



“

# السادس الابتدائي المهارات الرقمية

الفصل الدراسي الثالث 1445هـ

”

## مذكرة أوراق العمل

الاسم /  
الفصل /

# الوحدة الأولى

## التصميم المتقدم للمستندات




صح أو خطأ :

أبسط طريقة لإنشاء جدول في مايكروسوفت وورد هي طريقة استخدام شبكة الجدول

يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول


الطريقة الوحيدة لإنشاء جدول في المستند هي استخدام خيار (إدراج جدول) ثم تعيين عدد الأعمدة والصفوف

لإضافة حدود خارجية في الصف الأول من الجدول يجب عليك أولاً الضغط على أي مكان في الجدول

يستخدم الزر  لتطبيق التظليل في جدولك

يستخدم الزر  لإضافة حد أيسر إلى جدولك

### صِل الخيارات بالوصف المناسب لها.

تتمدد (يكبر حجم) الخلايا أثناء الكتابة.	<input checked="" type="radio"/> عرض ثابت للعمود:	
يمكن إدراج جدول بمساحة مطابقة للفراغ في الصفحة باستثناء الهوامش، وسيتم توزيع حجم الأعمدة بالتساوي.	<input type="radio"/> احتواء تلقائي للمحتويات	
يحدد عرض أعمدة الجدول.	<input type="radio"/> احتواء تلقائي ضمن النافذة	

صح أو خطأ :

إذا حددت صفاً من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف (Delete) فسيتم حذف الصف المحدد

يضبط خيار ( احتواء تلقائي للمحتويات ) حجم العمود على أطول كلمة تلقائياً

لا تستطيع تغيير اتجاه النص في خلية معينة

إحدى طرق فتح نافذة (بحث واستبدال) هي الضغط على Ctrl + H

الطريقة الوحيدة لتحديد صف معين في جدول هي الضغط على بداية هذا الصف

في نافذة (بحث واستبدال) يظهر خيار " استبدال الكل " يُستخدم لتغيير كلمة في كل مكان في المستند

تخصيص جدول

صِل الخيارات بالوصف المناسب لها

يضبط حجم الجدول.	<input type="radio"/>	1	
يغير اتجاه النص.	<input type="radio"/>	2	
يحدد صفًا أو عمودًا أو خلية.	<input type="radio"/>	3	
يغير محاذاة النص في الخلايا.	<input type="radio"/>	4	
يستبدل كلمة بأخرى.	<input type="radio"/>	5	
يضيف صفًا أو عمودًا.	<input type="radio"/>	6	
يحذف صفًا أو عمودًا.	<input type="radio"/>		

صح أو خطأ :

- ☐ عند استخدام الرأس والتذييل ،يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحه من صفحات المستند
- ☐ تخطيط الطباعة هو طريقة عرض خاصة تجعل النص يبدو كقائمة من العناصر
- ☐ يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصاً وصوراً للإنترنت
- ☐ يعد الضغط على Ctrl + A طريقة سهلة لتحديد كافة النص
- ☐ الطريقة الوحيدة لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة هي الضغط على مفتاح "Tab"
- ☐ يغير وضع القراءة حجم النص تلقائياً

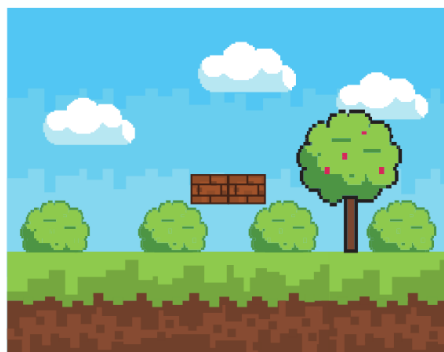
صل بين الأدوات في العمود الأول والوصف المناسب لها في العمود الثاني

