

**الــمـــــادة / مهارات رقمية  
الصـــــــف / .....................................  
اسم الطالب /...................................... ......................................**

الـمملكة العربية السعودية  
وزارة التعليم

**الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض**

**ورقة عمل درس تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب - الصف السادس - الفصل الثالث 1445هـ**

**السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:**

1. **يمكننا تصميم ألعاب ثلاثية الأبعاد بدون كتابة سطر برمجي واحد. ( )**
2. **من مكونات اللعبة الرئيسية: أهداف اللعبة، الشخصيات الرئيسية، التحديات، التحكم. ( )**
3. **مختبر لعبة كودو هي بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب طورتها شركة مايكروسوفت. ( )**
4. **تتكون اللعبة في مختبر كودو من عالم وكائنات بداخل هذا العالم. ( )**
5. **الأرضية مستوية في لعبة كودو ولا يمكن تغييرها. ( )**
6. **عند إضافة الماء لسطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملا. ( )**
7. **اللغة في لعبة كودو هي الإنجليزية ولا يمكن تغييرها للغة أخرى. ( )**

 **السؤال الثاني: رتب خطوات تصميم اللعبة:**

**السؤال الثالث: تطبيق عملي.**

[](https://t.me/Techni456_group)[](mailto:alghazee@hotmail.com) **قم بتحميل لعبة كودو في جهازك، اكتب اسمك وسجل الدخول، اضف عالم من اختيارك ، أضف بعض الكائنات،  
 احفظ اللعبة، شاركنا عملك بمقطع فيديو في قروب التيمز.**

**قروب كل ما يتعلق بالمهارات الرقمية**

**إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي**



الـمملكة العربية السعودية  
وزارة التعليم

**الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض**

**الــمـــــادة / مهارات رقمية  
الصـــــــف / .....................................  
اسم الطالب /...................................... ......................................**

**ورقة عمل درس برمجة ألعاب الحاسب - الصف السادس - الفصل الثالث 1445هـ**

**السؤال الأول: ضع صح أو خطأ أمام الجمل التالية:**

1. **لعبة كودو من إنتاج شركة قوقل. ( )**
2. **تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط ( عندما (when)). ( )**
3. **لبرمجة كائن يجب عليك أولا تحديد أداة الكائن (Object tool). ( )**
4. **للخروج من وضعية البرمجة اضغط زر خروج ESC. ( )**
5. **يتم وضع الجمل الشرطية داخل مربع نفِّذ (DO). ( )**
6. **لحذف كائن قم بتحديده واضغط على زر حذف Delete. ( )**
7. **من الأفضل تشغيل اللعبة مباشرة بدون عمل اختبار لها. ( )**
8. **يمكن التحكم بالكائن باستخدام اسهم لوحة المفاتيح فقط. ( )**

**السؤال الثاني : تطبيق عملي.**

**قم بتطبيق تدريب رقم 3 صفحة 334 في كتاب المهارات الرقمية، وشاركنا عملك في قروب التيمز.**

[](https://t.me/Techni456_group)[](mailto:alghazee@hotmail.com)

**قروب كل ما يتعلق بالمهارات الرقمية**

**إعداد المعلم / غزي بن مساعد الغزي**