

# 3

متوسط

1.5 ساعة  
يوم: 30 - 04 - 2017



متوسطة الأمير خالد بالجلفة

الاختبار الثالث في مادة المعلوماتية

العلامة:

القسم: 3 م

الاسم: .....

اللقب: .....

التمرين الأول: (6 نقاط) ضع العلامة x في مكان الإجابة المناسبة؟

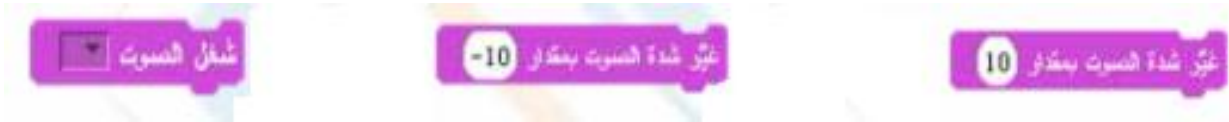
1. يكثر استخدام لبنات خاصية التحسس في:  
الألعاب فقط التطبيقات التعليمية فقط جميع ما سبق.

2. تستخدم لبنة ملامسة كائن لكائن .  
ملاحظة أحد إحداثيات الفأرة. اختبار: ملامسة الكائن للون .

3. تستخدم لبنة زر الفأرة مضغوط:  
ملاحظة أحد إحداثيات الفأرة . في اختبار: الضغط على زر الفأرة.

4. يمكن التحكم في ادراج الأصوات في المشروع من خلال بطاقة:  
خلفيات التعليقات البرمجية الأصوات.

5. لرفع شدة الصوت نستخدم اللبنة:



6. أول خطوة لإضافة الصوت لكائن في المشروع هي :  
تحديد الكائن اختيار بطاقة الأصوات إضافة لبنة تشغيل لصوت

التمرين الثاني: (6 نقاط) اذكر عمل كل لبنة؟

العمل	اللبنة

	أرفع القلم
	أنزل القلم

## الوضعية الإدماجية: (8 نقاط)



إليك المقطع البرمجي التالي: (الكائن هو

```

عند ضغط مفتاح المسافة
انزلق خلال 1 ثانية إلى الموضع س: 10 ص: 10
انزل القلم
اجعل لون القلم مساوياً 0
اجعل تظليل القلم مساوياً 0
انزلق خلال 1 ثانية إلى الموضع س: -20 ص: 10
انزلق خلال 1 ثانية إلى الموضع س: -10 ص: -5
انزلق خلال 1 ثانية إلى الموضع س: 20 ص: -5
انزلق خلال 1 ثانية إلى الموضع س: 10 ص: 10

```

ما هو اللون الذي سيرسم به القلم؟ (علماً أن مجال ألوان الطيف من 0 إلى 100).

.....

ما هو التظليل الذي سيرسم به القلم؟ (علماً أن مجال التظليل من 0 إلى 100).

.....

ما هو نوع الشكل الذي سيرسمه القلم؟ .....

متى يبدأ هذا المقطع بالعمل؟ .....