السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

1- ما هو الاسم الآخر للأوامر البرمجية التي تعتمد عليها البرمجيات لتنفيذ المهام المطلوبة؟

أ) الكود ب) اللبنات البرمجية ج) لغة البرمجة د) الخوارزميات

2- ما هي برمجية سكراتش (Scratch)؟

أ) لغة برمجة نصية لتطوير تطبيقات الويب ب) برمجية متخصصة في تحرير الصور والفيديو الرقمي

ج) بيئة برمجية لتحليل البيانات والإحصائيات د) منصة برمجية تعتمد على لغة برمجة مرئية

3- أي من الآتي يُعد من المشروعات المتنوعة التي يمكن إنشاؤها باستخدام سكراتش (Scratch)؟

أ) مواقع الويب الديناميكية ب) الألعاب التفاعلية ج) تطبيقات الجوال د) أنظمة التشغيل

4- على ماذا تعتمد البرمجة في منصة سكراتش (Scratch) لتجعلها مناسبة للمبتدئين وأقل تعقيدًا؟

أ) كتابة الأوامر النصية بلغة برمجة متقدمة ب) استخدام رموز رياضية ومعادلات معقدة

ج) اللبنات البرمجية التي تشبه قطع الأحجية في تركيبها د) تعديل إعدادات النظام الأساسية للأجهزة

5- لإنشاء حساب جديد على موقع سكراتش، ما هو الزر الذي يجب البحث عنه والنقر عليه في الصفحة الرئيسة؟

أ) تسجيل الدخول ب) انضم إلى سكراتش ج) إنشاء مشروع د) استكشف

6- ما هي وظيفة زر تسجيل الدخول (Login Button) في الشاشة الرئيسة لبرمجية سكراتش؟

أ) حفظ المشروعات ومشاركتها والوصول إلى ميزات متعددة ب) إنشاء مشاريع جديدة وحذف المشاريع القديمة

ج) تعديل الإعدادات الشخصية وتغيير خلفية الشاشة د) استيراد الكائنات الجاهزة وإضافة المؤثرات الصوتية

7- ما هي وظيفة لوحة اللبنات البرمجية (Blocks Palette)؟

أ) عرض الكائنات المستخدمة في المشروع ب) تتحكّم في حركة الكائنات وتعديل حجمها واتجاهها

ج) تحتوي على مجموعة متنوعة من الأوامر المصنفة د) مكان يتم فيه تجميع اللبنات لإنشاء المقاطع البرمجية

8- ما هو المكون الذي يمثل شاشة العرض ويعرض التفاعلات بين الكائنات والخلفيات في سكراتش؟

أ) لوحة الكائنات ب) منطقة البرمجة ج) لوحة اللبنات البرمجية د) المنصة

9- أي من الآتي يُعد من عناصر التصميم (Design Elements) لمشروع سكراتش؟

أ) الكائنات (Sprites) والخلفيات (Backdrops) ب) الأحداث (Events) والشروط (Conditions)

ج) اللبنات البرمجية (Blocks) والمتغيرات (Variables) د) العمليات الحسابية (Operators) والتكرار (Loops)

10- ما هو العنصر التفاعلي في المشروع الذي يمثل الشخصيات أو العناصر الأخرى التي تتحرك أو تتفاعل مع المستخدمين؟

أ) الكائن (Sprite) ب) الخلفية (Backdrop) ج) المنصة (Stage) د) القائمة (Menu)

11- ما هي العناصر التي تتحكم في طريقة تصرف الكائنات وتفاعلها في المشروعات؟

أ) عناصر التصميم ب) عناصر البرمجة ج) عناصر الأصوات د) عناصر النصوص

12- ما هي أنواع اللبنات المسؤولة عن تنظيم تسلسل الأحداث، وتحديد الحلقات والقرارات الشرطية في سكراتش؟

