



حل تدريبات الكتاب الفصل الدراسي الأول

عدد عناصر السيناريو؟

1. الابطال.
2. الأحداث.
3. الحوار.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 23

1. ما المقصود بتجزئة المشهد؟

هي التخطيط لكيفية ظهور كل مشهد بشكل تفصيلي.

ما المقصود بالقصة المصورة؟

هي رسم تفاصيل كل لقطة على شكل صورة مع وضع التعليمات أو الأسماء التي توضح كيفية تسلسل الحركة.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 23

2. حدد عدد أبطال قصتك وأحداثها، والحوار الذي سيدور بينهم. قم بكتابة مشاهد السيناريو بالأسفل (أنشيء 4 مشاهد).

المشهد الأول:

جميع السياح داخل المتحف وأحد السياح يسأل المرشد: ما أشهر عمل معروض في متحف مشيرب.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 23

المشهد الثاني:

السياح داخل "بيت الشركة" يشاهدون النماذج والعروض
القديمة.

المشهد الثالث:

السياح داخل "بيت الرضوانى" أحد السياح يسأل المرشد
السياحي: متى تم بناء هذا البيت؟

تدريبات الكتاب صفحة رقم 24

المشهد الرابع:

المرشد السياحي يجوب في 1920، بينما السياح مندمجون في مشاهدة تفاصيل عن حياة العائلة القطرية قديما.

زود قصتك بالتفاصيل المختلفة وقم بتقسيم كل مشهد إلى لقطات
(أنشئ لقطتين لكل مشهد) اكتب المشاهد واللقطات بالشكل
المطلوب بالأسف.

اللقطة الأولى من المشهد الأول:

مشهد بعيد يظهر الزوار والمرشد السياحي أمام المدخل.

اللقطة الثانية من المشهد الأول:

مشهد قريب بين الزائر والمرشد السياحي أمام المدخل.

اللقطة الأولى من المشهد الثاني:

الزوار داخل "بيت الشركة" يشاهدون النماذج البيضاء القديمة.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 24

اللقطة الثانية من المشهد الثاني:

المرشد السياحي بجانب النماذج البيضاء ليشرح للزوار عن تاريخها.

اللقطة الأولى من المشهد الثالث:

السائح في "بيت الرضوانى".

اللقطة الثانية من المشهد الثالث:

المرشد السياحي داخل بيت العائلة القطرية قديما مع الزوار.

تدريبات الكتاب صفحة رقم 24

القطة الأولى من المشهد الرابع:

المرشد السياحي يجيب على أسئلة الزوار.

القطة الثانية من المشهد الرابع:

المرشد السياحي مع الزوار وهم يلتقطون صورا تذكارية مع النماذج المعروضة.

تدريبات الكتاب (3) صفحة رقم 27

اختر الإجابة الصحيحة:
الخطوة الأولى لصنع الفيلم هي:
القصة المصورة.

السيناريو

الحوار

التجزئة

تدريبات الكتاب (3) صفحة رقم 27

ليس جزء من السيناريو:

الأبطال

الأحداث

الحوار

الجزئية

تدريبات الكتاب (3) صفحة رقم 27

القصة في السيناريو مجزئة إلى:

لقطات وكل لقطة تنقسم إلى مشاهد

مشاهد وكل مشهد ينقسم إلى لقطات

أحداث وكل حادث ينقسم إلى لقطات

لقطات وكل لقطة تنقسم إلى أحداث

تدريبات الكتاب (3) صفحة رقم 27

الشخص / مجموعة الأشخاص الذين لديهم الكلمة الأخيرة حول المشهد:

مصمم موقع التصوير

الممثلين

المخرج

أي عضو في فريق العمل

تدريبات الكتاب
رقم 5 صفحة 29

.gif

1

صل كل امتداد بنوع الملف المناسب:

.mp3

2

.mpg

3

.png

1

1. ملفات الصور

.mp4

3

2. ملف صوتي

.bmp

1

3. ملف فيديو

.wmv

3

.mkv

3

.tif

1

.wma

2

.jpg

1

.wav

2

.avi

3

تدريب الكتاب صفحة 30 السؤال رقم 6



أجب عن الأسئلة التالية:

ما المقصود بالترميز؟ وما وظيفته؟

هي الترميز: هو نوع من أنواع ضغط الملفات.
وظيفته: لتصغير حجم الملف.



تدريب الكتاب صفحة 30 السؤال رقم 6

قارن باختصار بين ملفات الصوت المضغوطة وغير المضغوطة.

ملفات الصوت المضغوطة: صغيرة في الحجم وت فقد بعضا من جودتها.

ملفات الصوت غير المضغوطة: كبيرة في الحجم ولكن تبقى محفوظة بجودتها.

أكمل الجمل التالية:

.1 امتداد الملف يظهر نوعه.

.2 تصنف ملفات الوسائط إلى الصور والصوت ومقاطع الفيديو.

