السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

1- يُطلق على أي شخصية أو شكل يُستخدم في مشروع سكراتش اسم:

أ) الخلفية (Backdrop) ب) الكائن (Sprite) ج) الحدث (Event) د) المشهد (Scene)

2- ما هي العناصر الأساسية للتصميم في برمجية سكراتش (Scratch)؟

أ) الكائنات، الخلفيات، الأصوات ب) المتغيرات، الحركات، المظاهر

ج) اللبنات البرمجية، النصوص، الأحداث د) المربعات النصية، القوائم، المتجهات

3- عند تعبئة نموذج السيناريو، ما الذي يُحدَّد لتفاصيل "البيئة" (Environment)؟

أ) الشخصيات المتواجدة وأدوارها في المشهد ب) الأحداث الرئيسية والتفاعلات في المشهد

ج) الأصوات والمؤثرات المناسبة للمشهد د) المكان الذي تدور فيه أحداث المشهد

4- ما هي الطريقة الأولى لاستخدام الكائنات وإنشائها في برمجية سكراتش؟

أ) رسم كائن جديد باستخدام أدوات الرسم ب) تحميل كائن جاهز من الجهاز

ج) اختيار كائن من مكتبة سكراتش د) اختيار كائن بشكل عشوائي

5- أين تقع منطقة الكائن (Sprite) التي تحتوي على زر "اختيار كائن" في شاشة سكراتش؟

أ) في الزاوية السفلية اليسرى من الشاشة ب) في منتصف الشاشة

ج) في الزاوية العلوية اليمنى من الشاشة د) في شريط القوائم العلوي

6- لتخصيص الكائن، يمكن تعديل مظهره عن طريق:

أ) تحويل الكائن إلى خلفية أو صوت ب) ضبط زمن المشروع أو عدد المراحل

ج) تعديل سرعة الحركة أو اتجاه الدوران د) تغيير ألوان الكائن أو حجمه واتجاهه

7- ماذا يُقصد بـ "الأزياء" (Fashion) في برمجية سكراتش؟

أ) مجموعة من الصور التي تمثل مظاهر مختلفة للكائن نفسه ب) مجموعة من الألوان والخلفيات المستخدمة في المشروع

ج) مجموعة من الملابس والإكسسوارات التي يرتديها الكائن د) مجموعة من المؤثرات البصرية والحركات الخاصة بالكائن

8- لإضافة حركات محددة للكائن مثل الدوران أو القفز، نستخدم:

أ) أدوات الرسم والتلوين ب) اللبنات البرمجية ج) مكتبة الصور والخلفيات د) زر "اختيار كائن"

9- تعد الخلفيات (Backdrops) عنصرًا أساسيًا لأنها:

أ) تُمكن من تغيير ألوان الكائنات وتجعلها تدور وتقفز ب) تُغيّر سرعة انتقال الكائنات بين المراحل

ج) تُضيف عمقًا وسياقًا بصريًا للمشاهد د) تُحدد عدد الشخصيات في المشروع

10- ما هي صيغ الصور التي يجب أن تتأكد من توافرها لدعمها في برمجية سكراتش عند تحميلها؟

أ) MP3 أو WAV ب) JPEG أو PNG ج) HTML أو CSS د) DOCX أو PDF

11- ما هي الطريقة التي تضيف كائنًا يتم اختياره بشكل مفاجئ من مكتبة Scratch؟

أ) نسخ كائن ب) رسم كائن ج) تحميل كائن د) اختيار كائن عشوائي

12- ما هي العملية التي تُتيح للمستخدم إضافة صور من الإنترنت أو من جهاز الحاسوب كمظهر جديد للكائن في سكراتش؟

