



الوحدة الأولى:

برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة



التاريخ	الدرس	الأسبوع
2025/01/09-01/05	استخدام الإحداثيات في البرمجة	الأول
الصف 07 /		اسم الطالب/

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة بوضع علامة × في كل مما يلي:

-1 ما الاسم الذي يُطلق على الشخص الذي يقوم بدراسة متطلبات المستخدمين لبناء وتطوير الأنظمة والتطبيقات المحوسبة

- A المبرمج.
- B محلل النظام.
- C فاحص النظام
- D مدخل البيانات

-2 ما الاسم الذي يُطلق على الشخص الذي يقوم بتحويل التصميمات التقنية للتطبيقات والبرامج إلى تعليمات وشيفرات برمجية يمكن للحاسوب اتباعها وتنفيذها وذلك باستخدام لغات البرمجة المختلفة؟

- A المبرمج.
- B محلل النظام.
- C فاحص النظام
- D مدخل البيانات

-3 ما الاسم الذي يُطلق على الشخص الذي يقوم باختبار البرامج والتطبيقات لاكتشاف المشاكل والأخطاء التي قد تؤثر على أدائها؟

- A المبرمج.
- B محلل النظام.
- C فاحص النظام.
- D مدخل البيانات.



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الأول	تابع - استخدام الإحداثيات في البرمجة	2025/01/09-01/05

4- ما اسم النقاط التي تُشبه الجدول والتي تتكون منها المنصة في Scratch؟

A Inch (إنش).

B Cm (سنتيمتر).

C Pixel (بكسل).

D Dm (ديسيمتر).

5- ما الرمز الذي يُعبّر عن الصف في المنصة في برنامج Scratch والذي يُشير إلى موقع الكائن أفقياً على امتداد المحور السيني؟

A A

B B

C X

D Y

6- ما الرمز الذي يُعبّر عن العمود في المنصة في برنامج Scratch والذي يُشير إلى موقع الكائن رأسياً على امتداد المحور الصادي؟

A A

B B

C X

D Y

السؤال الثاني: أذكر ثلاثة من المهن التي من المتوقع أن تظهر نتيجة للتطور الهائل في علم البيانات والذكاء الاصطناعي؟

1.

2.

3.



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الأول	تابع - استخدام الإحداثيات في البرمجة	2025/01/09-01/05
اسم الطالب/		الصف 07 /

السؤال الأول: املأ الجدول الآتي بالعملية التي تقوم بها كل لبنة من لبنات التحكم بالإحداثيات في برنامج :Scratch

لبنات التحكم بالإحداثيات

العملية	اللبنة



التاريخ	الدرس	الأسبوع
2025/01/16-01/12	استخدام الإحداثيات في البرمجة	الثاني
الصف 07 /		اسم الطالب/

السؤال الأول: ارسم المخطط الانسيابي للخوارزمية الآتية في العمود المخصص لذلك في الجدول الآتي:

مخطط التدفق (المخطط الانسيابي)	الخوارزمية
	<p>1. ابدأ.</p> <p>2. اضبط قيمة المتغير Lives إلى 5.</p> <p>3. غيّر المظهر Costume ليُصبح spaceship-a.</p> <p>4. غيّر اتجاه حركة الكائن point in direction</p> <p>180.</p> <p>5. اذهب إلى إحداثيات x: -130, y:0.</p> <p>6. غيّر الخلفية (backdrop) إلى bluesky.</p> <p>7. اذهب إلى المقدمة.</p> <p>8. تحدّث " I am flying " .</p>



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثاني	تابع - استخدام الإحداثيات في البرمجة	2025/01/16-01/12

السؤال الأول: أكتب الخوارزمية التي يمثلها مخطط التدفق (المخطط الانسيابي) في العمود المخصص لذلك في الجدول الآتي:

الخوارزمية	مخطط التدفق (المخطط الانسيابي)
1. البداية	البداية
2.	اضبط x إلى 250
3.	المظهر التالي
4.	غير x بمقدار -4
5.	125 مرة
6.	
7. نهاية الخوارزمية	



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الثاني	تابع - استخدام الإحداثيات في البرمجة	2025/01/16-01/12

السؤال الأول: أكتب الخوارزمية التي يمثلها مخطط التدفق (المخطط الانسيابي) في العمود المخصص لذلك في الجدول الآتي:

الخوارزمية	مخطط التدفق (المخطط الانسيابي)
1. البداية	البداية
2.	اضبط Y إلى 120
3.	اضبط X إلى 250
4.	المظهر التالي
5.	غير X بمقدار -5
6.	100 مرة
7.	
8. نهاية الخوارزمية	



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الرابع	اتخاذ القرارات في سكراتش	2025/01/30-01/26
اسم الطالب/		الصف 07 /

السؤال الأول: أكمل خطوات الخوارزمية الآتية مستعيناً بالمخطط الانسيابي:

الخوارزمية	مخطط التدفق (المخطط الانسيابي)
<ol style="list-style-type: none"> البداية. اذهب إلى الموقع العشوائي. اضبط مقدار X بمقدار 250. كرر الخطوات من 6 إلى 9 بمقدار 85 مرة. إذا لم تلمس Spaceship الكائن Star1، اذهب إلى الخطوة 7، غير ذلك اذهب إلى خطوة 8. اذهب إلى خطوة 2. نهاية الخوارزمية 	<pre> graph TD Start([البداية]) --> Display[إظهار الكائن الرسومي النجمة] Display --> Go[اذهب إلى موقع عشوائي] Go --> SetX[اضبط X بمقدار 250] SetX --> Decision{إذا لم تلمس Spaceship الكائن} Decision -- نعم --> DecX[غير X بمقدار -6] DecX --> LoopBack Decision -- لا --> Disappear[قُم بلاختفاء] Disappear --> Wait[انتظر ثانيتين] Wait --> LoopBack LoopBack -- 85 مرة --> Decision </pre>



الأسبوع	الدرس	التاريخ
الخامس	اتخاذ القرارات في سكراتش	2025/02/06-02/02
اسم الطالب/		الصف 07 /

السؤال الأول: قارن بين لبنة (If then) و لبنة (If then, else) في برنامج Scratch وفقاً لما هو مطلوب في الجدول الآتي:

وجه المقارنة	If then	If then, else
إذا كان الشرط صحيحاً		
إذا كان الشرط خطأ		



التاريخ	الدرس	الأسبوع
2025/02/13-02/09	القرارات الشرطية المركبة	السادس
الصف 07 /		اسم الطالب/

السؤال الأول: أذكر استخدامات المعاملات التالية في برنامج سكراتش (Scratch) بمليء الفراغ في الجدول الآتي؟

استخداماتها	اللبات	المعاملات
		المعاملات الشرطية
		المعاملات الرياضية
		المعاملات المنطقية



الأسبوع	الدرس	التاريخ
السادس	تابع - القرارات الشرطية المركبة	2025/02/13-02/09
اسم الطالب/		الصف 07 /

السؤال: ما عمل كل من المُعاملات المنطقية التالية؟

المعامل المنطقي	استخدامه
	
	
	