استخدام أدوات معالجة الكلمات

يضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.	<input type="radio"/>	1	
يمكنك استخدام هذه الأيقونة لإضافة تذييل.	<input type="radio"/>	2	
يوضح لك كيف يبدو شكل المستند على الورق.	<input type="radio"/>	3	
من خلال طريقة العرض هذه، لا يمكنك رؤية الهوامش الفعلية للصفحة.	<input type="radio"/>	4	
يجعل النص يبدو وكأنه قائمة من العناصر.	<input type="radio"/>	5	
يضبط كل سطور الفقرة مرة واحدة.	<input type="radio"/>	6	
يمكنك استخدام هذه الأيقونة لإضافة رأس.	<input type="radio"/>	7	

# الوحدة الثانية

## تصميم ألعاب الحاسب



المكونات الرئيسية للألعاب
ضع رقم المكون أمام التعريف المناسب له

١	أهداف اللعبة	.....	هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة
٢	الشخصيات الرئيسية	.....	ستمحك اللعبة أهدافاً أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز.
٣	عالم الألعاب	.....	هو العالم الافتراضي للعبة ويشمل أيضاً الرسومات والصوت.
٤	قواعد اللعبة	.....	هي العقبات والصعوبات في اللعبة.
٥	التحديات	.....	الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك وحركتك داخل اللعبة واتخاذ إجراءات في اللعبة
٦	التحكم	.....	توضح كيفية لعب اللعبة وما يمكنك وما لا يمكنك فعله.

رتب خطوات عملية التصميم ترتيباً صحيحاً

الفكرة	التنفيذ	تشغيل اللعبة	الاختبار	التخطيط	تصميم النموذج الأولي
--------	---------	--------------	----------	---------	----------------------

الخطوة الأولى	الخطوة الثانية	الخطوة الثالثة	الخطوة الرابعة	الخطوة الخامسة	الخطوة السادسة
.....	.....	.....	.....	.....	.....

خيارات العرض والتضاريس (صح أو خطأ) :

- ☐

يجب أن تكون الأرض مستوية ويستحيل تغييرها.
- ☐

عند إضافة ماء لمنطقة سطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملاً.
- ☐

لا يمكن تغيير الكاميرا أو المنظر المعروض.
- ☐

يجب وضع الكاميرا في مكان يستطيع في اللاعبون رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.

صح أو خطأ :

يمكنك التحكم في الكائن فقط باستخدام أسهم لوحة المفاتيح.

يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفذ (DO).

تبدأ جميع عبارات لعبة الكود بشرط عندما (WHEN).

لبرمجة كائن ، يجب عليك أولاً حديد أداة الكائن (object tool).

للخروج من وضع البرمجة ، اضغط على زر (Esc).

لجعل العربة الجواله تقفز نستخدم زر مفتاح المسافة (Spacebar).

برمجة الكائن لكي يتحرك هذا أول حدث يتم للحركة.

إذا أردت حذف أي كائن عليك تحديده ثم الضغط على زر "حذف(Delete)" في لوحة المفاتيح



# الوحدة الثالثة

## المستشعرات في علم الروبوت



صل المستشعر مع الاستخدام

مستشعر الموجات فوق  
الصوتية

يكشف الألوان أو الضوء

مستشعر الألوان

يكشف العوائق أمام الروبوت

مستشعر الجيرسكوب

يستجيب للضغط عليه أو تحريره، أو حين الارتطام

مستشعر اللمس

يقيس مدى سرعة دوران الروبوت

صح أو خطأ :

يحتوي الروبوت الافتراضي على مستشعرات أقل من روبوت EV3 المادي.

لاستخدام لبنة مستشعر في بيئة أوبن روبيرتا لاب، عليك تعيين المنفذ الذي سيتم من خلاله توصيل هذا المستشعر بمعالج الروبوت.

تُستخدم لبنة القيادة (drive) للتحكم في اتجاه الروبوت للأمام أو الخلف وكذلك سرعته.

يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء.

عند اختبار البرنامج وتصحيحه تكون أول خطوة هي تصحيح الخطأ

لتحقيق عمل الروبوت بشكل مستقل ، سيبرمج الروبوت للتنقل باستخدام لبنات فئة المستشعرات وتحديداً لبنتي :

.....