أ) لبنات المظاهر ب) لبنات الأحداث ج) لبنات الحركة د) لبنات التحكم

13- ما هو الخيار الذي يجب النقر عليه في القائمة العلوية لموقع سكراتش للوصول إلى المشروعات التي أنشأها الآخرون؟

أ) إنشاء (Create) ب) ملف (File) ج) استكشاف (Explore) د) تسجيل الدخول (Login)

14- علامة التبويب التي يجب النقر عليها لمعرفة كيفية عمل مشروع جاهز واستعراض اللبنات البرمجية المستخدمة فيه، هي:

أ) الاطلاع على المشروع ب) التعليقات ج) الحفظ الآن د) زر العلم

15- أي من مكونات واجهة سكراتش تُسهل عملية القراءة وتحسين تجربة البرمجة من خلال التحكم في حجم الأوامر؟

أ) القائمة ب) تكبير / تصغير اللبنات ج) المنصة د) لوحة الكائنات

16- ما هي العناصر التي تشمل الجوانب المرئية والجمالية للمشروع، مثل الكائنات والخلفيات والأصوات؟

أ) عناصر البرمجة ب) عناصر التحكم ج) عناصر التفاعل د) عناصر التصميم

17- أي من أنواع المشروعات في سكراتش يتضمن تفاعل اللاعبين مع الشخصيات، والقواعد، والنقاط، والمستويات؟

أ) القصص التفاعلية ب) الرسوم المتحركة ج) الألعاب د) مشروعات الفن

18- أي من الآتي يُعد مثالاً على لبنات المظاهر (Looks) في لوحة اللبنات البرمجية؟

أ) بدء الأنشطة بناءً على أحداث معينة ب) التحكم في حركة الكائنات

ج) تعديل مظهر الكائنات والتفاعل البصري د) تنظيم تسلسل الأحداث وتحديد القرارات الشرطية

19- ما هو الدور الأساسي الذي تلعبه سلسلة التعليمات الدقيقة المعروفة بالأوامر البرمجية (الكود) في عمل البرمجيات؟

أ) تحليل المتطلبات وتصميم البرمجيات ب) تحديد سلوك الكائنات داخل المشروع

ج) تحسين دقة الألوان في شاشات العرض د) تنفيذ المهام المطلوبة بدقة وفعالية

20- عند استكشاف مشروعات الآخرين، لماذا يُنصح بالنقر على زر "الاطلاع على المشروع (See inside)"؟

أ) لفهم منطق البرمجة واستعراض اللبنات المستخدمة ب) لإضافة تعليقات شخصية على واجهة المشروع

ج) لاحتساب المشروع ضمن المشروعات الأكثر شعبية د) لنسخ المشروع ونشره باسم المستخدم الجديد

السؤال الثاني: أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة فيما يأتي:

1- تُصنف برمجية سكراتش (Scratch) على أنها منصة برمجية تعتمد على لغة برمجة _____.

2- الشخص الذي يقوم بتطوير البرمجيات عن طريق كتابة التعليمات البرمجية يسمّى _____.

3- المنطقة التي تظهر فيها تفاعلات الكائنات تسمّى _____.

4- اللبنات البرمجية الخاصة بالتحكم في حركة الكائنات تسمّى لبنات _____.

5- العناصر المرئية مثل الكائنات والخلفيات تسمّى عناصر _____.

6- للوصول إلى المشاريع المنشورة من قبل الآخرين، ننقر على خيار _____ في القائمة العلوية.

7- لمعرفة اللبنات البرمجية المستخدمة في مشروع جاهز، ننقر على علامة التبويب _____.

8- اللبنات البرمجية التي تنظم التكرارات والشروط تسمّى لبنات _____.

9- عند إنشاء حساب في سكراتش، يجب اختيار كلمة مرور _____ والاحتفاظ بها في مكان آمن.

10- العناصر التي تحكم في طريقة تصرف الكائنات وتفاعلها تسمّى عناصر _____.

11- بعد فتح متصفح الإنترنت لتثبيت سكراتش، يجب البحث عن خيار التنزيل الذي يتوافق مع _____ لنظام التشغيل الخاص بجهازك.

12- يُعد النقر على زر _____ هو الخطوة الأخيرة في إنشاء حساب جديد على سكراتش بعد اختيار اسم المستخدم وكلمة المرور.

13- تُستخدم خاصية _____ لتقريب الأوامر البرمجية وتكبيرها في منطقة البرمجة لتسهيل القراءة.

14- ينفذ الحاسوب أوامرنا من خلال سلسلة من التعليمات الدقيقة تُعرف باسم _____.

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

العامود الأول		العامود الثاني	
الرسوم المتحركة	...	يتغير شكلها بالاعتماد على أوامر برمجية ومعدلات رياضية	1
القصص التفاعلية	...	تعرض تسلسل أحداث يضم حوارات وحركات بين الكائنات، دون تفاعل كبير مع المستخدم	2
الألعاب	...	يمكن للمستخدمين فيها اتخاذ قرارات تؤثر على اتجاه القصة وكيفية تطورها	3
مشروعات الفن	...	تحتوي على تفاعل اللاعبين مع الشخصيات، والقواعد، والنقاط، والمستويات	4

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

1- (...) سكراتش (Scratch) هو لغة برمجة نصية تستخدم للمبرمجين المحترفين.

2- (...) يمكن استخدام سكراتش لإنشاء قصص تفاعلية ورسوم متحركة.

3- (...) لا يمكن استخدام سكراتش دون تثبيته على جهاز الحاسوب.

4- (...) يجب إنشاء حساب على موقع سكراتش لتتمكن من حفظ مشاريعك.

5- (...) الكائن (Sprite) هو العنصر التفاعلي الذي يمكن برمجته في المشروع.

6- (...) الخلفيات (Backdrops) تتحكم في حركة الكائنات واتجاهها.

7- (...) لوحة اللبنات البرمجية تحتوي على الأوامر المصنفة مثل الحركة والمظهر.

8- (...) لا يمكن إضافة أصوات مخصصة إلى مشاريع سكراتش.

9- (...) زر "استكشف" (Explore) يسمح بالاطلاع على مشاريع أنشأها مستخدمون آخرون.

10- (...) من الخصائص المهمة لاسم المشروع أن يكون معبراً عن فكرته.

11- (...) الأصوات (Sounds) هي عنصر من عناصر البرمجة المسؤولة عن تنظيم تسلسل الأحداث.

12- (...) يمكن استخدام برمجية سكراتش فقط عن طريق تنزيل البرنامج وتثبيته على جهاز الحاسوب، ولا يمكن استخدامه عبر الموقع الإلكتروني.

13- (...) أحد خصائص الاسم المناسب للمشروع هو أن يكون فريداً ومعبراً عن فكرة المشروع.

14- (...) الخطوة الأولى بعد فتح متصفح الإنترنت لتثبيت سكراتش هي البحث عن أيقونة البرنامج على سطح المكتب.

السؤال الخامس: صنّف العناصر التالية إلى فئتين: "عناصر التصميم" و"عناصر البرمجة":

العناصر			
الكائنات	اللبنات البرمجية	الخلفيات	
الأصوات	المتغيرات	الأحداث	

عناصر التصميم	عناصر البرمجة
.....	.....
.....	.....
.....	.....

السؤال السادس: رتّب الخطوات التالية لإنشاء حساب جديد على سكراتش بالترتيب الصحيح:

الخطوات	الترتيب الصحيح
النقر على زر "إنشاء حساب"	.....
تسجيل الدخول باستخدام اسم المستخدم وكلمة المرور	.....
إدخال المعلومات المطلوبة	.....
النقر على زر "انضم إلى سكراتش"	.....
الانتقال إلى البريد الإلكتروني لتأكيد الحساب	.....

السؤال السابع: أجب عن الأسئلة المقالية التالية:

1- وضح الفرق بين مفهومي "تسجيل الدخول" و "إنشاء الحساب" في سكراتش، ومتى نستخدم كلاً منهما؟

الإجابة: .....

.....

.....

2- ما الفرق بين عناصر التصميم وعناصر البرمجة في مشروع سكراتش من حيث الوظيفة؟

الإجابة: .....

3- وضّح العلاقة بين الأوامر البرمجية (الكود) وتنفيذ المهام المطلوبة من قبل الأجهزة الإلكترونية:

الإجابة: .....

.....

4- أذكر طريقتين أساسيتين يمكن للمستخدم من خلالهما الوصول إلى برمجية سكراتش واستخدامها؟

الإجابة: - .....

- .....

5- إذا كنت ترغب في إنشاء قصة تفاعلية على سكراتش، ما هي أنواع لبنات البرمجة (فئاتها) التي لا غنى عنها لضمان تفاعل المستخدم وتطور أحداث القصة؟

الإجابة: - .....

- .....

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة من الخيارات الآتية:

1- ما هو الاسم الآخر للأوامر البرمجية التي تعتمد عليها البرمجيات لتنفيذ المهام المطلوبة؟

أ) الكود ب) اللبنات البرمجية ج) لغة البرمجة د) الخوارزميات

2- ما هي برمجية سكراتش (Scratch)؟

أ) لغة برمجة نصية لتطوير تطبيقات الويب ب) برمجية متخصصة في تحرير الصور والفيديو الرقمي

ج) بيئة برمجية لتحليل البيانات والإحصائيات د) منصة برمجية تعتمد على لغة برمجة مرئية

3- أي من الآتي يُعد من المشروعات المتنوعة التي يمكن إنشاؤها باستخدام سكراتش (Scratch)؟

أ) مواقع الويب الديناميكية ب) الألعاب التفاعلية ج) تطبيقات الجوال د) أنظمة التشغيل

4- على ماذا تعتمد البرمجة في منصة سكراتش (Scratch) لتجعلها مناسبة للمبتدئين وأقل تعقيدًا؟

أ) كتابة الأوامر النصية بلغة برمجة متقدمة ب) استخدام رموز رياضية ومعادلات معقدة

ج) اللبنات البرمجية التي تشبه قطع الأحجية في تركيبها د) تعديل إعدادات النظام الأساسية للأجهزة

5- لإنشاء حساب جديد على موقع سكراتش، ما هو الزر الذي يجب البحث عنه والنقر عليه في الصفحة الرئيسة؟

أ) تسجيل الدخول ب) انضم إلى سكراتش ج) إنشاء مشروع د) استكشف

6- ما هي وظيفة زر تسجيل الدخول (Login Button) في الشاشة الرئيسة لبرمجية سكراتش؟

أ) حفظ المشروعات ومشاركتها والوصول إلى ميزات متعددة ب) إنشاء مشاريع جديدة وحذف المشاريع القديمة

ج) تعديل الإعدادات الشخصية وتغيير خلفية الشاشة د) استيراد الكائنات الجاهزة وإضافة المؤثرات الصوتية

7- ما هي وظيفة لوحة اللبنات البرمجية (Blocks Palette)؟

أ) عرض الكائنات المستخدمة في المشروع ب) تتحكّم في حركة الكائنات وتعديل حجمها واتجاهها

ج) تحتوي على مجموعة متنوعة من الأوامر المصنفة د) مكان يتم فيه تجميع اللبنات لإنشاء المقاطع البرمجية

8- ما هو المكون الذي يمثل شاشة العرض ويعرض التفاعلات بين الكائنات والخلفيات في سكراتش؟

أ) لوحة الكائنات ب) منطقة البرمجة ج) لوحة اللبنات البرمجية د) المنصة

9- أي من الآتي يُعد من عناصر التصميم (Design Elements) لمشروع سكراتش؟

أ) الكائنات (Sprites) والخلفيات (Backdrops) ب) الأحداث (Events) والشروط (Conditions)

