تم تحميل وعرض المادة من :

موقع واجباتي
www.wajibati.net

موقع واجباتي منصة تعليمية تساهم بنشر
حل المناهج الدراسية بشكل متميز لترتقي بمجال التعليم
على الإنترنت ويستطيع الطلاب تصفح حلول الكتب مباشرة
لجميع المراحل التعليمية المختلفة

GET IT ON Google Play
Download on the App Store

حمل التطبيق من هنا





السادس الابتدائي
المهارات الرقمية
الفصل الدراسي الثالث 1445هـ

مذكرة أوراق العمل

الاسم /
الفصل /

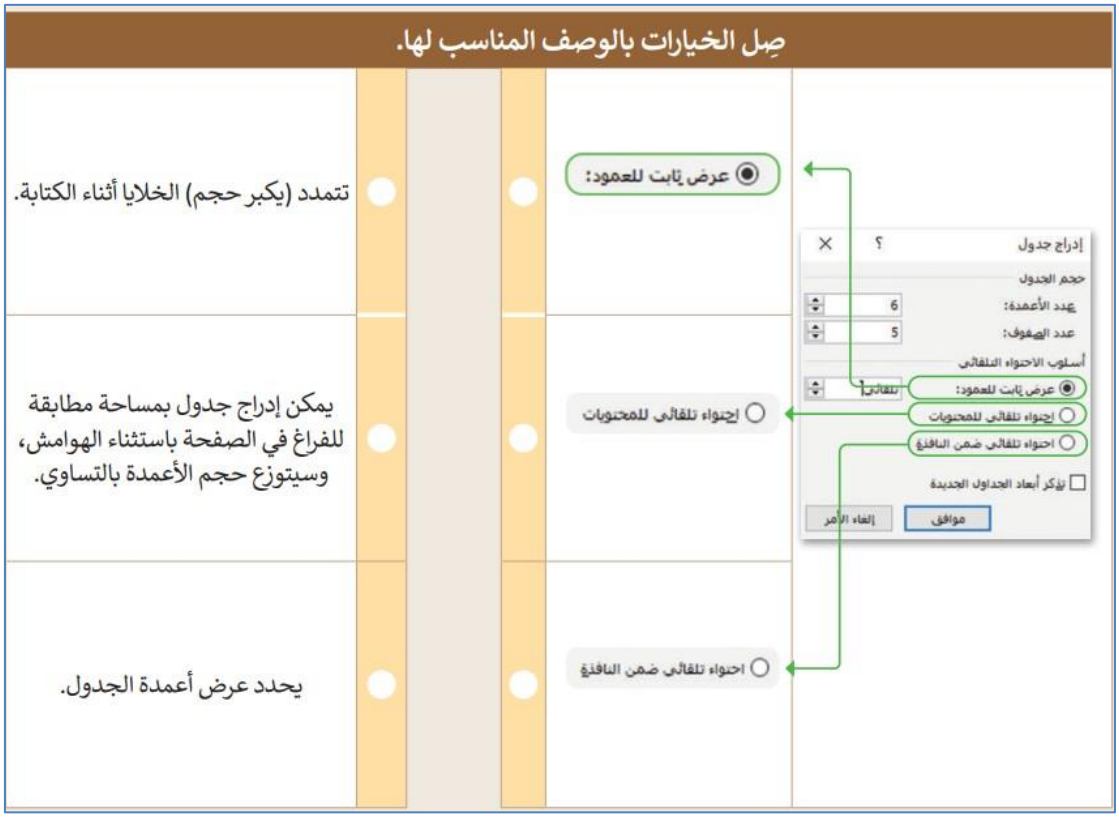
الوحدة الأولى

التصميم المتقدم للمستندات



صح أو خطأ :

أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول	
يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول	
الطريقة الوحيدة لإنشاء جدول في المستند هي استخدام خيار(إدراج جدول) ثم تعيين عدد الأعمدة والصفوف	
لإضافة حدود خارجية في الصف الأول من الجدول يجب عليك أولاً الضغط على أي مكان في الجدول	
يستخدم الزر  لتطبيق التظليل في جدولك	
يستخدم الزر  لإضافة حد أيسر إلى جدولك	



صح أو خطأ :

إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف(Delete) فسيتم حذف الصف المحدد	
يضبط خيار(احتواء تلقائي للمحتويات) حجم العمو على أطول كلمة تلقائياً	
لا تستطيع تغيير اتجاه النص في خلية معينة	
إحدى طرق فتح نافذة (بحث واستبدال) هي الضغط على Ctrl + H	
الطريقة الوحيدة لتحديد صف معين في جدول هي الضغط على بداية هذا الصف	
في نافذة(بحث واستبدال) يظهر خيار " استبدال الكل" يُستخدم لتغيير كلمة في كل مكان في المستند	

تخصيص جدول

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها



صح أو خطأ :

عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند	
تخطيط الطباعة هو طريقة عرض خاصة تجعل النص يبدو كقائمة من العناصر	
يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصاً وصوراً للإنترنت	
يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص	
الطريقة الوحيدة لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة هي الضغط على مفتاح "Tab"	
يغيّر وضع القراءة حجم النص تلقائياً	

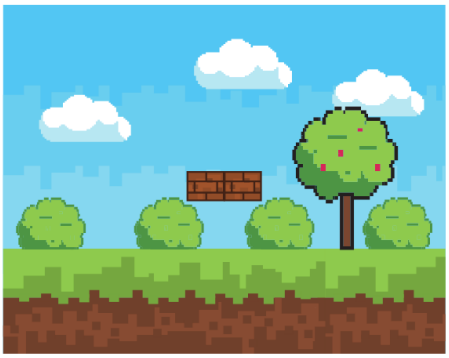
استخدام أدوات معالجة الكلمات

صل بين الأدوات في العمود الأول والوصف المناسب لها في العمود الثاني



الوحدة الثانية

تصميم ألعاب الحاسب



الدرس الأول/ تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب اليوم/ التاريخ/

المكونات الرئيسة للألعاب

ضع رقم المكون أمام التعريف المناسب له

١	أهداف اللعبة	.....	هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة
٢	الشخصيات الرئيسة	.....	ستمنحك اللعبة أهدافاً أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز.
٣	عالم الألعاب	.....	هو العالم الافتراضي للعبة ويشمل أيضاً الرسومات والصوت.
٤	قواعد اللعبة	.....	هي العقبات والصعوبات في اللعبة.
٥	التحديات	.....	الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك وحركتك داخل اللعبة واتخاذ إجراءات في اللعبة
٦	التحكم	.....	توضح كيفية لعب اللعبة وما يمكنك ومالا يمكنك فعله.

