تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

أوراق عمل الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

موقع المناهج ⇦ المناهج القطرية ⇦ المستوى الثامن ⇦ علوم الحاسب ⇦ الفصل الأول ⇦ أوراق عمل ⇦ الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2024-11-28 04:02:20

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 المستوى الثامن

صفحة المناهج القطرية على فيسبوك					
المواد على تلغرام	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الانجليزية	الرياضيات	

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

1	أوراق عمل الأندلس نهاية الفصل غير مجابة
2	أوراق عمل اثرائية نهاية الفصل الجانب النظري
3	أوراق عمل اثرائية نهاية الفصل الجانب العملي
4	مراجعة شاملة للمفاهيم النظرية منتصف الفصل
5	أوراق عمل مسيعيد قبل اختبار منتصف الفصل مع الإجابة النموذجية

مدرسة الأندلس الخاصة للبنات

العام الأكاديمي 2025/2024

نهاية الفصل الدراسي الاول

أوراق عمل إثرائية وإجاباتها

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الصف الثامن

اسم الطالبة/.....

الصف والشعبة /.....

أنت كفووووو تقي بنفسك

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.	

السؤال الثاني: أجب عن الأسئلة التالية:

1- عرفي البرمجة المرئية؟

البرمجة المرئية Visual Programming

هي عملية برمجة تتم من خلال الإشارة والضغط، السحب والإفلات، الاختيار من القوائم والكتابة لتحرير المقاطع البرمجية وتنتج عنها رسوم ثلاثية الأبعاد وألعاب وقصص ممتعة.

2- عددي ميزات استخدام البرمجة المرئية؟

ميزات استخدام البرمجة المرئية:

- توسيع أفق الإبداع من خلال البرمجة في عالم ثلاثي الأبعاد قريب للواقع.
- سهولة إنشاء البرامج وتعديلها.

3- عرفي اللعبة؟

اللعبة

تعرف اللعبة على أنها إحدى وسائل التسلية المركبة بشكل منظم وذلك بهدف تحقيق الفوز أو ربح مكافأة ما، ويمكن لعبها من قبل شخص واحد أو مجموعة من الأشخاص أو حتى عبر الإنترنت من قِبل الهواة أو المحترفين.

4- عددي سمات اللعبة الناجحة؟

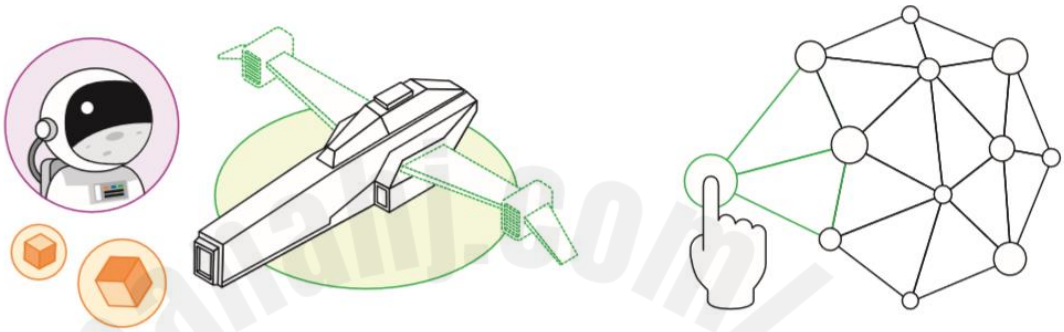
سمات اللعبة الناجحة

من أهم الشروط التي ينبغي توافرها في اللعبة لتكون ناجحة:

قراءة مرحلة تصميم اللعبة:

تصميم اللعبة Game Design

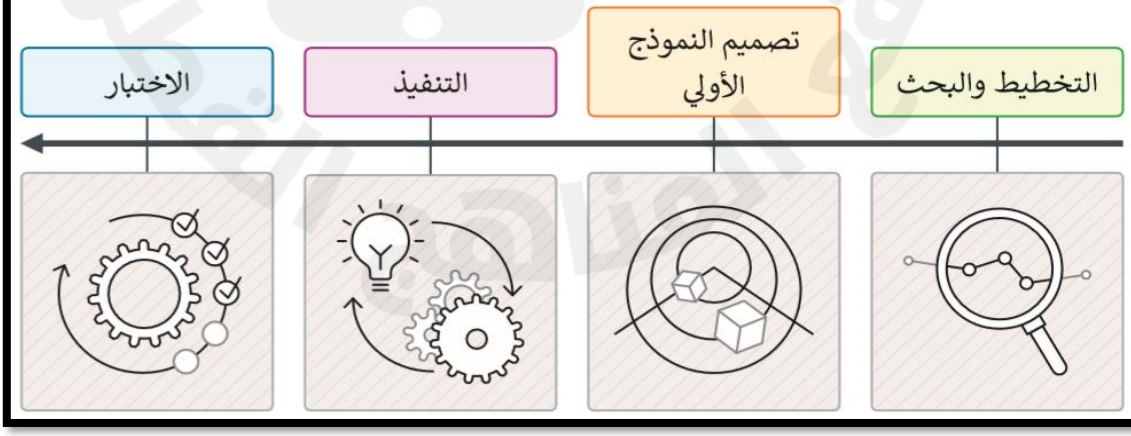
لتصميم ألعاب الحاسوب لابد من تحديد أهداف اللعبة، ومكوناتها من المشاهد، والشخصيات والحوار، ووسائل وتقنيات تفاعل المستخدم مع اللعبة، وعادة تمُر عملية تصميم اللعبة بمراحل مختلفة نستكشفها معًا في درسنا هذا.



5- عددي مراحل تصميم اللعبة؟

مراحل تصميم اللعبة Design Process

تمر عملية تصميم الألعاب بمراحل مختلفة يتبع فيها المصممون خطوات دقيقة لإنتاج الألعاب بشكل احترافي وتجنب المشاكل، وتوفير الوقت والجهد أثناء عمليتي التصميم والتطوير.



السؤال الثالث:

1- صلي الصورة بما يناسبها:

4 1 2 3

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- - اذكري مميزات برنامج ALICE...؟

مميزات برنامج Alice:

- تعزيز مهارات التفكير العلمي والمنطقي ومهارات حل المشكلات.
- تعلم أساسيات كتابة برامج الحاسوب ومعرفة مفاهيم لغات البرمجة.
- إتاحة بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد لإنشاء الألعاب بشكل يحاكي الواقع.

السؤال الرابع اكملي الفراغ بالكلمات المناسبة:

(الكائن -العرض والطول واللون - Gallery of Objects)

أ- .....الكائن..... هو كل ماهو موجود في عالم Alice الذي يمكن تمييزه وتحديدة والذي يمثل مكونات اللعبة من شخصيات .

ب- في برنامج Alice يتميز بأن لكل كائن اسم يميزه وله خصائص مثل .....العرض ،الطول،اللون..... .

ت- يقدم برنامج alice مجموعة كبيرة ومتنوعه من الكائنات المنظمة في Gallery of Objects..... ويمكن استخدامها عند انشاء عالم اللعبة.

انتهت الأسئلة