ج) اللبنات البرمجية (Blocks) والمتغيرات (Variables) د) العمليات الحسابية (Operators) والتكرار (Loops)

10- ما هو العنصر التفاعلي في المشروع الذي يمثل الشخصيات أو العناصر الأخرى التي تتحرك أو تتفاعل مع المستخدمين؟

أ) الكائن (Sprite)　ب) الخلفية (Backdrop)　ج) المنصة (Stage)　د) القائمة (Menu)

11- ما هي العناصر التي تتحكم في طريقة تصرف الكائنات وتفاعلها في المشروعات؟

أ) عناصر التصميم　ب) عناصر البرمجة　ج) عناصر الأصوات　د) عناصر النصوص

12- ما هي أنواع اللبنات المسؤولة عن تنظيم تسلسل الأحداث، وتحديد الحلقات والقرارات الشرطية في سكراتش؟

أ) لبنات المظاهر　ب) لبنات الأحداث　ج) لبنات الحركة　د) لبنات التحكم

13- ما هو الخيار الذي يجب النقر عليه في القائمة العلوية لموقع سكراتش للوصول إلى المشروعات التي أنشأها الآخرون؟

أ) إنشاء (Create)　ب) ملف (File)　ج) استكشاف (Explore)　د) تسجيل الدخول (Login)

14- علامة التبويب التي يجب النقر عليها لمعرفة كيفية عمل مشروع جاهز واستعراض اللبنات البرمجية المستخدمة فيه، هي:

أ) الاطلاع على المشروع　ب) التعليقات　ج) الحفظ الآن　د) زر العلم

15- أي من مكونات واجهة سكراتش تُسهل عملية القراءة وتحسين تجربة البرمجة من خلال التحكم في حجم الأوامر؟

أ) القائمة　ب) تكبير / تصغير اللبنات　ج) المنصة　د) لوحة الكائنات

16- ما هي العناصر التي تشمل الجوانب المرئية والجمالية للمشروع، مثل الكائنات والخلفيات والأصوات؟

أ) عناصر البرمجة　ب) عناصر التحكم　ج) عناصر التفاعل　د) عناصر التصميم

17- أي من أنواع المشروعات في سكراتش يتضمن تفاعل اللاعبين مع الشخصيات، والقواعد، والنقاط، والمستويات؟

أ) القصص التفاعلية　ب) الرسوم المتحركة　ج) الألعاب　د) مشروعات الفن

18- أي من الآتي يُعد مثالاً على لبنات المظاهر (Looks) في لوحة اللبنات البرمجية؟

أ) بدء الأنشطة بناءً على أحداث معينة　ب) التحكم في حركة الكائنات

ج) تعديل مظهر الكائنات والتفاعل البصري　د) تنظيم تسلسل الأحداث وتحديد القرارات الشرطية

19- ما هو الدور الأساسي الذي تلعبه سلسلة التعليمات الدقيقة المعروفة بالأوامر البرمجية (الكود) في عمل البرمجيات؟

أ) تحليل المتطلبات وتصميم البرمجيات　ب) تحديد سلوك الكائنات داخل المشروع

ج) تحسين دقة الألوان في شاشات العرض　د) تنفيذ المهام المطلوبة بدقة وفعالية

20- عند استكشاف مشروعات الآخرين، لماذا يُنصح بالنقر على زر "الاطلاع على المشروع (See inside)"؟

أ) لفهم منطق البرمجة واستعراض اللبنات المستخدمة　ب) لإضافة تعليقات شخصية على واجهة المشروع

ج) لاحتساب المشروع ضمن المشروعات الأكثر شعبية　د) لنسخ المشروع ونشره باسم المستخدم الجديد

السؤال الثاني: أكمل الفراغ بالكلمات المناسبة فيما يأتي:

1- تُصنف برمجية سكراتش (Scratch) على أنها منصة برمجية تعتمد على لغة برمجة مرئية (كائنية).

