أوراق عمل الفصل الدراسي الثاني ١٤٤٧ هـ

أوراق عمل الأسبوع الحادي عشر			
المرحلة	الابتدائية		
المادة	المهارات الرقمية	الصف	السادس

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة مما يلي:

١. للخروج من وضع البرمجة (programming mode) نضغط على زر			
أ) ESC	ب) Spacebar	ج) Shift	د) Ctrl
٢.لبرمجة الكائن يجب عليك أولا تحديد			
أ) أداة فرشة الأرضية	ب) أداة الكائن	ج)تحريك الكاميرا	د) أداة الحذف
٣.الخطوة الأخيرة في تصميم اللعبة هي			
أ) الفكرة	ب) النموذج الأولي	ج) الاختبار	د) التنفيذ

السؤال الثاني: أظلل حرف (ص)إذا كانت العبارة صحيحة وحرف (خ) إذا كانت العبارة خاطئة:

العبارات	صواب	خطأ
١.يجب وضع الكاميرا في مكان نستطيع فيه رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.	●	○
٢.تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط عندما (when).	●	○
٣.في تصميم الألعاب يجب أن تكون الأرضية مستوية ويستحيل تغييرها.	○	●