أ) تحميل الكائن ب) رسم الكائن ج) اختيار كائن عشوائي د) نسخ الكائن

13- متى يمكن أن يتغير مظهر الكائن باستخدام الأزياء؟

أ) في نهاية المشروع ب) قبل بدء المشروع ج) في أثناء المشروع د) عند إغلاق المشروع

14- أي الخيارات التالية يُختار لإضافة صورة محفوظة على الجهاز كمشهد خلفية؟

أ) رسم خلفية ب) تحميل خلفية ج) خلفية عشوائية د) اختيار خلفية جاهزة

15- أي من أدوات تحرير الأصوات يُستخدم لإزالة أجزاء غير مرغوب بها من المقطع الصوتي؟

أ) إضافة تأثيرات للصوت ب) تغيير سرعة الصوت ج) تغيير مسار الصوت د) قص الصوت

16- في مرحلة السيناريو، قررت أن أحداث المشهد الأول تدور "في غرفة ألعاب" والمشهد الثاني "على شاطئ".
هذه التفاصيل تندرج ضمن خانة:

أ) الشخصيات ب) الأحداث ج) البيئة د) الأصوات

17- لتطبيق تأثير صوتي يجعلك تشعر بأن مصدر الصوت يبتعد تدريجياً عن المستمع، أي مؤثر من المؤثرات المتاحة في سكراتش يمكن أن يحقق هذا التأثير؟

أ) تغيير السرعة ب) التلاشي للخارج ج) عكس الصوت د) التكرار

18- لديك كائن "لاعب كرة قدم" يحتوي على زيين (Costumes): الأول بقدمه إلى الأسفل والثاني بقدمه للأعلى.
لاستخدام هذه الأزياء لخلق تأثير "ركل الكرة"، يجب عليك استخدام لبنات من مجموعة:

أ) لبنات "المظاهر" ب) لبنات "الحركة" ج) لبنات "الاستشعار" د) لبنات "الأحداث"

19- عند التعامل مع أزياء الكائن، ما هو المصطلح الذي يصف عملية عكس الكائن يمينًا ويسارًا دون الحاجة لإعادة رسمه؟

أ) القلب عموديًا ب) تجميع ج) تكرار د) القلب أفقيًا

20- لجعل كائن القطة يتحرك للأمام مع تغيير مظهره ليظهر وكأنه يمشي، ستستخدم هذه المجموعة من العناصر:

أ) الأزياء والحركة ب) المتغيرات والعبارات الشرطية

ج) الخلفيات والمؤثرات الصوتية د) الاستشعار والعوامل

السؤال الثاني: أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة فيما يأتي:

1- عند تعبئة نموذج السيناريو، يتم تحديد المكان الذي تدور فيه الأحداث في خانة _____.

2- لإضافة كائن من مكتبة سكراتش، ننقر على زر _____ الموجود في منطقة الكائن.

3- لتغيير اللون الداخلي لأي شكل مغلق أو مساحة محددة داخل محرر الرسم، يتم استخدام أداة تسمّى _____.

4- لإضافة صوت مسجل، ننقر على أيقونة _____ في تبويب الأصوات.

5- يعتبر الامتداد _____ مثالاً على أحد امتدادات الملفات الصوتية المدعومة التي يمكن تحميلها إلى المشروع.

6- لتغيير شكل الخطوط والمنحنيات المرسومة على الكائن وتعديل نقاطها، تُستخدم أداة _____ في محرر الرسم.

7- الأداة المستخدمة لملء الأشكال المرسومة بلون في محرر الرسم تسمّى _____.

8- يمكن تحميل _____ من الجهاز لاستخدامها كخلفيات في المشروع.

9- إذا أردت جعل مقطع صوتي أبطأ، يجب استخدام أداة تحرير الأصوات _____.

10- لضمان استخدام جميع التفاصيل المخطط لها في المشروع، يُنصح بتصميم نموذج السيناريو في ملف _____ وحفظ تفاصيل كل مشهد.

11- عند البحث في مكتبة الخلفيات، يمكنك تضييق نطاق الاختيار بناءً على ___ الخلفية، مثل موسيقى أو داخلي أو خارجي.

12- إذا كنت تبحث عن كائن يمثل شخصية أسطورية أو سحرية، يمكنك تضييق نطاق البحث باختيار فئة ____ من مكتبة الكائنات.

13- يفضل استخدام الموارد المجانية التي تحمل ترخيص _____ عند دمج الصور والموسيقى في المشروع لضمان الاستخدام القانوني.

14- من خلال أداة _____ في محرر الرسم، يمكن للمستخدم أخذ عينة من لون موجود على الكائن لتطبيقه على جزء آخر.

السؤال الثالث: اختر من العمود الثاني الرقم المناسب مع العمود الأول:

العامود الأول		العامود الثاني	
JPG	...	ملف صورة يدعم الشفافية	1
WMA	...	ملف صورة ثابتة	2
PNG	...	ملف صوتي مضغوط	3
MP3	...	ملف صوتي يدعم الجودة العالية	4

السؤال الرابع: ضع إشارة (✓) أمام العبارة الصحيحة وإشارة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

1- (...) يمكن تعديل حجم الكائن واتجاهه ولكن لا يمكن تغيير ألوانه.

2- (...) توجد أربع طرق مختلفة لإضافة الخلفيات في سكراتش.

3- (...) يمكن تسجيل الأصوات مباشرة باستخدام الميكروفون في سكراتش.

4- (...) لا يمكن تحميل الصور من الإنترنت لاستخدامها ككائنات في سكراتش.

5- (...) توجد أدوات متعددة لتحرير الصوت في سكراتش مثل القص وتغيير السرعة.

6- (...) الخلفيات العشوائية يتم اختيارها يدويًا من قبل المستخدم.

7- (...) عند استخدام محرر الرسم لإنشاء كائن جديد، يتم تطبيق اللون والشفافية باستخدام خاصية "حجم الفرشاة" فقط.

8- (...) عند تحرير الصوت، استخدام مؤثر "أسرع" (Faster) يقلل من مدة تشغيل المقطع الصوتي الكلية.

9- (...) يُركز بند "الأحداث" في نموذج السيناريو على كيفية تقدم السيناريو من خلال المشهد.

10- (...) من مميزات صيغ الملفات الرسومية GIF أنها مدعومة بالكامل في سكراتش لإضافة كائنات متحركة متعددة الأزياء.

السؤال الخامس: صنّف العناصر التالية إلى الفئة المناسبة لها (كائنات - خلفيات - أصوات):

العناصر	قطة	غابة	موسيقى	سيارة	مدينة	صوت مطر	طائرة	حديقة	صوت تصفيق

كائنات	خلفيات	أصوات
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

السؤال السادس: رتّب الخطوات التالية حسب التسلسل الصحيح لرسم كائن جديد في سكراتش:

الخطوات	الترتيب الصحيح
استخدام أدوات الرسم	.....
النقر على "اختيار كائن"	.....
الظهور في منطقة الكائنات	.....
النقر على زر "رسم"	.....

السؤال السابع أجب عن الأسئلة المقالية والتطبيقية التالية:

1- عند استخدام خاصية القص (Trim) لتحرير مقطع صوتي، ما هو الغرض الأساسي من هذه الأداة؟

الإجابة: .....

2- عند استخدام خيار "تحميل خلفية" (Upload Backdrop) أو "تحميل كائن جاهز" (Upload Sprite)، من أين يتم استيراد ملف الصورة في هذه الحالة؟

الإجابة: .....

3- قارن بين طريقة إضافة كائن وطريقة إضافة خلفية من حيث مكان الزر في الواجهة وعدد الطرق المتاحة:

الإجابة: - مكان الزر: .....

- عدد الطرق: .....

4- تريد إنشاء مشهد لعيد ميلاد في مشروعك. ما العناصر التي ستضيفها من كل فئة لتحقيق هذا الهدف؟

الإجابة: - الخلفية: .....