رتب خطوات عملية التصميم ترتيباً صحيحاً

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي

الخطوة الأولى	الخطوة الثانية	الخطوة الثالثة	الخطوة الرابعة	الخطوة الخامسة	الخطوة السادسة
.....	.....	.....	.....	.....	.....

خيارات العرض والتضاريس (صح أو خطأ) :

يجب أن تكون الأرض مستوية ويستحيل تغييرها.	
عند إضافة ماء لمنطقة سطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملاً.	
لا يمكن تغيير الكاميرا أو المنظر المعروض.	
يجب وضع الكاميرا في مكان يستطيع في اللاعبون رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.	

صح أو خطأ :

يمكنك التحكم في الكائن فقط باستخدام أسهم لوحة المفاتيح.	
يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفّذ (DO).	
تبدأ جميع عبارات لعبة الكود بشرط عندما (WHEN).	
لبرمجة كائن ، يجب عليك أولاً حديد أداة الكائن (object tool).	
للخروج من وضع البرمجة ، اضغط على زر (Esc).	
لجعل العربة الجوالة تقفز نستخدم زر مفتاح المسافة (Spacebar).	
برمجة الكائن لكي يتحرك هذا أول حدث يتم للحركة.	
إذا أردت حذف أي كائن عليك تحديده ثم الضغط على زر "حذف(Delete)" في لوحة المفاتيح	

الوحدة الثالثة

المستشعرات في علم الروبوت



صل المستشعر مع الاستخدام

مستشعر الموجات فوق الصوتية	يكشف الألوان أو الضوء
مستشعر الألوان	يكشف العوائق أمام الروبوت
مستشعر الجيرسكوب	يستجيب للضغط عليه أو تحريره، أو حين الارتطام
مستشعر اللمس	يقيس مدى سرعة دوران الروبوت

صح أو خطأ :

يحتوي الروبوت الافتراضي على مستشعرات أقل من روبوت Ev3 المادي.	
لاستخدام لبنة مستشعر في بيئة أوبن روبيرتا لاب، عليك تعيين المنفذ الذي سيتم من خلاله توصيل هذا المستشعر بمعالج الروبوت.	
تُستخدم لبنة القيادة(drive) للتحكم في اتجاه الروبوت للأمام أو الخلف وكذلك سرعته.	
يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء.	
عند اختبار البرنامج وتصحيحه تكون أول خطوة هي تصحيح الخطأ	

لتحقيق عمل الروبوت بشكل مستقل ، سيبرمَج الروبوت للتنقل باستخدام لبنات فئة المستشعرات وتحديداً لبنتي :

..... و .....

وظائف اللبنات

صِل اللبنات بوظائفها الصحيحة

1



2



3



- تتحقق من صحة التعبير وتشغل جزءًا من المقطع البرمجي للتحقق من صحته.
- يتم تنفيذ البرنامج داخل هذا التكرار طوال مدة عمل البرنامج.
- يوقف تنفيذ المقطع البرمجي مؤقتًا حتى يصبح الشرط صحيحًا.
- تتحقق من صحة التعبير، فإذا كان صحيحًا يتم تشغيل جزء المقطع البرمجي الموجود في جزء نفّذ (do) من اللبنة. بخلاف ذلك يتم تشغيل المقطع البرمجي في جزء أخرى (else) من اللبنة.

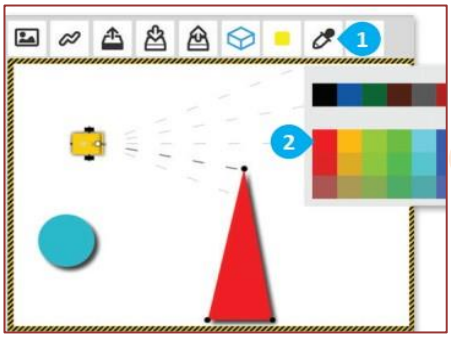
صل الخطوات مع الصورة المطابقة للوصف

لإضافة عائق:

> اضغط على زر **add an obstacle** (إضافة عائق). ❶

> حدِّد شكل العائق المطلوب. ❷

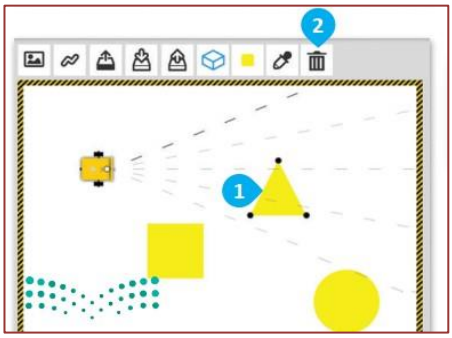
> حدِّد شكل العائق الثاني. ❸



لإزالة جميع العوائق المضافة في المشهد:

> اضغط على زر **add an obstacle** (إضافة عائق). ❶

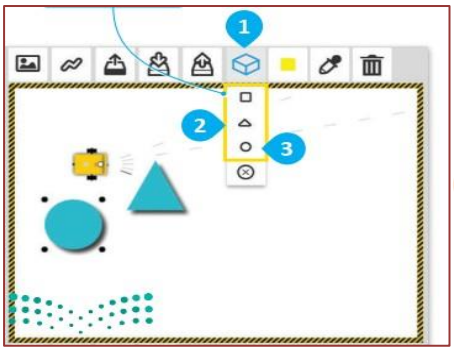
> اضغط على زر x. ❷



لإعادة تلوين العائق:

> تأكد من تحديدك للعائق، ثم اضغط على زر **color picker** (مُنتقي الألوان). ❶

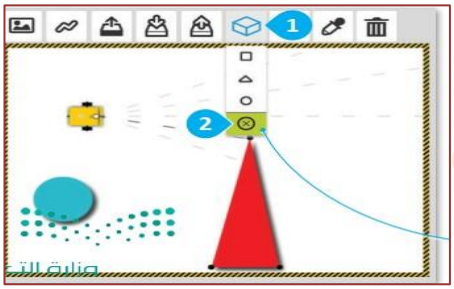
> حدِّد اللون من اللوحة. ❷



لحذف مساحة ملونة:

> اضغط على **color area** (المساحة الملونة). ❶

> اضغط على زر **recycle bin icon** (أيقونة سلة المحذوفات). ❷



صح أو خطأ :

١	مشهد المحاكاة هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة.	
٢	لا يمكنك تحميل صورة من الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخريطة مشهد.	
٣	العائق هو كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة في الروبوت اكتشافه.	

إعداد/

طارق بن حمد




abu_7amdd



السادس الابتدائي
المهارات الرقمية
الفصل الدراسي الثالث 1445هـ

مذكرة أوراق العمل

الاسم /
الفصل /

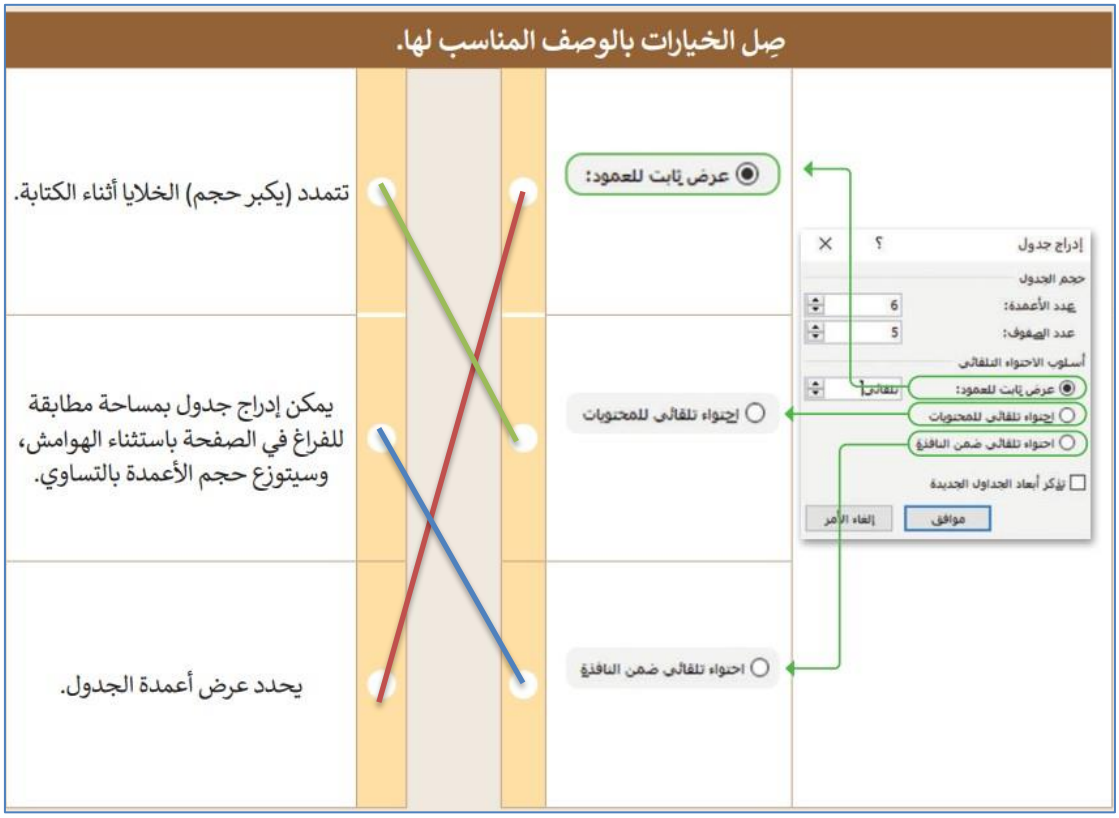
الوحدة الأولى

التصميم المتقدم للمستندات



صح أو خطأ :

أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول	√
يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول	√
الطريقة الوحيدة لإنشاء جدول في المستند هي استخدام خيار(إدراج جدول) ثم تعيين عدد الأعمدة والصفوف	X
لإضافة حدود خارجية في الصف الأول من الجدول يجب عليك أولاً الضغط على أي مكان في الجدول	X
يستخدم الزر  لتطبيق التظليل في جدولك	√
يستخدم الزر  لإضافة حد أيسر إلى جدولك	√



صح أو خطأ :

إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف(Delete) فسيتم حذف الصف المحدد	X
يضبط خيار(احتواء تلقائي للمحتويات) حجم العمو على أطول كلمة تلقائياً	√
لا تستطيع تغيير اتجاه النص في خلية معينة	X
إحدى طرق فتح نافذة (بحث واستبدال) هي الضغط على Ctrl + H	√
الطريقة الوحيدة لتحديد صف معين في جدول هي الضغط على بداية هذا الصف	X
في نافذة(بحث واستبدال) يظهر خيار " استبدال الكل" يُستخدم لتغيير كلمة في كل مكان في المستند	√

تخصيص جدول

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها



صح أو خطأ :

عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند	√
تخطيط الطباعة هو طريقة عرض خاصة تجعل النص يبدو كقائمة من العناصر	X
يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصاً وصوراً للإنترنت	√
يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص	√
الطريقة الوحيدة لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة هي الضغط على مفتاح "Tab"	X
يغيّر وضع القراءة حجم النص تلقائياً	√

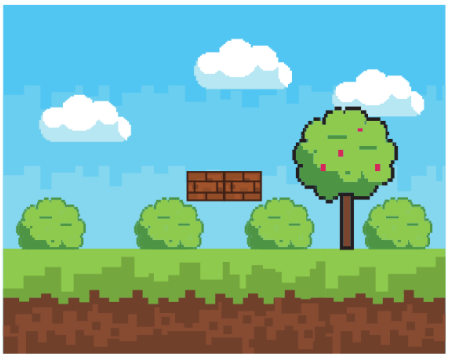
استخدام أدوات معالجة الكلمات

صل بين الأدوات في العمود الأول والوصف المناسب لها في العمود الثاني



الوحدة الثانية

تصميم ألعاب الحاسب



الدرس الأول/ تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب اليوم/ التاريخ/

المكونات الرئيسة للألعاب

ضع رقم المكون أمام التعريف المناسب له

١	أهداف اللعبة	٢	هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة
٢	الشخصيات الرئيسة	١	ستمنحك اللعبة أهدافاً أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز.
٣	عالم الألعاب	٣	هو العالم الافتراضي للعبة ويشمل أيضاً الرسومات والصوت.
٤	قواعد اللعبة	٥	هي العقبات والصعوبات في اللعبة.
٥	التحديات	٦	الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك وحركتك داخل اللعبة واتخاذ إجراءات في اللعبة
٦	التحكم	٤	توضح كيفية لعب اللعبة وما يمكنك ومالا يمكنك فعله.