و

.....

وظائف اللبنة

صل اللبنة بوظائفها الصحيحة

تتحقق من صحة التعبير وتشغل جزءاً من المقطع البرمجي للتحقق من صحته.

1

repeat indefinitely  
do

يتم تنفيذ البرنامج داخل هذا التكرار طوال مدة عمل البرنامج.

2

+ if  
do

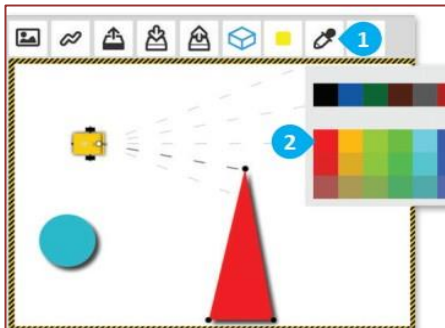
يوقف تنفيذ المقطع البرمجي مؤقتاً حتى يصبح الشرط صحيحاً.

3

+ if  
do  
else

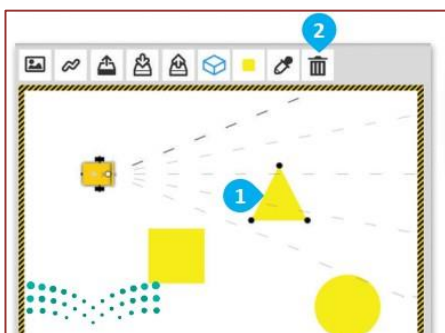
تتحقق من صحة التعبير، فإذا كان صحيحاً يتم تشغيل جزء المقطع البرمجي الموجود في جزء نفذ (do) من اللبنة. بخلاف ذلك يتم تشغيل المقطع البرمجي في جزء أخرى (else) من اللبنة.

صل الخطوات مع الصورة المطابقة للوصف



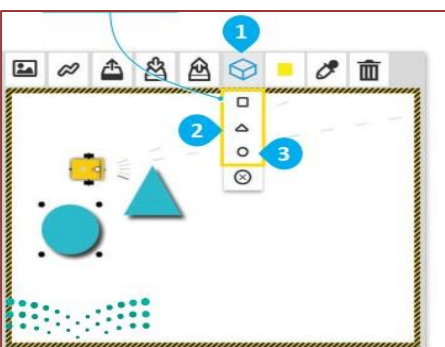
لإضافة عائق:

- < اضغط على زر **add an obstacle** (إضافة عائق).
- < حدّد شكل العائق المطلوب.
- < حدّد شكل العائق الثاني.



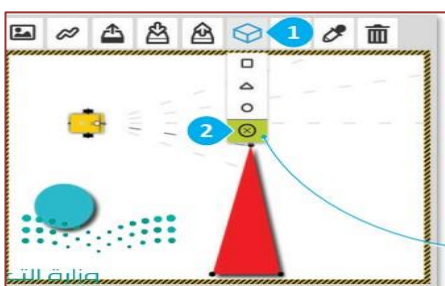
لإزالة جميع العوائق المضافة في المشهد:

- < اضغط على زر **add an obstacle** (إضافة عائق).
- < اضغط على زر **X**.



لإعادة تلوين العائق:

- < تأكد من تحديدك للعائق، ثم اضغط على زر **color picker** (مُنتقي الألوان).
- < حدّد اللون من اللوحة.



لحذف مساحة ملونة:

- < اضغط على **color area** (المساحة الملونة).
- < اضغط على زر **recycle bin icon** (أيقونة سلة المحذوفات).

صح أو خطأ :

١	مشهد المحاكاة هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة.
٢	لا يمكنك تحميل صورة من الحاسب بك لاستخدامها كخريطة مشهد.
٣	العائق هو كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة في الروبوت اكتشافه.

“

إعداد/

طاهر قنبري

”



abu\_7amdd