تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج القطرية

أوراق عمل الأندلس نهاية الفصل غير مجابة

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

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2024-11-28 04:00:02

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

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 /.....

1.1	هي بيئة برمجية قائمة على اللبنات البرمجية والتي يمكن استخدامها لإنشاء رسوم حاسوبية متحركة وقصص جذابة أو برمجة الألعاب البسيطة ثلاثية الأبعاد.		
	برنامج ALICE.	A	
	الطاقة الشمسية.	B	
	الكتب الدراسية.	C	
	برنامج WORD.	D	

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.		
	مرحلة التنفيذ.	A	
	مرحلة الاختبار.	B	
	مرحلة التخطيط والبحث.	C	
	مرحلة تصميم النموذج الأولي.	D	

1.3	هي مرحلة ..... بهدف الوصول للفكرة النهائية لها بحيث تكون بسيطة وممتعه ومشوقة وقد تتم التوصل اليها ولكن بشكل مكتوب او رسومي.		
	مرحلة الاختبار.	A	
	الميزات الثانوية.	B	
	الميزات الأساسية.	C	
	مرحلة تصميم النموذج الأولي.	D	

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؟

.....

.....

.....

.....

2- عددي ميزات استخدام البرمجة المرئية؟

.....

.....

.....

.....

Almanahj.com/qa
2025 2024
موقع المناهج القطرية

3- عرفي اللعبة؟

.....

.....

.....

.....

4- عددي سمات اللعبة الناجحة؟

.....

.....

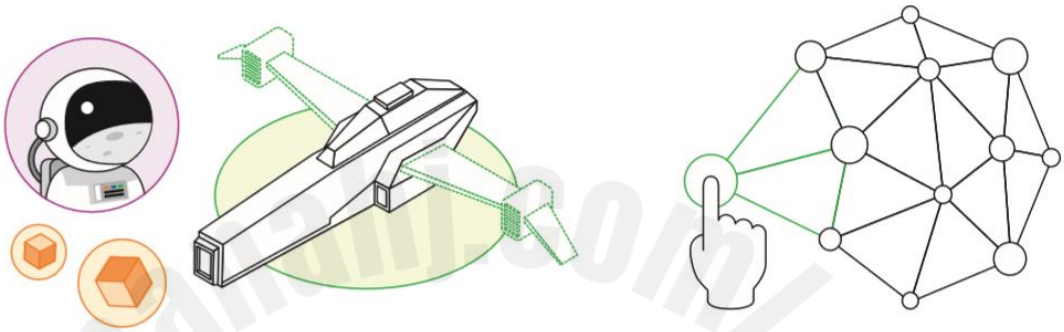
.....

.....

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؟

.....

.....

.....

.....

السؤال الثالث:

1- صلي الصورة بما يناسبها:

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...؟

.....

.....

.....

.....

السؤال الرابع اكملي الفراغ بالكلمات المناسبة:

(الكائن -العرض والطول واللون - Gallery of Objects)

أ- ..... 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.....

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

انتهت الأسئلة