رتب خطوات عملية التصميم ترتيباً صحيحاً

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي

الخطوة الأولى	الخطوة الثانية	الخطوة الثالثة	الخطوة الرابعة	الخطوة الخامسة	الخطوة السادسة
الفكرة	التخطيط	تصميم النموذج الاولي	التنفيذ	الاختبار	تشغيل اللعبة

خيارات العرض والتضاريس (صح أو خطأ) :

يجب أن تكون الأرض مستوية ويستحيل تغييرها.	X
عند إضافة ماء لمنطقة سطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملاً.	√
لا يمكن تغيير الكاميرا أو المنظر المعروض.	X
يجب وضع الكاميرا في مكان يستطيع في اللاعبون رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.	√

صح أو خطأ :

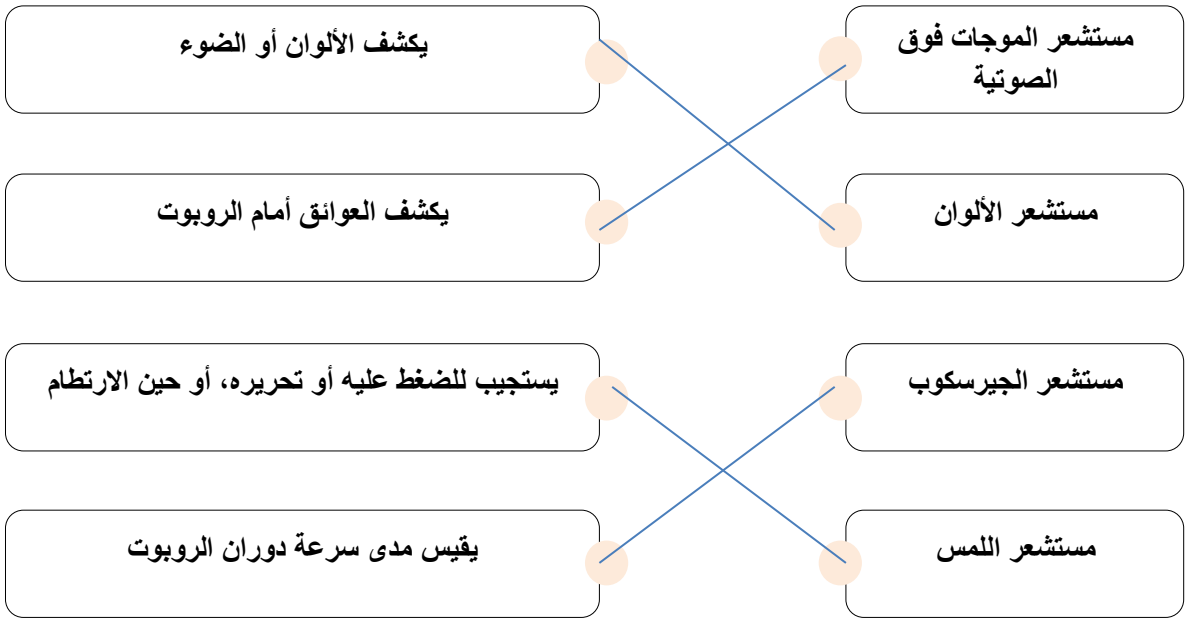
يمكنك التحكم في الكائن فقط باستخدام أسهم لوحة المفاتيح.	X
يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفّذ (DO).	X
تبدأ جميع عبارات لعبة الكود بشرط عندما (WHEN).	√
لبرمجة كائن ، يجب عليك أولاً حديد أداة الكائن (object tool).	√
للخروج من وضع البرمجة ، اضغط على زر (Esc).	√
لجعل العربة الجوالة تقفز نستخدم زر مفتاح المسافة (Spacebar).	√
برمجة الكائن لكي يتحرك هذا أول حدث يتم للحركة.	√
إذا أردت حذف أي كائن عليك تحديده ثم الضغط على زر "حذف(Delete)" في لوحة المفاتيح	√

الوحدة الثالثة

المستشعرات في علم الروبوت



صل المستشعر مع الاستخدام



صح أو خطأ :

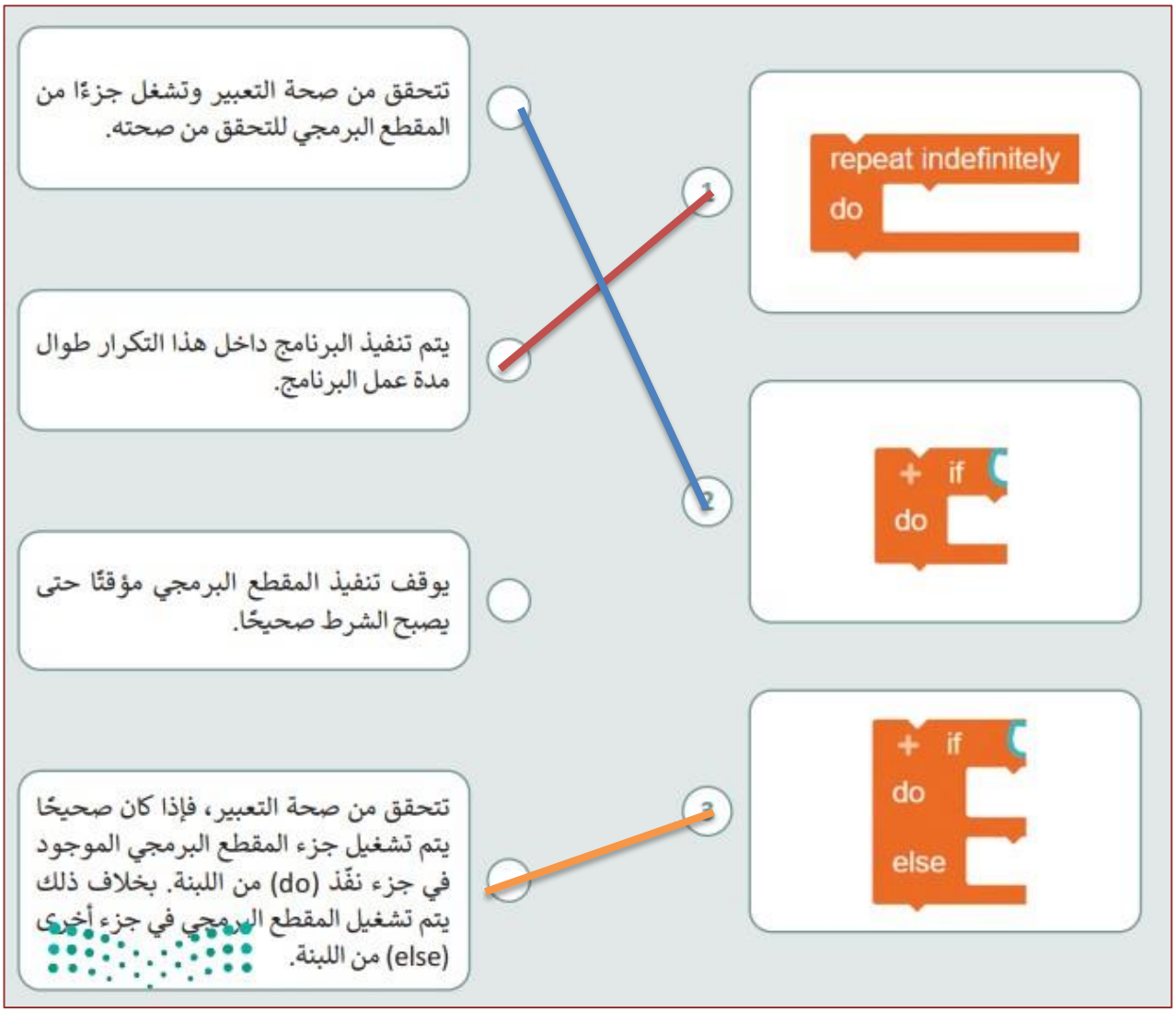
يحتوي الروبوت الافتراضي على مستشعرات أقل من روبوت Ev3 المادي.	X
لاستخدام لبنة مستشعر في بيئة أوبن روبيرتا لاب، عليك تعيين المنفذ الذي سيتم من خلاله توصيل هذا المستشعر بمعالج الروبوت.	X
تُستخدم لبنة القيادة(drive) للتحكم في اتجاه الروبوت للأمام أو الخلف وكذلك سرعته.	√
يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء.	√
عند اختبار البرنامج وتصحيحه تكون أول خطوة هي تصحيح الخطأ	X

لتحقيق عمل الروبوت بشكل مستقل ، سيبرمَج الروبوت للتنقل باستخدام لبنات فئة المستشعرات وتحديداً لبنتي :

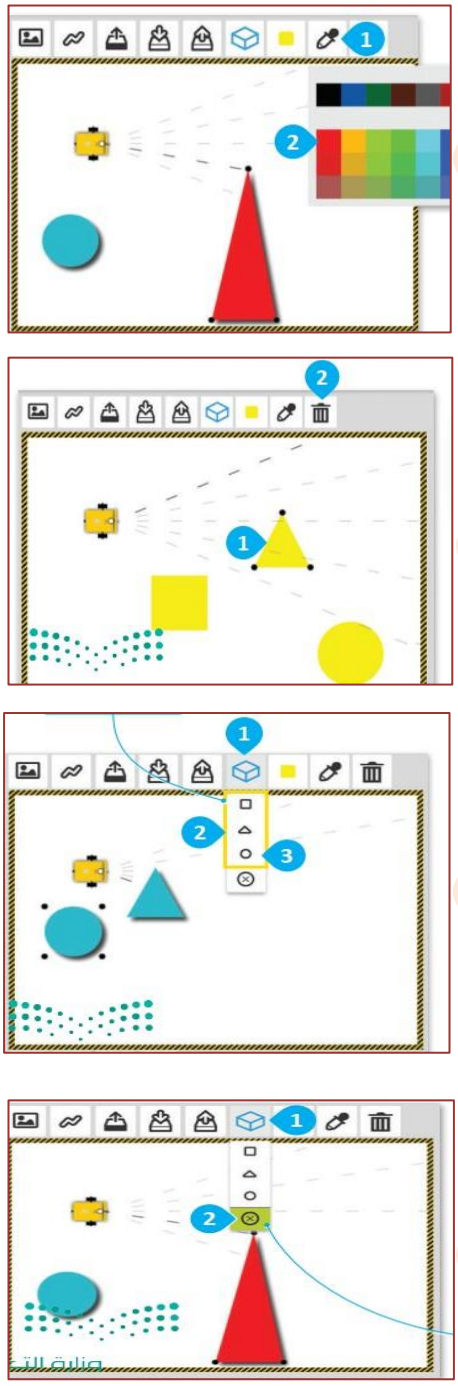
مستشعر الألوان	و	مستشعر المسافة

وظائف اللبنات

صِل اللبنات بوظائفها الصحيحة



صل الخطوات مع الصورة المطابقة للوصف



لإضافة عائق:

> اضغط على زر add an obstacle (إضافة عائق). ❶
> حدِّد شكل العائق المطلوب. ❷
> حدِّد شكل العائق الثاني. ❸

لإزالة جميع العوائق المضافة في المشهد:

> اضغط على زر add an obstacle (إضافة عائق). ❶
> اضغط على زر x. ❷

لإعادة تلوين العائق:

> تأكد من تحديدك للعائق، ثم اضغط على زر color picker (مُنتقي الألوان). ❶
> حدِّد اللون من اللوحة. ❷

لحذف مساحة ملونة:

> اضغط على color area (المساحة الملونة). ❶
> اضغط على زر recycle bin icon (أيقونة سلة المحذوفات). ❷

صح أو خطأ :

١	مشهد المحاكاة هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة.	√
٢	لا يمكنك تحميل صورة من الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخريطة مشهد.	X
٣	العائق هو كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة في الروبوت اكتشافه.	√

إعداد/

طارق بن حمد




abu_7amdd

مذكرة المهارات الرقمية

الصف السادس ابتدائي

الفصل الدراسي الثالث ١٤٤٦ هـ



معلمة المادة : هاله الغامدي

الوحدة الأولى

التصميم المتقدم للمستندات



الدرس الأول: إنشاء الجداول وتنسيقها

السؤال الأول:

حدِّد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. لكل خلية في الجدول داخل المُستند اسم محدد، تمامًا كما في جداول البيانات.		
2. يجب أولًا الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.		
3. الطريقة الوحيدة لإنشاء جدول في المستند هي استخدام خيار (إدراج جدول)، ثم تعيين عدد الأعمدة والصفوف.		
4. يجب أولًا الضغط على أي مكان في الجدول لإضافة حدود خارجية في الصف الأول من الجدول.		
5. يُستخدم الزر لتطبيق التظليل في جدولك.		
6. يُستخدم الزر لإضافة حَدّ أيسر إلى جدولك.		
7. يُستخدم الزر لإنشاء جدول في المستند.		

