

أوراق عمل مدرسة أبو بكر الصديق 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 12:36:13

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب اختبارات الكترونية اختبارات احلول اعروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي املخصات وتقارير امذكرة وبنوك الامتحان النهائي للدرس

المزيد من مادة
علوم الحاسب:

إعداد: مدرسة أبو بكر الصديق

التواصل الاجتماعي بحسب الصف الثامن



الرياضيات



اللغة الانجليزية



اللغة العربية



ال التربية الاسلامية



المواد على تلغرام

صفحة المناهج
القطري على
فيسبوك

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

أوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة

1

أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة

2

أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

3

أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية

4

أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل غير مجابة

5



عنوان الدرس: تصميم الألعاب ثلاثية الأبعاد

الوحدة الأولى: البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد

السؤال الأول: اختر رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. المرحلة الأولى من مراحل تصميم اللعبة هي:

التنفيذ.

الاختبار.

التخطيط والبحث.

تصميم النموذج الأولي.

A

B

C

D

2. المرحلة الثانية من مراحل تصميم اللعبة هي:

التنفيذ.

الاختبار.

التخطيط والبحث.

تصميم النموذج الأولي.

A

B

C

D

3. اللعبة ذات التصنيف (E+10) EVERYONE+10 :

مناسبة عموماً لجميع الفئات.

قيد المراجعة وفي طور التصنيف.

جميع الفئات من سن 13 سنة وما فوق فقط.

جميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق فقط.

A

B

C

D

4. أثناء عملية اختبار اللعبة ينبغي التركيز على:

قواعد اللعبة.

الفئة المستهدفة.

الميزات الأساسية ثم الثانوية.

اكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية.

A

B

C

D



5. اللعبة ذات التصنيف : (E) **EVERYONE**

مناسبة عموماً لجميع الفئات.

قيد المراجعة وفي طور التصنيف.

جميع الفئات من سن 13 سنة وما فوق فقط.

جميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق فقط.

A

B

C

D

6. أثناء عملية التخطيط للعبة ينبغي التركيز على:

المقطع البرمجي.

تحديد الفئة المستهدفة.

تصاميم وزخارف اللعبة.

اكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية.

A

B

C

D

7. اللعبة ذات التصنيف : (T) **TEEN**

مناسبة عموماً لجميع الفئات.

قيد المراجعة وفي طور التصنيف.

جميع الفئات من سن 13 سنة وما فوق فقط.

جميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق فقط.

A

B

C

D

.7

8.

المرحلة الأخيرة من مراحل تصميم اللعبة هي:

التنفيذ.

الاختبار.

التخطيط والبحث.

تصميم النموذج الأولي.

A

B

C

D



السؤال الثاني: أجب عن جميع الأسئلة التالية:

1. ما مقصود بالبرمجة المرئية ؟ Visual Programming

2. اذكر جميع مراحل تصميم اللعبة بالترتيب الصحيح؟

.1

.2

.3

.4

3. اذكر دور مجلس تصنیف برامج الترفيه ESRB ؟

4. وضح ما نقوم به في مرحلة التنفيذ ضمن مراحل تصميم اللعبة؟

5. عدد ميزات استخدام البرمجة المرئية ..

6. وضح ما نقوم به في مرحلة الاختبار ضمن مراحل تصميم اللعبة؟



عنوان الدرس: بيئة العمل في برنامج Alice

الوحدة الثانية: البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد

السؤال الأول: اختر رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. باستخدام Alice نستطيع إنشاء نماذج ورسومات:

- ثنائية الأبعاد.
- ثلاثية الأبعاد.
- مائبة.
- زيتية.

A
B
C
D

2. تعرف بتفاعل المستخدم مع البرنامج ويتم الاستجابة لها عن طريق تنفيذ إجراء معين هي:

- الكائن.
- الأحداث.
- محرر الكود.
- خصائص الكائن.

A
B
C
D

3. برنامج يستخدم اللعبات البرمجية لإنشاء رسوم وألعاب ثلاثية الأبعاد هو:

- .Alice
- .Word
- .python
- .PowerPoint

A
B
C
D

4. ميزة من مميزات برنامج Alice هي:

- صعوبة تعلم أساسيات كتابة برامج الحاسوب.
- إضافة تأثيرات حركية على العناصر في شرائح العرض التقديمي.
- إتاحة بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد لإنشاء الألعاب بشكل يحاكي الواقع.
- توفير المعدات والبرامج المستخدمة في تسجيل الصوت والفيديو.

A
B
C
D



السؤال الثاني: أجب عن جميع الأسئلة التالية:

1. وضح ما هو برنامج *Alice*؟

2. اذكر مميزات برنامج *Alice*؟





عنوان الدرس: الأحداث والدوال

الوحدة الثانية: البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد

السؤال الأول: اختر رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. هو أي تفاعل للمستخدم مع البرنامج ويتم الاستجابة لها عن طريق تنفيذ إجراء أو مجموعة إجراءات:

- | | |
|---|----------|
| A | العالم. |
| B | الكائن. |
| C | الأحداث. |
| D | الخصائص. |

2. دالة في Alice تعطي الكائن فقاعة نصية يوجد بها نص محدد هي:

- | | |
|---|---------|
| A | .go |
| B | .say |
| C | .move |
| D | .change |

3. لبنة في Alice موجودة أسفل شاشة عرض اللعبة تعرض معلومات في منطقة الطباعة على شكل نص بسيط هي:

- | | |
|---|---------|
| A | .print |
| B | .copy |
| C | .paste |
| D | .export |

4. نوع من أنواع التكرار ينفذ اللعبات البرمجية لعدد محدد من المرات هو التكرار:

- | | |
|---|---------|
| A | العام. |
| B | المحدد. |
| C | البسيط. |
| D | المركب. |



السؤال الثاني: أجب عن جميع الأسئلة التالية:

1. عِرِف الدوال ؟ *Methods*

2. عِرِف الوظائف ؟ *Functions*

3. ما المقصود بالتكرار ؟ *Loop*

4. اذْكُر أنواع التكرار؟