2- الشخص الذي يقوم بتطوير البرمجيات عن طريق كتابة التعليمات البرمجية يسمّى المبرمج.

3- المنطقة التي تظهر فيها تفاعلات الكائنات تسمّى المنصة (Stage).

4- اللبنات البرمجية الخاصة بالتحكم في حركة الكائنات تسمّى لبنات الحركة (Motion).

5- العناصر المرئية مثل الكائنات والخلفيات تسمّى عناصر التصميم (Design).

6- للوصول إلى المشاريع المنشورة من قبل الآخرين، ننقر على خيار استكشف (Explore) في القائمة العلوية.

7- لمعرفة اللبنات البرمجية المستخدمة في مشروع جاهز، ننقر على علامة التبويب الاطلاع على المشروع (See inside).

8- اللبنات البرمجية التي تنظم التكرارات والشروط تسمّى لبنات التحكم (Control).

9- عند إنشاء حساب في سكراتش، يجب اختيار كلمة مرور قوية والاحتفاظ بها في مكان آمن.

10- العناصر التي تحكم في طريقة تصرف الكائنات وتفاعلها تسمّى عناصر البرمجة (Code).

11- بعد فتح متصفح الإنترنت لتثبيت سكراتش، يجب البحث عن خيار التنزيل الذي يتوافق مع نظام التشغيل / نوع الجهاز لنظام التشغيل الخاص بجهازك.

12- يُعد النقر على زر "إنشاء حساب" (Create Account) هو الخطوة الأخيرة في إنشاء حساب جديد على سكراتش بعد اختيار اسم المستخدم وكلمة المرور.

13- تُستخدم خاصية تكبير / تصغير اللبنات (Zoom Blocks) لتقريب الأوامر البرمجية وتكبيرها في منطقة البرمجة لتسهيل القراءة.

14- ينفذ الحاسوب أوامرنا من خلال سلسلة من التعليمات الدقيقة تُعرف باسم الأوامر البرمجية (الكود).

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

العامود الأول		العامود الثاني	
الرسوم المتحركة	2	يتغير شكلها بالاعتماد على أوامر برمجية ومعدلات رياضية	1
القصص التفاعلية	3	تعرض تسلسل أحداث يضم حوارات وحركات بين الكائنات، دون تفاعل كبير مع المستخدم	2
الألعاب	4	يمكن للمستخدمين فيها اتخاذ قرارات تؤثر على اتجاه القصة وكيفية تطورها	3
مشروعات الفن	1	تحتوي على تفاعل اللاعبين مع الشخصيات، والقواعد، والنقاط، والمستويات	4

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

1- (✗) سكراتش (Scratch) هو لغة برمجة نصية تستخدم للمبرمجين المحترفين.

2- (✓) يمكن استخدام سكراتش لإنشاء قصص تفاعلية ورسوم متحركة.

3- (✗) لا يمكن استخدام سكراتش دون تثبيته على جهاز الحاسوب.

4- (✓) يجب إنشاء حساب على موقع سكراتش لتتمكن من حفظ مشاريعك.

5- (✓) الكائن (Sprite) هو العنصر التفاعلي الذي يمكن برمجته في المشروع.

6- (✗) الخلفيات (Backdrops) تتحكم في حركة الكائنات واتجاهها.

7- (✓) لوحة اللبنات البرمجية تحتوي على الأوامر المصنفة مثل الحركة والمظهر.

8- (✗) لا يمكن إضافة أصوات مخصصة إلى مشاريع سكراتش.

9- (✓) زر "استكشف" (Explore) يسمح بالاطلاع على مشاريع أنشأها مستخدمون آخرون.

10- (✓) من الخصائص المهمة لاسم المشروع أن يكون معبراً عن فكرته.

11- (✗) الأصوات (Sounds) هي عنصر من عناصر البرمجة المسؤولة عن تنظيم تسلسل الأحداث.