السؤال الثاني: اختار الاجابة الصحيحة

١. الأداة المستخدمة لتنظيم البيانات والأرقام في المستندات النصية:

١. الصور
٢. الجداول
٣. الحدود
٤. لا شيء مما سبق

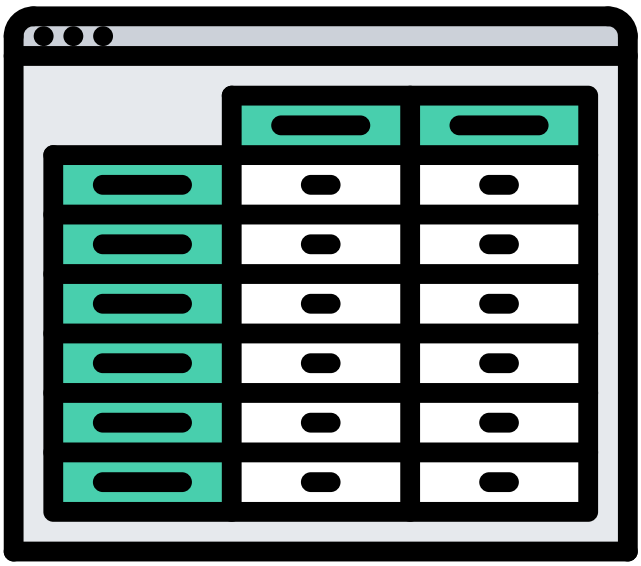
٢.المكونات الأساسية للجدول:

١. عناوين وفقرات
٢. صفوف و أعمدة
٣. مخططات ورسومات
٤. أرقام ونصوص فقط

الدرس الأول: إنشاء الجداول وتنسيقها

تابع للسؤال الثاني : اختار الاجابة الصحيحة

٣.أي من التالي يعد مثالًا على استخدام الجداول في الصف الدراسي:
1. كتابة قصة قصيرة 2. تخزين أسماء الطلاب وهواتفهم 3. تخزين الصور 4. تسجيل فيديو تعليمي



الدرس الثاني: تحرير الجداول

السؤال الأول:

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. إذا حدّدت صفًّا من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف (Delete)، فسيتم حذف الصف المحدد.		
2. يضبط خيار احتواء تلقائي للمحتويات (AutoFit Contents) حجم العمود على أطول كلمة تلقائيًا.		
3. يستحيل تغيير اتجاه النص في خلية معينة.		
4. الطريقة الوحيدة لتحديد صف معين في جدول هي الضغط على بداية هذا الصف.		
5. يتم إدراج عمود دائمًا على الجانب الأيسر من العمود الذي تنقر فوقه بزر الماوس الأيمن.		
6. لمحاذاة المحتوى لأسفل داخل خلية جدول، عليك استخدام مفتاح الإدخال.		
7. إحدى طرق فتح نافذة بحث واستبدال (Find and Replace) هي الضغط على Ctrl + H.		
8. الطريقة الوحيدة لتغيير اتجاه النص في الخلية هي الضغط فوق الزر "اتجاه النص" مرة واحدة.		
9. في نافذة "بحث واستبدال" ، يظهر الخيار "استبدال الكل" ويحل محل الكلمة التي تريد تغييرها في كل مكان في المستند.		

الدرس الثاني: تحرير الجداول

السؤال الثاني : اختار الاجابة الصحيحة

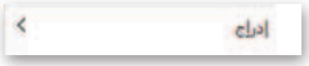
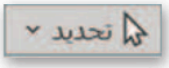
١.كيف يمكن حل مشكلة عدم كفاية الصفوف أو الأعمدة في الجدول:
1. إعادة إنشاء الجدول من جديد **2.** حذف جميع البيانات الموجودة في الجدول **3.** إضافة صفوف وأعمدة جديدة إلى الجدول **4.** لا يوجد حل لهذه المشكلة

٢.ما الهدف من إضافة الصفوف والأعمدة إلى الجدول:
1. زيادة المساحة المتاحة للمحتوى **2.** حذف المحتوى الموجود في الجدول **3.** تغيير لون الجدول **4.** تقليل حجم الجدول

الدرس الثاني: تحرير الجداول

السؤال الثالث:

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها.

1	
2	
3	
4	
5	
6	

◯	يضبط حجم الجدول.
◯	يغيّر اتجاه النص.
◯	يحدد صفًا أو عمودًا أو خلية.
◯	يغيّر محاذاة النص في الخلايا.
◯	يستبدل كلمة بأخرى.
◯	يضيف صفًا أو عمودًا.
◯	يحذف صفًا أو عمودًا.

الدرس الثالث: التنسيق المتقدم

السؤال الأول:

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. التذييل (Footer) هو الجزء الموجود أسفل النص الرئيس.		
2. عند استخدام الرأس والتذييل، يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحة من صفحات المستند.		
3. تخطيط الطباعة هو طريقة عرض خاصة تجعل النص يبدو كقائمة من العناصر.		
4. يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصًا وصورًا للإنترنت.		
5. يعدّ الضغط على S + Ctrl طريقة سهلة لتحديد كافة النص.		
6. لتطبيق نمط على فقرتك، عليك تحديده أولًا.		
7. يغيّر وضع القراءة حجم النص تلقائيًا.		
8. الطريقة الوحيدة لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة هي الضغط على مفتاح Tab.		
9. يمكنك استخدام فاصل صفحة للتحكم في مكان انتهاء الصفحة ومكان بدء الصفحة الجديدة.		

الدرس الثالث: التنسيق المتقدم

السؤال الثاني:

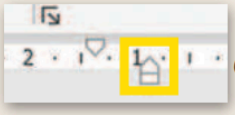
اختر الإجابة الصحيحة.

طريقة العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت وورد:

تخطيط الطباعة.	○
وضعْ القراءة.	○
المسودة.	○

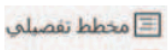
عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبته، تتم إضافتها:

في المستند بأكمله.	○
في الصفحة الأولى من المستند.	○
في الصفحة الأخيرة من المستند.	○

يضبط المثلث السفلي  المسافة البادئة:

للسطر الأول من الفقرة.	○
لجميع سطور الفقرة مرة واحدة.	○
لكل سطور الفقرة باستثناء السطر الأول.	○

تقويم الوحدة

اختر الإجابة الصحيحة:	
1. لإضافة أعمدة في نص كتبته، يجب أولًا الضغط على علامة التبويب:	○ الشريط الرئيسي ○ تخطيط ○ إدراج
2. لتطبيق الحدود في جدول، يجب الضغط على الخيار:	○  ○  ○ 
3. إذا كنت تريد التحكم في مكان انتهاء الصفحة وأين تبدأ الصفحة الجديدة، فيمكنك الضغط على الخيار:	○  ○  ○ 
4. نوع العرض الذي يتضمن بعض الميزات المصممة لتسهيل قراءة المستند هو:	○  ○  ○ 

انتهت الوحدة الأولى



الوحدة الثانية

تصميم ألعاب جهاز الحاسب





الدرس الأول: تخطيط وتصميم ألعاب جهاز الحاسب

السؤال الأول : اختار الاجابة الصحيحة :

١.من المكونات الرئيسية للألعاب:

1. أهداف اللعبة
2. اللاعب
3. التنفيذ
4. الملفات الصوتية

٢.أي من المكونات التالية يمثل الكائنات أو الأشخاص الذين يتحكم بهم اللاعبون:

1. عالم الألعاب
2. الشخصيات الرئيسية
3. التحديات
4. قواعد اللعبة

٣. الهدف الأساسي من لعب ألعاب الحاسب:

1. تحقيق الأهداف المطلوبة للفوز.
2. الاستمتاع بالموسيقى.
3. مشاهدة الرسومات فقط.
4. اللعب دون قواعد.



