أوراق عمل مدرسة الأندلس 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: 15-12-2025 12:33:59	
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 مسيعيد لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية
2	أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل غير مجابة
3	أبرز المصطلحات والتعابير لاختبار منتصف الفصل
4	ورقة عمل وأسئلة في القسم العملي
5	أوراق عمل ومراجعة للمفاهيم العملية لاختبار منتصف الفصل

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 /.....

أنت كفووووو ثقي بنفسك

السؤال الأول : اختاري 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.	

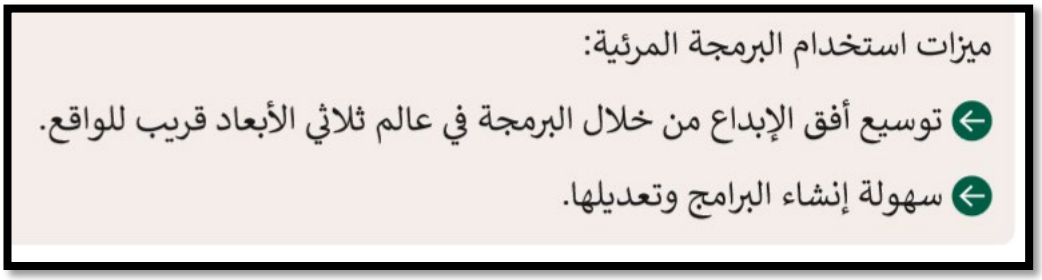
1.5	هي مرحلة..... للتأكد من أن اللعبه تعمل بشكل سليم.		
	A	الطاولة.	
	B	النموذج.	
	C	الأوراق.	
	D	مرحلة الأختبار.	

