

أوراق عمل الفرقان نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية



تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

موقع المناهج ⇨ المناهج القطرية ⇨ الصف الثامن ⇨ علوم الحاسب ⇨ الفصل الأول ⇨ ملفات متنوعة ⇨ الملف

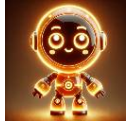
تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2025-12-15 12:39:23

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

المزيد من مادة
علوم الحاسب:

إعداد: مجمع الفرقان

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثامن



صفحة المناهج
القطرية على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

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

أوراق عمل الفرقان نهاية الفصل غير مجابة

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

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	التنفيذ	صحيح خطأ
الملفات الصوتية	2. أثناء عملية التخطيط للعبة ينبغي التركيز على:	صحيح خطأ
قواعد اللعبة	الفئة المستهدفة	صحيح خطأ
المقطع البرمجي	اكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية	صحيح خطأ

اذكر تعريف الكائن : صفحة 131

كل ما هو موجود في عالم Alice من شخصيات وأماكن ولكل كائن اسم يميزه ودوال معينة

تعريف برنامج Alice :- صفحة 124

هي بيئة برمجية قائمة على اللبئات البرمجية ويمكن استخدامها لإنشاء الرسوم الحاسوبية المتحركة وبرمجة الألعاب ثلاثية الأبعاد

قم بترتيب مراحل تصميم اللعبة ترتيباً صحيحاً.

2	النموذج الأولي	4	الاختبار
3	التنفيذ	1	التخطيط والبحث

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؟

تصنيف الألعاب الالكترونية المناسبة للأعمار المناسبة

2. اذكر اثنين من الفئات ورموز التصنيف المستخدمة وفقاً ل 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 عموماً 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 V أمام العبارة الصحيحة وعلامة X أمام العبارة الخاطئة

- الهدف من مرحلة تصميم النموذج الأولي هو اختبار اللعبة () **X**
- في مرحلة التخطيط والبحث تقوم بصياغة الفكرة العامة للعبة التي تريد 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 () **X**

اذكر بعض الميزات الثانوية التي يتم إضافتها إلى اللعبة

- 1- تصاميم وزخارف اللعبة . الموسيقى التصويرية
- 2- الملفات الصوتية المستخدمة في اللعبة . النصوص ورسائل التواصل

- الغرض الأساسي من مرحلة الاختبار للتأكد من أن اللعبة تعمل بشكل سليم
- في مرحلة التنفيذ نستخدم النموذج الأولي كقالب ، فنضيف إليه الميزات الأساسية للعبة ثم تنتقل لإضافة الميزات الثانوية
- في مراحل عملية تصميم الألعاب تأتي مرحلة التنفيذ بعد مرحلة النموذج الأولي
- ما هو الغرض من استخدام تقييمات ESRP

تصنيف الألعاب الالكترونية المناسبة للأعمار المناسبة

تصميم الألعاب ثلاثية الأبعاد

اذكر تعريف اللعبة

إحدى وسائل التسلية بشكل منظم وذلك بهدف تحقيق الفوز أو ربح مكافأة ما ويمكن لعبها من قبل شخص واحد أو مجموعة من الأشخاص

اذكر أهم الشروط التي ينبغي توافرها في اللعبة لتكون ناجحة

- 1- يكون لها هدف واضح
- 2- يكون لها قواعد محددة
- 3- ان تكون مثيرة للتحدي
- 4- تستخدم نوع مناسب من وسائل التفاعل

اذكر مراحل تصميم اللعبة

- 1- التخطيط والبحث
- 2- تصميم النموذج الأولي
- 3- التنفيذ
- 4- الاختبار

اذكر بعض الميزات الأساسية التي يتم إضافتها إلى اللعبة

- 1- تنفيذ إجراءات اللعبة البرمجية
- 2- تطبيق ضوابط التحكم في اللعبة
- 3- تصميم مستويات صعوبة اللعبة
- تنفيذ طرق التنقل داخل عالم اللعبة