السؤال الثاني:

رتّب خطوات عملية التصميم ترتيبًا صحيحًا.	
الاختبار.	○
البحث.	○
النموذج الأولي.	○
التنفيذ.	○

السؤال الثالث:

ضع علامة (صح) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (خطأ) أمام العبارة الخاطئة
١. التحديات في اللعبة تعني تحقيق الأهداف بسهولة دون أي صعوبة.
٢. قواعد اللعبة توضح ما يمكنك فعله وما لا يمكنك فعله أثناء اللعب.
٣. عالم الألعاب يمثل العالم الاتفراضي للعب ويشمل الرسومات والصور.



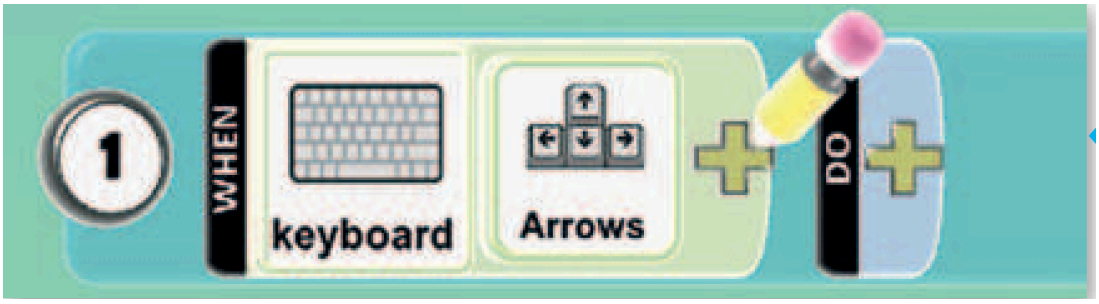


الدرس الثاني: برمجة ألعاب جهاز الحاسب

السؤال الأول:

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يمكنك التحكم في الكائن فقط باستخدام أسهم لوحة المفاتيح.		
2. يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفّذ (DO).		
3. تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط عندما (WHEN).		
4. لبرمجة كائن، يجب عليك أولًا تحديد أداة الكائن (object tool).		
5. للخروج من وضع البرمجة (progrmmaming mode)، اضغط على الزر Esc.		

السؤال الثاني: أكمل الفراغات بما يناسبها



يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع ..... (عندما)، أما بداخل مربع.....
(نفّذ) فيوضع داخله الأحداث التي يتم تنفيذها عند تحقق الشرط.



الدرس الثاني: برمجة ألعاب جهاز الحاسب

صل كل خطوة من خطوات عملية تصميم الألعاب مع وصفها.

1 تصميم النموذج الأولي	
2 الاختبار	
3 الفكرة	
4 التخطيط للتصميم	
	التفكير في فكرة من أجل لعبتك.
	إنشاء خطة للعبة، بما في ذلك القصة، والشخصيات الرئيسة، وآليات اللعبة.
	من الضروري تصميم نموذج أولي (Prototype) عند إنشاء لعبة، حيث يساعدك على تحسين أفكارك وإنهائها قبل الوصول للإصدار النهائي.
	حان الوقت لبدء لعبتك، حيث يمكنك مشاركتها مع أصدقائك وعائلتك، أو حتى مشاركتها على الإنترنت لكي يلعبها الآخرون.
	تحتاج إلى اختبار اللعبة للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب. في هذه الخطوة سيتم إصلاح جميع الأخطاء التي سيتم العثور عليها.

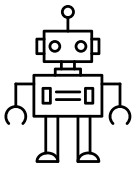


انتهت الوحدة الثانية

الوحدة الثالثة

المستشعرات في علم الروبوت





الدرس الأول: مستشعرات الروبوت

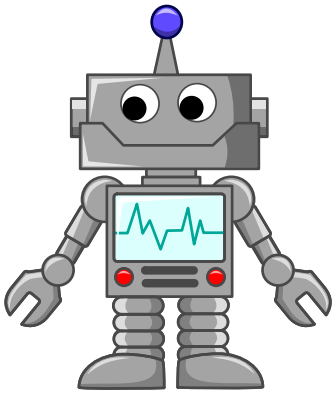
السؤال الأول: أكمل الفراغات بما يناسبها:

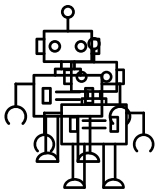
1. بما أن الروبوتات ليس لديها أي حواس مثل البشر فإنها تحمل ..... من أجل إدراك بيئتها والتنقل خلالها وتنفيذ العديد من المهام .

2.

المستشعرات	الاستخدام
.....	يكشف العوائق أمام الروبوت
.....	يقيس مدى سرعة دوران الروبوت
.....	يكتشف الألوان أو الضوء
.....	يستجيب للضغط عليه أو تحريره أو حين الارتطام

3. مستشعر..... مستشعر رقمي يمكنه قياس المسافة بين الروبوت وأي كائن أمامه.





الدرس الأول: مستشعرات الروبوت

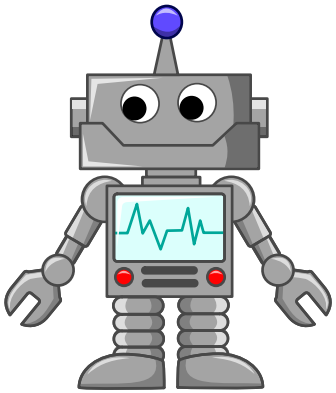
السؤال الثاني:

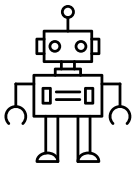
حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:	صحيحة	خطأ
1. يحتوي الروبوت الافتراضي على مستشعرات أقل من روبوت Ev3 المادي.		
2. لاستخدام لبنة مستشعر في بيئة أوبن روبيرتا لاب، عليك تعيين المنفذ الذي سيتم من خلاله توصيل هذا المستشعر بمعالِج الروبوت.		
3. يمكن لمستشعر الألوان في الروبوت التمييز بين ألوان وأشكال الكائنات.		
4. يكتشف مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor) لروبوت Ev3 الإضاءة المنعكسة من الأسطح.		

