أوراق عمل مدرسة أبو بكر الصديق 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 12:36:58
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 أبو بكر الصديق

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	
أوراق عمل مدرسة أبو بكر الصديق نهاية الفصل غير مجابة	1
أوراق عمل نهاية الفصل غير مجابة	2
أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل غير مجابة	3
أوراق عمل مدرسة الأندلس نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية	4
أوراق عمل مسيعيد لاختبار نهاية الفصل مع الإجابة النموذجية	5

الوحدة الأولى: البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	**عنوان الدرس**: تصميم لألعاب ثلاثية الأبعاد

السؤال الأول: **اختر رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي**:

1. المرحلة الأولى من مراحل تصميم اللعبة هي:

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

2. المرحلة الثانية من مراحل تصميم اللعبة هي:

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

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

A	مناسبة عموماً لجميع الفئات.
B	قيد المراجعة وفي طور التصنيف.
C	لجميع الفئات من سن 13 سنة وما فوق فقط.
D	لجميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق فقط.

4. أثناء عملية اختبار اللعبة ينبغي التركيز على:

A	قواعد اللعبة.
B	الفئة المستهدفة.
C	الميزات الأساسية ثم الثانوية.
D	اكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية.

5. اللعبة ذات التصنيف EVERYONE (E):

A	مناسبة عموماً لجميع الفئات.
B	قيد المراجعة وفي طور التصنيف.
C	لجميع الفئات من سن 13 سنة وما فوق فقط.
D	لجميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق فقط.

6. أثناء عملية التخطيط للعبة ينبغي التركيز على:

A	المقطع البرمجي.
B	تحديد الفئة المستهدفة.
C	تصاميم وزخارف اللعبة.
D	اكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية.

7. اللعبة ذات التصنيف TEEN (T):

A	مناسبة عموماً لجميع الفئات.
B	قيد المراجعة وفي طور التصنيف.
C	لجميع الفئات من سن 13 سنة وما فوق فقط.
D	لجميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق فقط.

8. المرحلة الأخيرة من مراحل تصميم اللعبة هي:

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

السؤال الثاني: أجب عن جميع الأسئلة التالية:

1. ما لمقصود بالبرمجة المرئية Visual Programming ؟

هي مرحلة تتم من خلال الإشارة و الضغط، السحب و الإفلات, الاختيار من القوائم و الكتابة لتحرير المقاطع البرمجية و تنتج عنها رسوم ثلاثية الأبعاد و العاب و قصص ممتعة.

2. اذكر جميع مراحل تصميم اللعبة بالترتيب الصحيح ؟

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

3. اذكر دور مجلس تصنيف برامج الترفيه ESRB ؟

مجلس تصنيف برامج الترفيه ESRB يزودنا بمعلومات حول تصنيف الألعاب الإلكترونية

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

يتم في مرحلة التنفيذ أضافة الميزات الأساسية والميزات الثانوية للعبة

5. عدد ميزات استخدام البرمجة المرئية..

- توسيع أفق الإبداع القريبة من الواقع
- سهولة إنشاء البرامج وتعديلها

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

يتم في مرحلة الاختبار التأكد من أن اللعبة تعمل بشكل سليم والغرض من ذلك هو اكتشاف الأخطاء والمشاكل التقنية.

الوحدة الثانية: البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	**عنوان الدرس**: **بيئة العمل في برنامج** Alice

السؤال الأول: **اختر رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي**:

1. باستخدام **Alice** نستطيع إنشاء نماذج ورسومات:

A	ثنائية الأبعاد.
B	ثلاثية الأبعاد.
C	مائية.
D	زيتية.

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

A	الكائن.
B	الأحداث.
C	محرر الكود.
D	خصائص الكائن.

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

A	Alice.
B	Word.
C	python.
D	PowerPoint.

4. ميزة من مميزات برنامج **Alice** هي:

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

السؤال الثاني: أجب عن جميع الأسئلة التالية:

1. وضح ما هو برنامج ***Alice*** ؟

هو بيئة برمجية قائمة على اللبنات البرمجية و التي يمكن استخدامها لإنشاء رسوم حاسوبية متحركة وقصص جذابة أو برمجة الألعاب البسيطة ثلاثية الأبعاد.

في **Alice** يتم استخدام طريقة السحب والإفلات لإنشاء التأثيرات المتحركة باستخدام النماذج ثلاثية الأبعاد.

2. اذكر مميزات برنامج ***Alice***؟

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

almanahj.com
2026 2025
موقع المناهج القطرية

الوحدة الثانية: البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد	عنوان الدرس: الأحداث والدوال

السؤال الأول: اختر رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. هو أي تفاعل للمستخدم مع البرنامج ويتم الاستجابة لها عن طريق تنفيذ اجراء 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 اللبنات البرمجية لعدد محدد من المرات هو التكرار:

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

السؤال الثاني: أجب عن جميع الأسئلة التالية:

1. عرِف الدوال ***Methods***؟

هي عبارة عن مجموعة محددة مسبقًا من الأوامر البرمجية والتي تقدم تعليمات لكائن ما للقيام بمهمة محددة.

2. عرِف الوظائف ***Functions***؟

مقاطع برمجية جاهزة يمكننا استخدامها ويأتي كل كائن في برنامج **Alice** مع مجموعة من الوظائف الافتراضية.

3. ما المقصود بالتكرار ***Loop***؟

سلسلة من الأوامر التي يتم كتابتها مرة واحدة، ولكن يمكن تنفيذها عدة مرات.

4. اذكر أنواع التكرار؟

- التكرار الشرطي (**while**).
- التكرار المحدد (**counted loop**).
- التكرار اللانهائي (**infinite loop**).