

شكراً لتحميلك هذا الملف من موقع المناهج القطرية



اختبار في البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية

[موقع المناهج](#) ← [المناهج القطرية](#) ← [المستوى الثامن](#) ← [علوم الحاسب](#) ← [الفصل الأول](#) ← [الملف](#)

تاريخ نشر الملف على موقع المناهج: 2023-12-16 07:15:15 | اسم المدرس: مدرسة الأندلس

التواصل الاجتماعي بحسب المستوى الثامن



روابط مواد المستوى الثامن على تلغرام

[الرياضيات](#)

[اللغة الانجليزية](#)

[اللغة العربية](#)

[التربية الاسلامية](#)

المزيد من الملفات بحسب المستوى الثامن والمادة علوم الحاسب في الفصل الأول

[اختبار في البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية مع الحل](#)

1

[تحميل كتاب الطالب](#)

2

[كتاب المعلم الفصل الأول 2022-2023م](#)

3

[كتاب الطالب الفصل الأول 2022-2023](#)

4

[دليل المعلم الفصل الأول](#)

5



المادة: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
المستوى: الثامن

اختبار الوحدة (البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد) رقم (الثانية)
الكتاب المدرسي من صفحة (116) الى صفحة (153)
اليوم: السبت
التاريخ: 2023/11/25

الفصل الدراسي الأول

الهدف: رفع التحصيل الأكاديمي وتعزيز مهارات التفكير العليا بعد كل وحدة دراسية
العام الأكاديمي: 2023-2024

40

اختبار الوحدة لا يغني الطالب عن المذاكرة من المصدر التعليمي وحل أسئلة التقويم للوحدة



في هذه الوحدة سنتعلم :

- < استخدام البيئة البرمجية في برنامج Alice لبرمجة لعبة ثلاثية الأبعاد.
- < إنشاء بيئة ثلاثية الأبعاد باستخدام الكائنات.
- < التحكم بالكائنات باستخدام الأحداث الدوال.

الأسئلة المقالية:

اجب عن الأسئلة التالية :

السؤال الأول	8/
❖ عددي سمات اللعبة الناجحة؟	
أ.	
ب.	
ج.	
د.	

السؤال الثاني	8/
❖ عددي من أربعة الفئات ورموز التصنيف المستخدمة وفقاً لـ ESRB ؟	
أ.	
ب.	
ج.	
د.	



8/

السؤال الثالث

❖ عددي مراحل تصميم اللعبة ترتيباً صحيحاً؟

- أ.
- ب.
- ج.
- ح.

8/

السؤال الرابع

❖ ما المقصود مما يلي:

- أ. اللعبة.....
- ب. العالم الافتراضي
- ت. الكائن.....
- ث. برنامج ALICE.....

8/

املاً الفراغ بالعبرة المناسبة

- ب. الهدف من التصميم الأولي للعبة.....
- ب. الهدف من عملية الاختبار
- ج. الغرض من استخدام تقييمات ESRB.....
- ح. توصف اللعبة أنها ناجحة إذا

مع تحيات قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات