

## 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 أولاً تحديد .....			
أ) أداة فرشاة 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:

صواب	خطأ	العبارات
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	١. يجب وضع الكاميرا في مكان نستطيع فيه رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	٢. تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط عندما ( when ).
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	٣. في تصميم الألعاب يجب أن تكون الأرضية مستوية ويستحيل تغييرها.