.3 تتميز مقاطع الفيديو عالية الدقة (HD) بجودة أعلى من مقاطع SD الفيديو.

.4 حجم مقطع الفيديو عالي الدقة (HD) أكبر من مقطع فيديو SD.

.5 حجم الملف الأصلي أكبر من حجم الملف المضغوط.

.6 AVI هو أحد تنسيقات ملفات الفيديو.

تدريب الكتاب
صفحة 31 السؤال رقم ١

تدريب 8 صفحة 32

ضع علامة  أمام العبارة الصحيحة وعلامة  أمام العبارة الخطأ.

 .1	كلما زاد عدد الميجا بكسل وكانت عدسة الكاميرا أفضل زادت درجة وضوح الصورة.
 .2	يجمع ملف الفيديو صوراً وأصواتاً ونصوصاً مختلفة، لكل منها ترميزه الخاص به.
 .3	يعتبر TIF امتداداً لملف صورة بحجم أكبر من JE

تدريب 8 صفحة 32



جودة الملفات الصوتية غير المضغوطة تبقى تماماً كما تم تسجيلها وهي صغيرة جداً في الحجم.

.4



أكثر ملفات الصوت المضغوطة شيوعاً هي MP3 و WMA.

.5



من غير الممكن ضغط الملف لتصغير حجمه دون إحداث تأثير على جودته.

.6



تبقي الملفات الصوتية غير المضغوطة محفوظة بجودتها ولكنها تأخذ حيزاً كبيراً من المساحة عند الحفظ.

.7

تدريب 9

صفحة 33

<input type="radio"/>	.gif	1. أي من التالية يعد امتداد لصورة؟
<input type="radio"/>	.aac	
<input type="radio"/>	.avi	
<input type="radio"/>	.MP4	

<input type="radio"/>	أصغر في الحجم وتفقد بعض من جودتها.	2. ملفات الصوت المضغوطة:
<input type="radio"/>	أكبر في الحجم وتفقد بعض من جودتها.	
<input type="radio"/>	أكبر في الحجم ولا تفقد شيئاً من جودتها.	
<input type="radio"/>	أصغر في الحجم ولا تفقد شيئاً من جودتها.	

<input type="radio"/>	اسم فقط	3. لكل ملف:
<input type="radio"/>	اسم وامتداد	
<input type="radio"/>	اسمان وامتداد	
<input type="radio"/>	اسمان وامتدادات	

<input type="radio"/>	.gif	4. أي من الامتدادات التالية لملف صوتي:
<input type="radio"/>	.jpg	
<input type="radio"/>	.mp3	
<input type="radio"/>	.avi	

ويعد برنامج Alice من أحد أدوات البرمجة المرئية لإنتاج القصص والألعاب ثلاثية الأبعاد. وهذا ما سوف نتعلم في هذه الوحدة.

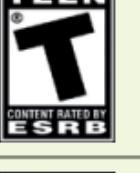
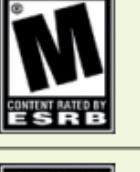
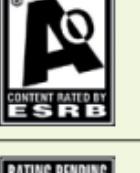
اللعبة



تعرف اللعبة على أنها إحدى وسائل التسلية المركبة بشكل منظم وذلك بهدف تحقيق الفوز أو ربح مكافأة ما، ويمكن لعبها من قبل شخص واحد أو مجموعة من الأشخاص أو حتى عبر الإنترنت من قبل الهواة أو المحترفين.

هناك العديد من التعريفات الشائعة لمعنى كلمة لعبة، منها أن اللعبة هي نشاط لحل المشكلات حافل بالموافق المرحة. بشكل عام تتضمن الألعاب تحفيزاً عقلياً أو بدنياً أو كليهما معاً.

**الكتاب
المدرسي 120
رموز الألعاب الالكترونية**

الدلالة	الرمز
أن اللعبة مناسبة لفئة الطفولة المبكرة.	
أن اللعبة مناسبة لجميع الفئات وقد تحتوي القليل من المشاهد الكرتونية.	
أن اللعبة مناسبة لجميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق.	
أن اللعبة مناسبة لفئة المراهقين الشباب من سن 13 سنة وما فوق.	
أن اللعبة مناسبة لفئة الشباب الناضجين من سن 17 سنة وما فوق.	
أن اللعبة مناسبة لفئة الكبار من سن 18 سنة وما فوق.	
أن اللعبة قيد المراجعة وفي طور التصنيف.	

