أوراق عمل الفرقان 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 12:38:11
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: مجمع الفرقان

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 أبو بكر الصديق نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
2	أوراق عمل مدرسة أبو بكر الصديق نهاية الفصل غير مجابة
3	أوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة
4	أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة
5	أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

مدرسة الفرقان الإعدادية الخاصة

(ورقة عمل مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات)

نهاية الفصل الدراسي الأول 2025-2026/ الصف :/ الثامن

أكمل ما يلي :-

حدد الجمل التالية هل هي صحيحة أم خطأ:

1. من سمات اللعبة الناجحة هي:

أن يكون لها هدف واضح	صحيح ○	خطأ ○
تنوع الزخارف والألوان	صحيح ○	خطأ ○
التنفيذ	صحيح ○	خطأ ○
الملفات الصوتية	صحيح ○	خطأ ○

2. أثناء عملية التخطيط للعبة ينبغي التركيز على:

قواعد اللعبة	صحيح ○	خطأ ○
الفئة المستهدفة	صحيح ○	خطأ ○
المقطع البرمجي	صحيح ○	خطأ ○
اكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية	صحيح ○	خطأ ○

- **اذكر تعريف الكائن : صفحة 131**

.....

.....

تعريف برنامج Alice :- صفحة 124

.....

.....

قم بترتيب مراحل تصميم اللعبة ترتيباً صحيحاً.

الاختبار		النموذج الأولي	
التخطيط والبحث		التنفيذ	

تصنيفات ESRB

يقوم مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية (ESRB) بتصنيف الألعاب الإلكترونية إلى فئات مختلفة، ويرمز لكل فئة برمز خاص يشير إلى محتوى اللعبة والأعمار المناسبة للعب بها، وذلك حسب الجدول الآتي:

الرمز	الدلالة
	أن اللعبة مناسبة لفئة الطفولة المبكرة.
	أن اللعبة مناسبة لجميع الفئات وقد تحتوي القليل من المشاهد الكرتونية.
	أن اللعبة مناسبة لجميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق.
	أن اللعبة مناسبة لفئة المراهقين الشباب من سن 13 سنة وما فوق.
	أن اللعبة مناسبة لفئة الشباب الناضجين من سن 17 سنة وما فوق.
	أن اللعبة مناسبة لفئة الكبار من سن 18 سنة وما فوق.
	أن اللعبة قيد المراجعة وفي طور التصنيف.

أجب على الأسئلة التالية:

1. ما هو الغرض من استخدام تقييمات ESRB؟

2. اذكر اثنين من الفئات ورموز التصنيف المستخدمة وفقًا لـ ESRB؟

حدد الجمل التالية هل هي صحيحة أم خطأ:

1. الهدف من مرحلة تصميم النموذج الأولي هو اختبار اللعبة.
صحيح ○ خطأ ○

2. في مرحلة التخطيط والبحث نقوم بصياغة الفكرة العامة للعبة التي نريد إنشاءها أو ابتكارها.
صحيح ○ خطأ ○

3. تعتبر ضوابط التحكم باللعبة من الميزات الأساسية التي ينبغي إضافتها إلى اللعبة أثناء مرحلة التنفيذ.
صحيح ○ خطأ ○

4. يساعد تصنيف الألعاب في اختيار اللعبة المناسبة للأعمار المناسبة.
صحيح ○ خطأ ○

5. مجلس تصنيف برامج الترفيه (ESRB) يزودنا بمعلومات حول عملية تصميم الألعاب.
صحيح ○ خطأ ○

6. اللعبة ذات التصنيف RAITING PENDING (RP) مناسبة عمومًا لجميع الفئات.
صحيح ○ خطأ ○

7. اللعبة ذات التصنيف MATURE (M) مناسبة لفئة الشباب الناضجين من سن 17 سنة وما فوق.
صحيح ○ خطأ ○

8. اللعبة ذات التصنيف TEEN (T) مناسبة لفئة الكبار من سن 18 سنة وما فوق.
صحيح ○ خطأ ○

9. اللعبة ذات التصنيف EVERYONE (E) مناسبة لجميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق.
صحيح ○ خطأ ○

- **ضع علامة √ أمام العبارة الصحيحة وعلامة X أمام العبارة الخاطئة**

- الهدف من مرحلة تصميم النموذج الأولي هو اختبار اللعبة( )
- في مرحلة التخطيط والبحث نقوم بصياغة الفكرة العامة للعبة التي نريد انشاءها ( )
- تعتبر ضوابط التحكم باللعبة من الميزات الأساسية التي ينبغي اضافتها إلى اللعبة أثناء مرحلة التنفيذ ( )
- يساعد تصنيف الألعاب في اختيار اللعبة المناسبة للأعمار المناسبة ( )
- اللعبة ذات التصنيف RP مناسبة لجميع الفئات ( )

- **اذكر بعض الميزات الثانوية التي يتم إضافتها إلى اللعبة**
- **1-** .....
- **2-** .....
-
- **الغرض الأساسي من مرحلة الاختبار** .....
- **في مرحلة التنفيذ نستخدم النموذج الأولي كقالب ، فنضيف إليه الميزات** ..... للعبة ثم ننتقل لإضافة الميزات .....
- **في مراحل عملية تصميم الألعاب تأتي مرحلة** ..... بعد مرحلة النموذج الأولي
- **ما هو الغرض من استخدام تقييمات ESRP**
- .....
- .....

تصميم الألعاب ثلاثية الأبعاد

- اذكر تعريف اللعبة .....
- .....
- .....
- اذكر أهم الشروط التي ينبغي توافرها في اللعبة لتكون ناجحة
- 1- ..... 2- .....
- 3-..... 4- .....
- اذكر مراحل تصميم اللعبة
- 1- .....
- 2- .....
- 3- .....
- 4- .....
- اذكر بعض الميزات الأساسية التي يتم إضافتها إلى اللعبة
- 1- .....
- 2- .....
- 3- .....