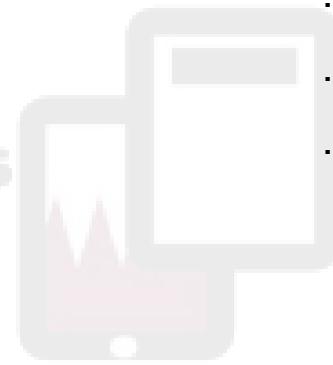
1) اذكر سمات اللعبة الناجحة؟

- ■
- ■
- ■
- ■

2) اذكر مراحل تصميم اللعبة؟

- ■
- ■
- ■
- ■

3) اذكر ميزات استخدام البرمجة المرئية؟



almanah.com
2025

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

- ■
- ■

(5) قارن بين تصنیفات ESRB التالیة حسب الفئة العمریة؟

			التصنیف
.....	السن

(6) اذکر اثنین (2) من ممیزات برمج Alice؟

-
-

(7) اذکر اثنین (2) من استخدامات برمج Alice؟

-
-

(8) صنف المیزات التالیة للعبة اثناء مرحلة التنفيذ (اساسیة - ثانویة)؟

.....	الملفات الصوتیة 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؟

الكرار اللانهائي	الكرار الشرطي	من حيث
.....	عدد المرات