سمات اللعبة الناجحة

1



ضع علامة أمام العبارة الصحيحة:

من سمات اللعبة الناجحة هي:	.1
<input checked="" type="checkbox"/> أن يكون لها هدف واضح	
<input type="checkbox"/> تنوع الزخارف والألوان	
<input type="checkbox"/> التنفيذ	
<input type="checkbox"/> الملفات الصوتية	

الكتاب المدرسي صفحة 121

مراحل تصميم اللعبة

1  ضع علامة أمام العبارة الصحيحة:

أثناء عملية التخطيط للعبة ينبغي التركيز على	.2
<input checked="" type="checkbox"/> قواعد اللعبة	
<input checked="" type="checkbox"/> الفئة المستهدفة	
<input type="checkbox"/> التحديات	
<input type="checkbox"/> اكتشاف الأخطاء والمشاكل	
<input type="checkbox"/> التقنية	

الكتاب المدرسي صفحة 121

مراحل تصميم اللعبة

الكتاب المدرسي صفحة 121

2



قم بترتيب مراحل تصميم اللعبة ترتيباً صحيحاً.

2	التموذج الأولي
3	التنفيذ

4	الاختبار
1	الخطيط والبحث

مراحل تصميم اللعبة

الكتاب المدرسي صفحة 121

3

حدد الجمل التالية هل هي صحيحة أم خطأ:

1. الهدف من مرحلة تصميم النموذج الأولى هو اختبار اللعبة.

 خطأ

صحيح

2. في مرحلة التخطيط والبحث نقوم بصياغة الفكرة العامة للعبة التي نريد إنشاءها أو ابتكارها.

 خطأ



صحيح

3. تعتبر ضوابط التحكم باللعبة من الميزات الأساسية التي ينبغي إضافتها إلى اللعبة أثناء مرحلة التنفيذ.

 خطأ



صحيح

تصنيف اللعبة حسب تصنيف (ESRB)

الكتاب المدرسي صفة 122

4. يساعد تصنيف الألعاب في اختيار اللعبة المناسبة للأعمار المناسبة.



5. مجلس تصنيف برامج الترفيه (ESRB) يزودنا بمعلومات حول عملية تصميم الألعاب.



6. اللعبة ذات التصنيف RP (RAITING PENDING) مناسبة عموماً لجميع الفئات.



7. اللعبة ذات التصنيف M (MATURE) مناسبة لفئة الشباب الناضجين من سن 17 سنة وما فوق.



8. اللعبة ذات التصنيف T (TEEN) مناسبة لفئة الكبار من سن 18 سنة وما فوق.



9. اللعبة ذات التصنيف E (EVERYONE) مناسبة لجميع الفئات من سن 10 سنوات وما فوق.



تصنيف اللعبة حسب تصنيف (ESRB)

الكتاب المدرسي صفحة 123

أكمل الجمل التالية.

1. توصف اللعبة بأنها ناجحة إذا كانت لها هدف ومثيرة للتحدي.
2. في مرحلة التنفيذ نستخدم النموذج الأولي كقالب، فنضيف إليه الميزات الأساسية في اللعبة، ثم ننتقل لإضافة الميزات الثانوية.
3. الغرض من اختبار اللعبة هو أن تتحقق من عدم وجود أي أخطاء ومشاكل تقنية.
4. في مراحل عملية تصميم الألعاب تأتي مرحلة التنفيذ بعد مرحلة النموذج الأولي.



تصنيف اللعبة حسب تصنيف (ESRB)

الكتاب المدرسي صفحة 123

أجب على الأسئلة التالية:

1. ما هو الغرض من استخدام تقييمات ESRB؟

لتصنيف الألعاب الإلكترونية إلى فئات مختلفة حسب العمر.

2. اذكر اثنين من الفئات ورموز التصنيف المستخدمة وفقاً لـ ESRB؟
(EC) Early Childhood: مناسبة لفئة الطفولة المبكرة.

(E) EVERYONE: مناسبة لجميع الفئات.

الكتاب المدرسي 124

مميزات برنامج :Alice

- ← تعزيز مهارات التفكير العلمي والمنطقي ومهارات حل المشكلات.
- ← تعلم أساسيات كتابة برامج الحاسوب ومعرفة مفاهيم لغات البرمجة.
- ← إتاحة بيئه افتراضية ثلاثية الأبعاد لإنشاء الألعاب بشكل يحاكي الواقع.

التكرار هو سلسلة من الأوامر التي يتم كتابتها مرة واحدة ولكن يمكن تنفيذها عدة مرات. يتم تشغيل المقطع البرمجي الموجود داخل التكرار لعدد محدد من المرات أو طالما كان الشرط صحيحاً.

أنواع التكرار:

1. التكرار الشرطي (while)

ينفذ اللعبات البرمجية داخل التكرار طالما كان الشرط صحيحاً، وعندما يصبح الشرط خطأ فإن التكرار ينتهي.

2. التكرار المحدد (counted loop)

ينفذ هذا التكرار اللعبات البرمجية داخل التكرار لعدد محدد من المرات.

3. التكرار اللانهائي (infinite loop)

يتم تنفيذ اللعبات البرمجية داخل هذا التكرار إلى ما لا نهاية.



A circular collage featuring a bouquet of purple flowers on the left, a "Thank you" card in the center, and a pen and twine on the right, all resting on a marble surface.

Thank
you