- الكائنات: .....

- الأصوات: .....

5- فسّر الفرق بين "الكائن" (Sprite) و "الزي" (Costume) في سكراتش، مع ذكر مثال لتوضيح الفرق:

الإجابة: - الكائن: .....

- الزي: .....

- المثال: .....

6- إذا كان لديك تسجيل صوتي لقطعة موسيقية طويلة، ولكنك تحتاج فقط إلى الجزء الأول منها في مشروعك. ما الإجراء الذي ستتخذه باستخدام أدوات تحرير الصوت في سكراتش؟

الإجابة: .....

7- لماذا يُعد تحديد "البيئة" لكل مشهد خطوة مهمة عند كتابة سيناريو المشروع؟

الإجابة: .....

8- أذكر طريقتين مختلفتين يمكن من خلالها الحصول على خلفية لمشروعك في سكراتش، مع شرح بسيط لكل طريقة؟

الإجابة: - .....

- .....

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

1- يُطلق على أي شخصية أو شكل يُستخدم في مشروع سكراتش اسم:

أ) الخلفية (Backdrop) ب) الكائن (Sprite) ج) الحدث (Event) د) المشهد (Scene)

2- ما هي العناصر الأساسية للتصميم في برمجية سكراتش (Scratch)؟

أ) الكائنات، الخلفيات، الأصوات ب) المتغيرات، الحركات، المظاهر

ج) اللبنات البرمجية، النصوص، الأحداث د) المربعات النصية، القوائم، المتجهات

3- عند تعبئة نموذج السيناريو، ما الذي يُحدَّد لتفاصيل "البيئة" (Environment)؟

أ) الشخصيات المتواجدة وأدوارها في المشهد ب) الأحداث الرئيسية والتفاعلات في المشهد

ج) الأصوات والمؤثرات المناسبة للمشهد د) المكان الذي تدور فيه أحداث المشهد

4- ما هي الطريقة الأولى لاستخدام الكائنات وإنشائها في برمجية سكراتش؟

أ) رسم كائن جديد باستخدام أدوات الرسم ب) تحميل كائن جاهز من الجهاز

ج) اختيار كائن من مكتبة سكراتش د) اختيار كائن بشكل عشوائي

5- أين تقع منطقة الكائن (Sprite) التي تحتوي على زر "اختيار كائن" في شاشة سكراتش؟

أ) في الزاوية السفلية اليسرى من الشاشة ب) في منتصف الشاشة

ج) في الزاوية العلوية اليمنى من الشاشة د) في شريط القوائم العلوي

6- لتخصيص الكائن، يمكن تعديل مظهره عن طريق:

أ) تحويل الكائن إلى خلفية أو صوت ب) ضبط زمن المشروع أو عدد المراحل

ج) تعديل سرعة الحركة أو اتجاه الدوران د) تغيير ألوان الكائن أو حجمه واتجاهه

7- ماذا يُقصد بـ "الأزياء" (Fashion) في برمجية سكراتش؟

أ) مجموعة من الصور التي تمثل مظاهر مختلفة للكائن نفسه ب) مجموعة من الألوان والخلفيات المستخدمة في المشروع

ج) مجموعة من الملابس والإكسسوارات التي يرتديها الكائن د) مجموعة من المؤثرات البصرية والحركات الخاصة بالكائن

8- لإضافة حركات محددة للكائن مثل الدوران أو القفز، نستخدم:

أ) أدوات الرسم والتلوين ب) اللبنات البرمجية ج) مكتبة الصور والخلفيات د) زر "اختيار كائن"

9- تعد الخلفيات (Backdrops) عنصرًا أساسيًا لأنها:

أ) تُمكن من تغيير ألوان الكائنات وتجعلها تدور وتقفز ب) تُغيّر سرعة انتقال الكائنات بين المراحل

ج) تُضيف عمقًا وسياقًا بصريًا للمشاهد د) تُحدد عدد الشخصيات في المشروع

10- ما هي صيغ الصور التي يجب أن تتأكد من توافرها لدعمها في برمجية سكراتش عند تحميلها؟

أ) MP3 أو WAV ب) JPEG أو PNG ج) HTML أو CSS د) DOCX أو PDF

11- ما هي الطريقة التي تضيف كائنًا يتم اختياره بشكل مفاجئ من مكتبة Scratch؟

أ) نسخ كائن ب) رسم كائن ج) تحميل كائن د) اختيار كائن عشوائي

12- ما هي العملية التي تُتيح للمستخدم إضافة صور من الإنترنت أو من جهاز الحاسوب كمظهر جديد للكائن في سكراتش؟

أ) تحميل الكائن ب) رسم الكائن ج) اختيار كائن عشوائي د) نسخ الكائن

13- متى يمكن أن يتغير مظهر الكائن باستخدام الأزياء؟

أ) في نهاية المشروع ب) قبل بدء المشروع ج) في أثناء المشروع د) عند إغلاق المشروع

14- أي الخيارات التالية يُختار لإضافة صورة محفوظة على الجهاز كمشهد خلفية؟

أ) رسم خلفية ب) تحميل خلفية ج) خلفية عشوائية د) اختيار خلفية جاهزة

15- أي من أدوات تحرير الأصوات يُستخدم لإزالة أجزاء غير مرغوب بها من المقطع الصوتي؟

أ) إضافة تأثيرات للصوت ب) تغيير سرعة الصوت ج) تغيير مسار الصوت د) قص الصوت

16- في مرحلة السيناريو، قررت أن أحداث المشهد الأول تدور "في غرفة ألعاب" والمشهد الثاني "على شاطئ".
هذه التفاصيل تندرج ضمن خانة:

أ) الشخصيات ب) الأحداث ج) البيئة د) الأصوات

17- لتطبيق تأثير صوتي يجعلك تشعر بأن مصدر الصوت يبتعد تدريجياً عن المستمع، أي مؤثر من المؤثرات المتاحة في سكراتش يمكن أن يحقق هذا التأثير؟

أ) تغيير السرعة ب) التلاشي للخارج ج) عكس الصوت د) التكرار

18- لديك كائن "لاعب كرة قدم" يحتوي على زيين (Costumes): الأول بقدمه إلى الأسفل والثاني بقدمه للأعلى.
لاستخدام هذه الأزياء لخلق تأثير "ركل الكرة"، يجب عليك استخدام لبنات من مجموعة:

أ) لبنات "المظاهر" ب) لبنات "الحركة" ج) لبنات "الاستشعار" د) لبنات "الأحداث"

19- عند التعامل مع أزياء الكائن، ما هو المصطلح الذي يصف عملية عكس الكائن يمينًا ويسارًا دون الحاجة لإعادة رسمه؟

أ) القلب عموديًا ب) تجميع ج) تكرار د) القلب أفقيًا

20- لجعل كائن القطة يتحرك للأمام مع تغيير مظهره ليظهر وكأنه يمشي، ستستخدم هذه المجموعة من العناصر:

أ) الأزياء والحركة ب) المتغيرات والعبارات الشرطية

ج) الخلفيات والمؤثرات الصوتية د) الاستشعار والعوامل

السؤال الثاني: أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة فيما يأتي:

1- عند تعبئة نموذج السيناريو، يتم تحديد المكان الذي تدور فيه الأحداث في خانة البيئة.

2- لإضافة كائن من مكتبة سكراتش، ننقر على زر اختيار كائن الموجود في منطقة الكائن.

3- لتغيير اللون الداخلي لأي شكل مغلق أو مساحة محددة داخل محرر الرسم، يتم استخدام أداة تسمّى التعبئة (Fill).

4- لإضافة صوت مسجل، ننقر على أيقونة تسجيل في تبويب الأصوات.

5- يعتبر الامتداد WMA مثالاً على أحد امتدادات الملفات الصوتية المدعومة التي يمكن تحميلها إلى المشروع.

6- لتغيير شكل الخطوط والمنحنيات المرسومة على الكائن وتعديل نقاطها، تُستخدم أداة إعادة التشكيل في محرر الرسم.

7- الأداة المستخدمة لملء الأشكال المرسومة بلون في محرر الرسم تسمّى أداة التعبئة.

8- يمكن تحميل الصور من الجهاز لاستخدامها كخلفيات في المشروع.

9- إذا أردت جعل مقطع صوتي أبطأ، يجب استخدام أداة تحرير الأصوات أبطأ (Slower).

10- لضمان استخدام جميع التفاصيل المخطط لها في المشروع، يُنصح بتصميم نموذج السيناريو في ملف Google Docs وحفظ تفاصيل كل مشهد.

11- عند البحث في مكتبة الخلفيات، يمكنك تضييق نطاق الاختيار بناءً على فئة الخلفية، مثل موسيقى أو داخلي أو خارجي.

12- إذا كنت تبحث عن كائن يمثل شخصية أسطورية أو سحرية، يمكنك تضييق نطاق البحث باختيار فئة الخيال من مكتبة الكائنات.

13- يفضل استخدام الموارد المجانية التي تحمل ترخيص المشاع الإبداعي عند دمج الصور والموسيقى في المشروع لضمان الاستخدام القانوني.

14- من خلال أداة القطارة في محرر الرسم، يمكن للمستخدم أخذ عينة من لون موجود على الكائن لتطبيقه على جزء آخر.

السؤال الثالث: اختر من العمود الثاني الرقم المناسب مع العمود الأول:

العامود الأول		العامود الثاني	
JPG	2	ملف صورة يدعم الشفافية	1
WMA	4	ملف صورة ثابتة	2
PNG	1	ملف صوتي مضغوط	3
MP3	3	ملف صوتي يدعم الجودة العالية	4

السؤال الرابع: ضع إشارة (✓) أمام العبارة الصحيحة وإشارة (✗) أمام العبارة الخاطئة:

1- (✗) يمكن تعديل حجم الكائن واتجاهه ولكن لا يمكن تغيير ألوانه.

2- (✓) توجد أربع طرق مختلفة لإضافة الخلفيات في سكراتش.

3- (✓) يمكن تسجيل الأصوات مباشرة باستخدام الميكروفون في سكراتش.

4- (✗) لا يمكن تحميل الصور من الإنترنت لاستخدامها ككائنات في سكراتش.

5- (✓) توجد أدوات متعددة لتحرير الصوت في سكراتش مثل القص وتغيير السرعة.

6- (✗) الخلفيات العشوائية يتم اختيارها يدويًا من قبل المستخدم.

7- (✗) عند استخدام محرر الرسم لإنشاء كائن جديد، يتم تطبيق اللون والشفافية باستخدام خاصية "حجم الفرشاة" فقط.

8- (✓) عند تحرير الصوت، استخدام مؤثر "أسرع" (Faster) يقلل من مدة تشغيل المقطع الصوتي الكلية.

9- (✓) يُركز بند "الأحداث" في نموذج السيناريو على كيفية تقدم السيناريو من خلال المشهد.

10- (✗) من مميزات صيغ الملفات الرسومية GIF أنها مدعومة بالكامل في سكراتش لإضافة كائنات متحركة متعددة الأزياء.

السؤال الخامس: صنّف العناصر التالية إلى الفئة المناسبة لها (كائنات - خلفيات - أصوات):

العناصر	قطة	غابة	موسيقى	سيارة	مدينة	صوت مطر	طائرة	حديقة	صوت تصفيق

كائنات	خلفيات	أصوات
قطة	غابة	موسيقى
سيارة	مدينة	صوت مطر
طائرة	حديقة	صوت تصفيق

السؤال السادس: رتّب الخطوات التالية حسب التسلسل الصحيح لرسم كائن جديد في سكراتش:

الخطوات	الترتيب الصحيح
استخدام أدوات الرسم	3
النقر على "اختيار كائن"	1
الظهور في منطقة الكائنات	4
النقر على زر "رسم"	2

السؤال السابع | أجب عن الأسئلة المقالية والتطبيقية التالية:

1- عند استخدام خاصية القص (Trim) لتحرير مقطع صوتي، ما هو الغرض الأساسي من هذه الأداة؟

الإجابة: إزالة أجزاء غير مرغوب فيها من المقطع الصوتي المسجل (سواء في البداية، أو النهاية، أو الوسط).

2- عند استخدام خيار "تحميل خلفية" (Upload Backdrop) أو "تحميل كائن جاهز" (Upload Sprite)، من أين يتم استيراد ملف الصورة في هذه الحالة؟

الإجابة: يتم استيراد الملف من جهاز الحاسوب الخاص بالمستخدم (أو من صور محفوظة على الجهاز).

3- قارن بين طريقة إضافة كائن وطريقة إضافة خلفية من حيث مكان الزر في الواجهة وعدد الطرق المتاحة:

الإجابة: - مكان الزر: الكائن (منطقة الكائنات)، الخلفية (منطقة الخلفيات).

- عدد الطرق: 4 طرق لكل منهما (الاختيار من المكتبة، الرسم، التحميل، العشوائي).

4- تريد إنشاء مشهد لعيد ميلاد في مشروعك. ما العناصر التي ستضيفها من كل فئة لتحقيق هذا الهدف؟

الإجابة: - الخلفية: ساحة احتفال أو غرفة بها زينة.

- الكائنات: شخصيات أطفال، كعكة عيد ميلاد، هدايا.

- الأصوات: موسيقى فرحة، صوت تهاني وتصفيق.

5- فسّر الفرق بين "الكائن" (Sprite) و "الزي" (Costume) في سكراتش، مع ذكر مثال لتوضيح الفرق:

الإجابة: - الكائن: هو الشخصية أو العنصر الرئيسي نفسه في المشروع، مثل قطة أو سيارة.

- الزي: هو مظهر مختلف لنفس الكائن، يستخدم لتغيير شكل الكائن أثناء التنفيذ.

- المثال: كائن "القطة" يمكن أن يحتوي على عدة أزياء تظهرها وهي تمشي، تجري، أو تجلس.

6- إذا كان لديك تسجيل صوتي لقطعة موسيقية طويلة، ولكنك تحتاج فقط إلى الجزء الأول منها في مشروعك. ما الإجراء الذي ستتخذه باستخدام أدوات تحرير الصوت في سكراتش؟

الإجابة: سأستخدم أداة قص الصوت لإزالة الأجزاء غير المرغوب فيها (الجزء الأخير من التسجيل) والاحتفاظ بالجزء الأول فقط.

7- لماذا يُعد تحديد "البيئة" لكل مشهد خطوة مهمة عند كتابة سيناريو المشروع؟

الإجابة: لأن تحديد البيئة يضيف عمقاً وسياقاً بصرياً للأحداث، ويساعد في فهم القصة ويجعل المشروع أكثر جاذبية وواقعية.

8- أذكر طريقتين مختلفتين يمكن من خلالها الحصول على خلفية لمشروعك في سكراتش، مع شرح بسيط لكل طريقة؟

الإجابة: - رسم خلفية جديدة: باستخدام أدوات الرسم المتاحة في البرنامج لإنشاء تصميم فريد يناسب فكرتي.

- تحميل خلفية من الجهاز: اختيار صورة محفوظة مسبقاً على جهاز الحاسوب وإضافتها كمشهد خلفية.