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؟

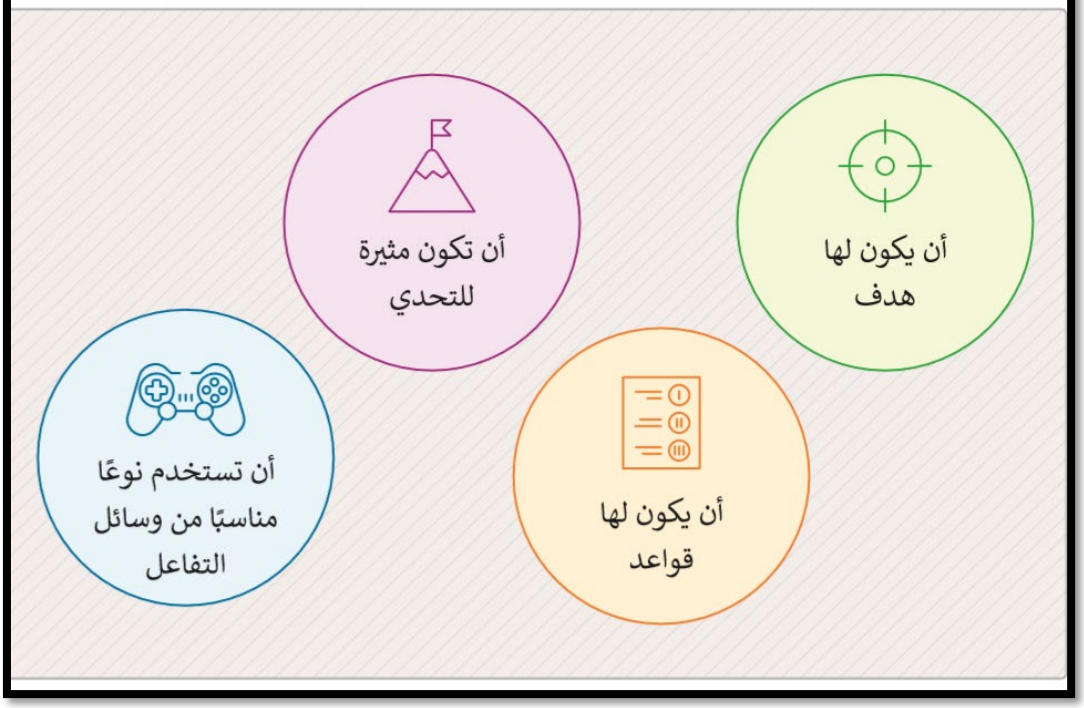
اللعبة

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- عدد سمات اللعبة الناجحة؟

سمات اللعبة الناجحة

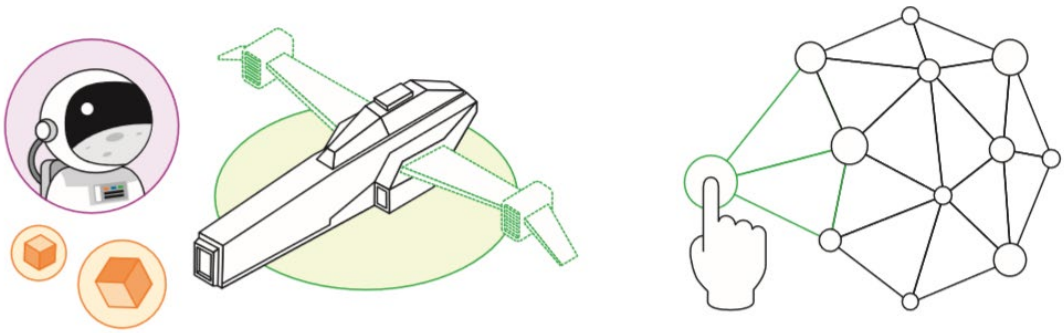
من أهم الشروط التي ينبغي توافرها في اللعبة لتكون ناجحة:



قراءة مرحلة تصميم اللعبة:

تصميم اللعبة Game Design

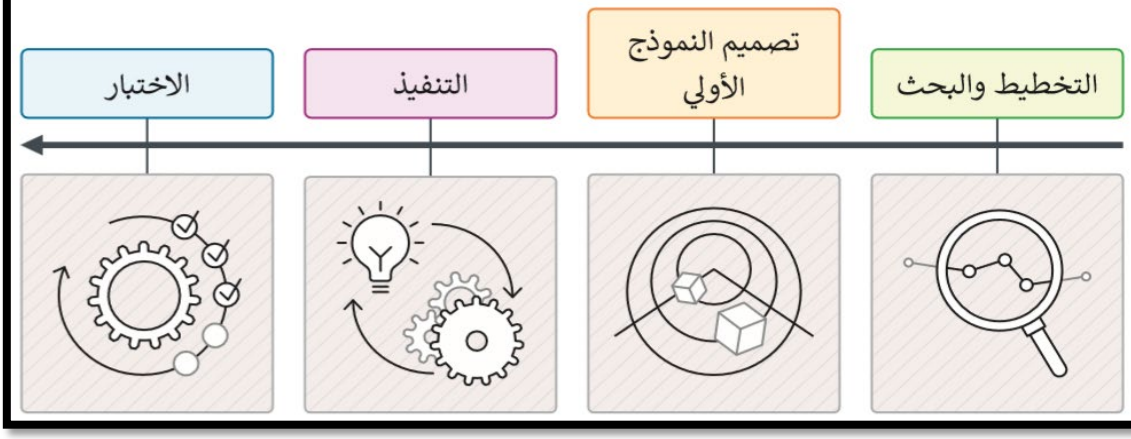
لتصميم ألعاب الحاسوب لابد من تحديد أهداف اللعبة، ومكوناتها من المشاهد، والشخصيات والحوار، ووسائل وتقنيات تفاعل المستخدم مع اللعبة، وعادة تمُر عملية تصميم اللعبة بمراحل مختلفة نستكشفها معًا في درسنا هذا.



5- عدد 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- صل 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- - اذكر 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 اكمل الفراغ بالكلمات المناسبة:

1. .....الكائن..... هو كل ماهو 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 .....العرض ،الطول،اللون..... .
3. يقدم برنامج alice مجموعة كبيرة ومتنوعة من الكائنات المنظمة في..Gallery of Objects .....ويمكن استخدامها عند انشاء عالم اللعبة.
4. .....الدوال Methods.....هي عبارة عن مجموعة محددة مسبقا من الأوامر البرمجية والتي تقدم تعليمات لكائن ما للقيام بمهمة محددة.

انتهت الأسئلة