السؤال الثالث:

صِل مستشعرات الروبوت بالمهام التي تؤديها. يمكن تنفيذ نفس المهمة بواسطة أكثر من مستشعر.

مستشعر الموجات فوق الصوتية	التحرك في البيئة المحيطة.
	اكتشاف الإشارات الضوئية.
مستشعر الألوان	فرز العناصر حسب لونها.
	فرز الثمار حسب درجة نضوجها.
	اكتشاف وجود العوائق.

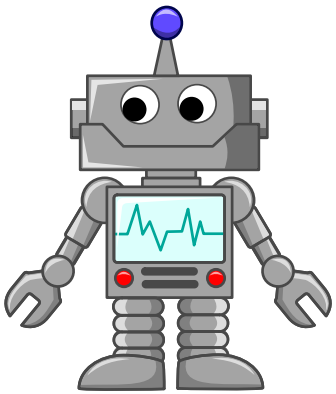




الدرس الأول: مستشعرات الروبوت

السؤال الرابع: صل اللبنات بوظائفها الصحيحة :

الوظيفة	اللبنة
١.مستشعر الألوان	
٢.مستشعر الموجات فوق الصوتية	
٣.تساعد على معرفة وقت التوقف والانتظار	
٤. للتحكم في اتجاه الروبوت إلى الأمام أو للخلف وكذلك ضبط سرعة الروبوت	



الدرس الثاني:اتخاذ القرارات

صِل اللبنات بوظائفها الصحيحة.

1



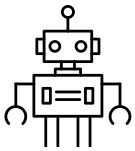
2



3

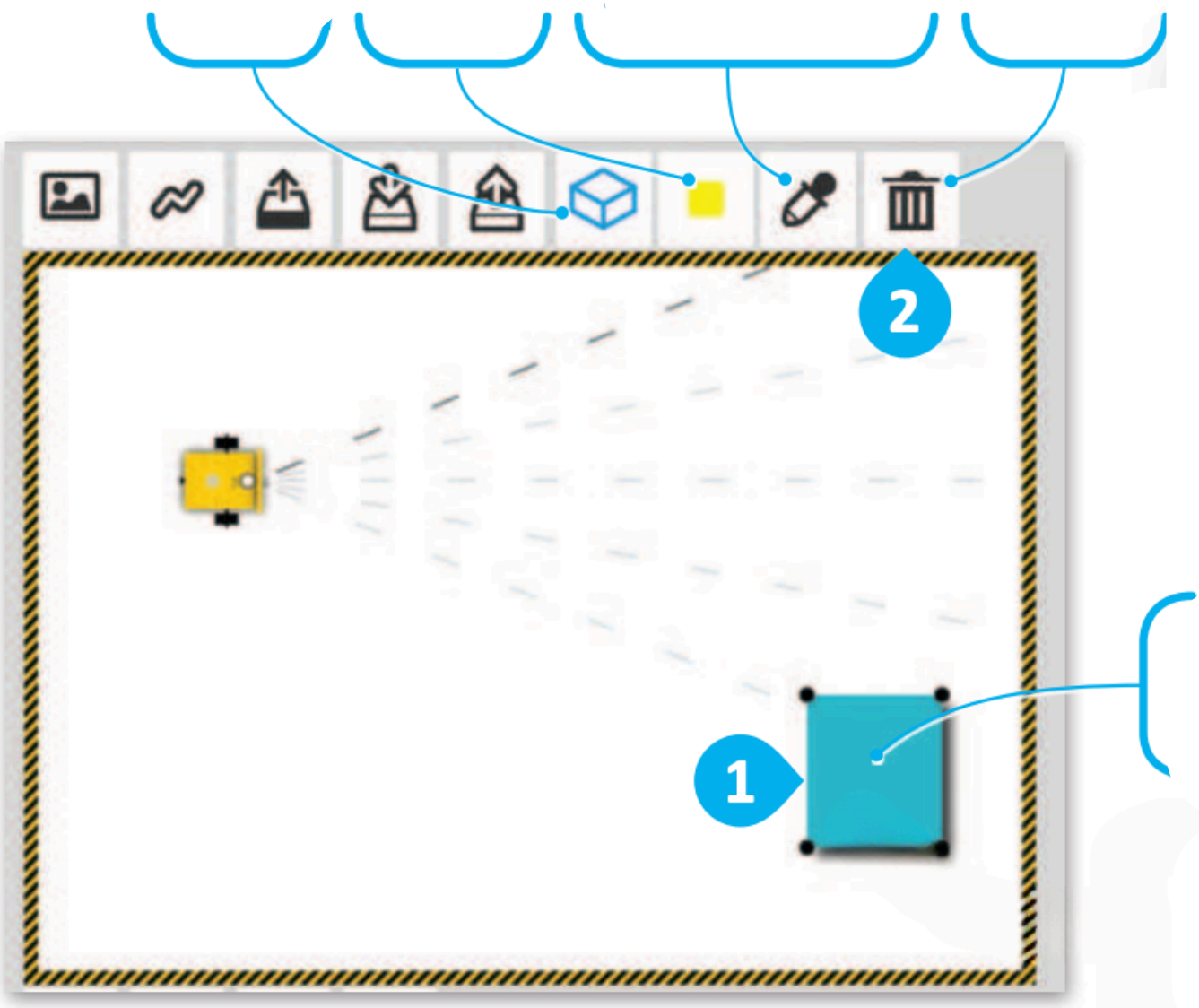


- تتحقق من صحة التعبير وتشغل جزءًا من المقطع البرمجي للتحقق من صحته.
- يتم تنفيذ المقطع البرمجي داخل هذا التكرار طوال مدة عمل المقطع البرمجي.
- يوقف تنفيذ المقطع البرمجي مؤقتًا حتى يصبح الشرط صحيحًا.
- تتحقق من صحة التعبير، فإذا كان صحيحًا يتم تشغيل جزء المقطع البرمجي الموجود في جزء نفّذ (do) من اللبنة. بخلاف ذلك يتم تشغيل المقطع البرمجي في جزء أخرى (else) من اللبنة.



الدرس الثالث:إنشاء الخرائط

السؤال الأول: ما أسماء الأدوات التالية في واجهة اوبن روبرتا لاب





انتهت الوحدة الثالثة