12- (✗) يمكن استخدام برمجية سكراتش فقط عن طريق تنزيل البرنامج وتثبيته على جهاز الحاسوب، ولا يمكن استخدامه عبر الموقع الإلكتروني.

13- (✓) أحد خصائص الاسم المناسب للمشروع هو أن يكون فريداً ومعبراً عن فكرة المشروع.

14- (✗) الخطوة الأولى بعد فتح متصفح الإنترنت لتثبيت سكراتش هي البحث عن أيقونة البرنامج على سطح المكتب.

السؤال الخامس: صنّف العناصر التالية إلى فئتين: "عناصر التصميم" و"عناصر البرمجة":

العناصر			
	الكائنات	اللبنات البرمجية	الخلفيات
	الأصوات	المتغيرات	الأحداث

عناصر التصميم	عناصر البرمجة
الكائنات	اللبنات البرمجية
الخلفيات	المتغيرات
الأصوات	الأحداث

السؤال السادس: رتّب الخطوات التالية لإنشاء حساب جديد على سكراتش بالترتيب الصحيح:

الخطوات	الترتيب الصحيح
النقر على زر "إنشاء حساب"	3
تسجيل الدخول باستخدام اسم المستخدم وكلمة المرور	5
إدخال المعلومات المطلوبة	2
النقر على زر "انضم إلى سكراتش"	1
الانتقال إلى البريد الإلكتروني لتأكيد الحساب	4

السؤال السابع: أجب عن الأسئلة المقالية التالية:

1- وضح الفرق بين مفهومي "تسجيل الدخول" و "إنشاء الحساب" في سكراتش، ومتى نستخدم كلاً منهما؟

الإجابة: يُستخدم تسجيل الدخول عندما يكون لديك بالفعل اسم مستخدم وكلمة مرور، للدخول إلى حسابك، وحفظ ومشاركة المشروعات بينما إنشاء حساب يُستخدم عند زيارة الموقع لأول مرة ولا تمتلك حساباً بعد، لتسجيل بياناتك والحصول على حساب جديد.

2- ما الفرق بين عناصر التصميم وعناصر البرمجة في مشروع سكراتش من حيث الوظيفة؟

الإجابة: عناصر التصميم تهتم بالجوانب المرئية والجمالية للمشروع أما عناصر البرمجة تتحكّم في سلوك الكائنات وتفاعلاتها.

3- وضّح العلاقة بين الأوامر البرمجية (الكود) وتنفيذ المهام المطلوبة من قبل الأجهزة الإلكترونية:

الإجابة: الأوامر البرمجية (الكود) هي سلسلة من التعليمات الدقيقة والمكتوبة بلغة برمجة معينة، يقوم المبرمج بكتابتها للتواصل مع الأجهزة الإلكترونية. هذه التعليمات تمكن الأجهزة من أداء وظائفها بدقة وفعالية.

4- أذكر طريقتين أساسيتين يمكن للمستخدم من خلالهما الوصول إلى برمجية سكراتش واستخدامها؟

الإجابة: - استخدام البرنامج المثبت على جهاز الحاسوب: عن طريق تنزيل البرنامج وتثبيته على الجهاز وفق نظام التشغيل.
- استخدام البرنامج عبر الإنترنت: عن طريق الدخول إلى الموقع الإلكتروني دون الحاجة إلى التثبيت.

5- إذا كنت ترغب في إنشاء قصة تفاعلية على سكراتش، ما هي أنواع لبنات البرمجة (فئاتها) التي لا غنى عنها لضمان تفاعل المستخدم وتطور أحداث القصة؟

الإجابة: - لبنات الأحداث (Events): للبدء في الأنشطة بناءً على حدث معين (مثل النقر على زر أو مفتاح).
- لبنات التحكم (Control): لتنظيم تسلسل الأحداث، وتحديد الحلقات، وتنفيذ القرارات الشرطية التي تسمح للمستخدم باتخاذ قرارات تؤثر على القصة.