أوراق عمل مدرسة الأندلس 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: 15-12-2025 12:34:32

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

إعداد: مدرسة الأندلس

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 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	ورقة عمل وأسئلة في القسم العملي

مدرسة الأندلس الخاصة للبنات

العام الأكاديمي 2026/2025

نهاية الفصل الدراسي الاول

أوراق عمل إثرائية وإجاباتها

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف الثامن

اسم الطالبة/.....

الصف والشعبة /.....

السؤال الأول : اختار الإجابة الصحيحة:

1.1	هي بيئة برمجية قائمة على اللبنات البرمجية والتي يمكن استخدامها لإنشاء رسوم حاسوبية متحركة وقصص جذابة أو برمجة الألعاب البسيطة ثلاثية الأبعاد:		
		A	برنامج ALICE.
		B	الطاقة الشمسية.
		C	الكتب الدراسية.
		D	برنامج WORD.

1.2	في مرحلة..... نقوم بصياغة الفكرة العامة للعبة والتي تتضمن تحديد هدف وتحديد الفئة المستهدفة وتحديد الأجهزة المستخدمة وتحديد طريقة اللعب والتحديات وتحديد مستويات صعوبة اللعبة.		
		A	مرحلة التنفيذ.
		B	مرحلة الاختبار.
		C	مرحلة التخطيط والبحث.
		D	مرحلة تصميم النموذج الأولي.

1.3	هي مرحلة ..... بهدف الوصول للفكرة النهائية لها بحيث تكون بسيطة وممتعه ومشوقة وقد تتم التوصل اليها ولكن بشكل مكتوب او رسومي.		
		A	مرحلة الاختبار.
		B	الميزات الثانوية.
		C	الميزات الأساسية.
		D	مرحلة تصميم النموذج الأولي.

1.4	هي مرحلة ..... نستخدم النموذج الأولي كقالب فنضيف اليه الميزات الأساسية للعبة ثم تنتقل لإضافة الميزات الثانوية.		
	A	القلم.	
	B	الرسم.	
	C	الكتاب.	
	D	مرحلة التنفيذ.	

1.5	هي مرحلة..... للتأكد من أن اللعبه تعمل بشكل سليم.		
	A	الطاولة.	
	B	النموذج.	
	C	الأوراق.	
	D	مرحلة الأختبار.	

1.6	هو أي تفاعل للمستخدم مع البرنامج ويتم الاستجابة له عن طريق تنفيذ اجراء أو مجموعة إجراءات حيث يكون التفاعل مع البرنامج عن طريق الضغط على الفأره:		
	A	الكتابة.	
	B	التخطيط.	
	C	النموذج.	
	D	الأحداث Events	

السؤال الثاني: أجب عن الأسئلة التالية:

1- عرف البرمجة المرئية؟

.....

.....

.....

.....

2- عدد ميزات استخدام البرمجة المرئية؟

.....

.....

.....

.....

3- عرف اللعبة؟

.....

.....

.....

.....

4- عدد سمات اللعبة الناجحة؟

.....

.....

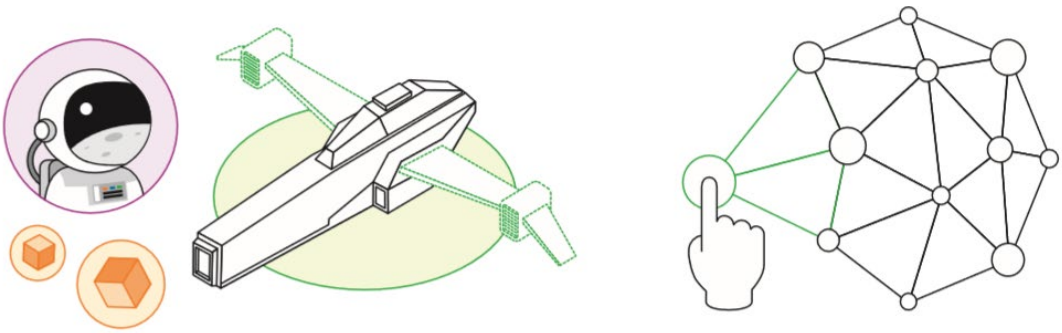
.....

.....

قراءة مرحلة تصميم اللعبة:

تصميم اللعبة Game Design

لتصميم ألعاب الحاسوب لابد من تحديد أهداف اللعبة، ومكوناتها من المشاهد، والشخصيات والحوار، ووسائل وتقنيات تفاعل المستخدم مع اللعبة، وعادة تمُر عملية تصميم اللعبة بمراحل مختلفة نستكشفها معًا في درسنا هذا.



5- عدد مراحل تصميم اللعبة؟

.....

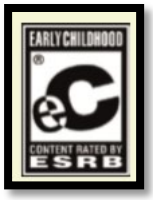
.....

.....

.....

السؤال الثالث:

1- صل الصورة بما يناسبها:

	1- أن اللعبة مناسبة لفة الطفولة المبكره.
	2- أن اللعبة مناسبة لجميع الفئات وقد تحتوي القليل من المشاهد الكرتونية.
	3- أن اللعبة مناسبة لجميع الفئات من سن 10 سنوات ومافوق.
	4- أن اللعبة مناسبة لفئة المراهقين الشباب من سن 13 سنه ومافوق.

2- اذكر مميزات برنامج ALICE...؟

.....

.....

.....

.....

السؤال الرابع اكمل الفراغ بالكلمات المناسبة:

1. .....هو كل ما هو موجود في عالم Alice الذي يمكن تمييزه وتحديده والذي يمثل مكونات اللعبة من شخصيات .

2. في برنامج Alice يتميز بأن لكل كائن اسم يميزه وله خصائص مثل.....

3. يقدم برنامج alice مجموعة كبيرة ومتنوعه من الكائنات المنظمة.....ويمكن ستخدامها عند انشاء عالم اللعبة.

4. .....هي عبارة عن مجموعة محددة مسبقا من الأوامر البرمجية والتي تقدم تعليمات لكائن ما للقيام بمهمة محددة.

انتهت الأسئلة