

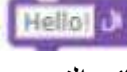


الهدف العام: تنفيذ حوار بين كائنات على المنصة.

نشاط (1): لنجعلها تتحدث.



اكمل الفراغ بعبارات حاسوبية مناسبة:-

1. لكتابة جملة طويلة أو عدة جمل نستخدم مفتاح من لوحة المفاتيح.
2. لبنة الأمر من المقطع البرمجي .
3. لبنة الأمر من المقطع البرمجي .
4. لبنة الأمر تستخدم للتعبير عن .
5. يستطيع الكائن التعبير عما يريده ب من خلال لبنة الأمر

ما ناتج تنفيذ الجمل البرمجية التالية:-

بناء على ناتج التنفيذ، اكمل ما يلي:

يعمل البرنامج عند النقر على الأيقونة :

الكائن يقل عبارة



نشاط (2): تغيير وقت الانتظار حسب متطلبات الموقف.



ما ناتج تنفيذ الجمل البرمجية التالية:-

بناء على ناتج التنفيذ، اكمل ما يلي:

يعمل البرنامج عند النقر على الأيقونة :

الكائن يقل عبارة

وظيفة لبنة انتظار 1 ث هو:

عدد العبارات التي يقولها الكائن:

عدد تكرار العبارات:



وقف.

نشاط (3): تجميع مقاطع.



ركب البرنامج بناء على اللبنة البرمجية، ثم أجب عما يلي



- اعتماداً على البرنامج السابق، أكتب كلمة «صح» في المكان المناسب:

المقطع البرمجي	يسير ١٠ خطوات ثلاث مرات	يقول: "ميا" ثلاث مرات	ينتظر "١" ثانية ثلاث مرات	يقول: النجدة ثلاث مرات	يغير مظهره ثلاث مرات
١					
٢					
٣					
٤					

نشاط (4): موسيقى مرافقة.



اعتماداً على اللبنة البرمجية اجبني عما يلي:

بناء على ناتج التنفيذ، اكملني ما يلي:

- يعمل البرنامج عند النقر على الأيقونة :
- وظيفة لبنة شغل الصوت:
- الصوت الناتج عن اللبنة :
- وظيفة لبنة انتظر 1 ث هو:
- وظيفة لبنة المظهر التالي:
- عدد مرات تكرار اللبنة:

