

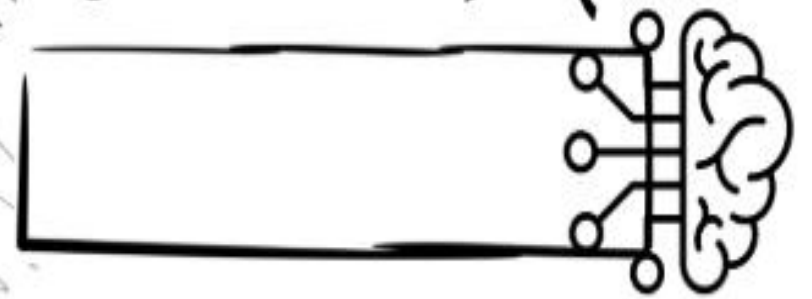
# مذكرة المهارات الرقمية

الصف الأول المتوسط  
الجزء الثاني من المقرر

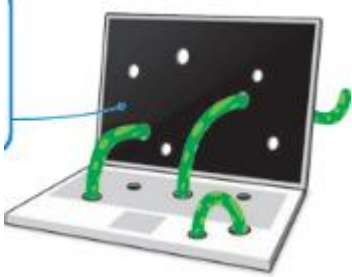
تصميم المعلمة / إلهام باجبير



اسم مبرمجة المستقبل



## محتوى المنهج



الجزء الثاني من المقرر	
شبكة الانترنت	الاتصال بالإنترنت
إرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني	
تنظيم البريد الإلكتروني	
الاستخدام الآمن للإنترنت	
الدوال المنطقية	التنسيق المتقدم والدوال
تنسيق المخططات	
الشرائح والنصوص والصور	عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي
تأثيرات الوسائط المتعددة المتقدمة	
المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز	
الروبوتات الافتراضية	برمجة الروبوت الافتراضي
الاحداثيات في البرمجة	
الحركة التلقائية	

## محتوى المنهج

## تلصيف / الأول المتوسط

## توزيع درجات مواد التقويم التكويني

توزيع درجات المهام الادائية والمشاركة والتفاعل				
المشاركة اثناء الحصة	التطبيق بالمعمل المدرسي	حل واجبات المذكرة	حل واجبات المنصة	مجموع الدرجات
١٠	١٠	١٠	١٠	٤٠

درجات الفترة الاولى	توزيع درجات تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الاولى)					
	اختبار الوحدة الاولى	اختبار الوحدة الثانية	مجموع الاختبارات	تطبيقات العملية للوحدة الاولى	تطبيقات العملية للوحدة الثانية	مجموع تطبيقات
٦٠	١٠	١٠	٢٠	٢٠	٢٠	٤٠

درجات الفترة الاولى	توزيع درجات تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية (الفترة الثانية)					
	اختبار الوحدة الثالثة	اختبار الوحدة الرابعة	مجموع الاختبارات	تطبيقات العملية للوحدة الثالثة	تطبيقات العملية للوحدة الرابعة	مجموع تطبيقات
٦٠	١٠	٦٠	٢٠	٢٠	٢٠	٤٠

المهام الادائية والمشاركة والتفاعل	تقويمات تحريرية وتطبيقات عملية	المجموع
٤٠	٦٠	١٠٠



الدرس: شبكة الإنترنت التاريخ: / / ١٤هـ

## الإنترنت

شبكة عالمية تتكون من ملايين الحواسيب التي تتبادل المعلومات

متطلبات الاتصال بالإنترنت

جهاز الحاسب

خط هاتف أو كابل متصل بمزود خدمة الإنترنت

الموجه هو الجهاز الذي يربط الحاسب بمزود الخدمة

المعايير الأساسية لتقييم المصادر الإلكترونية :

معرفة الجهة المسؤولة

تحديد الغرض من المعلومة

مدى دقة وصحة المعلومات المقدمة

تاريخ إنشاء الموقع

الجهة المسؤولة

هدف الموقع

دقة المعلومة

حدثا الموقع

الوحدة الاولى: الاتصال بالانترنت الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

ملاحظات



الدرس: شبكة الإنترنت التاريخ: / / ١٤هـ

تطبيق عملي

تعيين الصفحة الرئيسية  
حفظ الصور من الانترنت  
البحث عن مقاطع الفيديو

الوحدة الاولى: الاتصال بالانترنت الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

ملاحظات



الدرس: إرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني التاريخ: / / ١٤هـ

## البريد الإلكتروني

**أحد أدوات التواصل الاجتماعي وهو وسيلة لتبادل الرسائل بين شخصين أو أكثر**

**من مزايا البريد الالكتروني مجاني ويمكن تنزيله من متجر**

## أمثلة مزودي خدمة البريد الإلكتروني

البريد الالكتروني بالعربي	جيميل	ياهو	أوت لوك	تطبيق البريد الإلكتروني
البريد الالكتروني بالإنجليزية	gmail	Yahoo	Outlook	Mail
شكل التطبيق				

### مثال لعنوان بريد إلكتروني

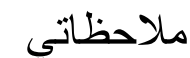
**saadsa.bl@outlook.com**

اسم مستخدم  
البريد الإلكتروني  
الشخصي.

@ الرمز الذي  
يفصل اسم  
المستخدم عن باقي  
العنوان وينطق .at

(ISP name)  
اسم مزود خدمة  
الإنترنت الخاصة  
بالبريد الإلكتروني.

(.com) امتداد نهاية البريد الإلكتروني تمامًا كما في عنوان الموقع الإلكتروني.



## الوحدة الاولى: الاتصال بالانترنت

## الجزء الثاني من المقرر

## الأول المتوسط



الدرس: إرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني التاريخ: / / ١٤هـ

## تطبيق عملي

إرسال بريد إلكتروني  
المزيد من خيارات التحرير  
رفاق الملفات  
تلقي رسائل البريد الإلكتروني  
الرد-الرد على الكل - إعادة التوجيه  
نسخة Cc - نسخة مخفية Bcc

الوحدة الأولى: الاتصال بالإنترنت الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

ملاحظات



الدرس: إرسال واستقبال رسائل البريد الإلكتروني التاريخ: / / ١٤هـ

الوظيفة	الرمز
التقويم	
لإضافة جهات اتصال	
حسابات البريد المرتبطة بالبرنامج	
تنظيم الرسائل البريد في مجلد	
لتغيير الإعدادات	

الاختصار	الفرق
Cc	ارسال رسالة بريد لأكثر من شخص مع إمكانية رؤية المستلمين
Bcc	ارسال رسالة بريد لأكثر من شخص مع إخفاء رؤية المستلمين

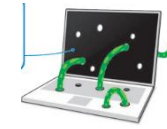
## الوحدة الاولى: الاتصال بالانترنت

## ملاحظات



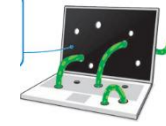
الوظيفة	الرمز
إرفاق ملفات	
ارتباط	
رد	
الرد على الكل	
إعادة توجيه	
إدراج صورة	
ارتباط	
إرسال	
أهمية عالية	
Flag تستخدم للانتباه	

## ملاحظات





## ملاحظات



### الوحدة الأولى: الاتصال بالإنترنت الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط



## الدرس: الاستخدام الآمن للإنترنت

التاريخ: / / ١٤٤٥ هـ

### أهداف البرامج الضارة

إتلاف أو حذف الملفات أو إعاقة عملها

### أمثلة

#### حصان طروادة

برنامج مظلّل يبدو غير ضار ولكنه مصمم لتسلل

#### الدودة

تكرر نفسها لتنتشر في أجهزة الحاسب

#### برامج التجسس

تجمع المعلومات دون علمهم أو موافقتهم

#### البرامج الدعائية

تعرض إعلانات دون موافقتك على شكل نوافذ منبثقة

### الفيروسات

هو برنامج خبيث يكرر نفسه وينتشر من حاسب إلى آخر

### أسباب الإصابة بالفيروسات

### نصائح لحماية جهاز الحاسب

مرفقات البريد الإلكتروني	تثبيت برامج الحماية
الوسائط القابلة للإزالة	فحص الوسائط القابلة للإزالة
تنزيلات الإنترنت	لا تضغط على أي رابط
الإعلانات عبر الإنترنت	عمل نسخة احتياطية

الدرس: الاستخدام الآمن للإنترنت التاريخ: / / ١٤هـ



تطبيق عملي

حماية الأجهزة

تثبيت أحد برامج مكافحة الفيروسات

تحديث برامج مكافحة الفيروسات

الاتصال الآمن

أسماء المستخدمين وكلمات المرور

**إرشادات لإنشاء كلمة مرور قوية**

ان تكون كلمة المرور من ٨ إلى ١٠

تجنب الكلمات الشائعة مثل أي شيء ...

لا تستخدم نفس الكلمة / العبارة لكل من اسم المستخدم وكلمة المرور الخاصة بك

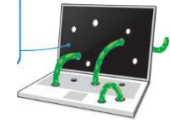
لا تستخدم أيضا المعلومات الشخصية : يوم ميلادك ، فريقك المفضل ، رقم هاتفك ..

استخدم الرموز والأرقام معا ، مثل chicken5meal7# بدل chicken5meal

استخدام كلمات واستبدالها برموز مثل [!ia@&Ar@!d^@.S](#) بدل saudiarabia

إذا كنت تستخدم حسابا مهما عليك تغيير كلمة المرور كل ٦ أو ١٢ شهر

ملاحظات



الوحدة الأولى: الاتصال بالإنترنت الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط



التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: مشروع الوحدة

## تطبيق عملي

المطلوب بالمشروع

فتح المتصفح

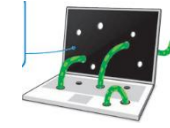
- الدخول على محرك البحث
- تبحث عن أشهر برامج الفيروسات
- تدعم بحثها بالصور
- إدراج اسمك بالبحث
- وإرسالها للمعلمة على البادليت

قبل تاريخ: / / ١٤هـ



الوحدة الاولى: الاتصال بالانترنت الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

ملاحظات



التاريخ: / / ١٤

الدرس: الدوال المنطقية

تطبيق عملي

دالة IF

العنصر	الكمية	السعر	المجموع	مكلفة / رخيصة
لبن	٢	١٩ ر	٣٨ ر	
خبز	٢	١ ر	٢ ر	
عصير	٣	٢ ر	٦ ر	
طماطم	١	٤ ر	٤ ر	

الاسم	اختبار ١	اختبار ٢	التقدير
محمد	٤٨	٤٤	
سعد	٤٤	٤٥	
سليمان	٣٥	٤٠	
ريان	٥٠	٥٠	

ملاحظات



الوحدة الثانية: الدوال المنطقية والمخططات الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط



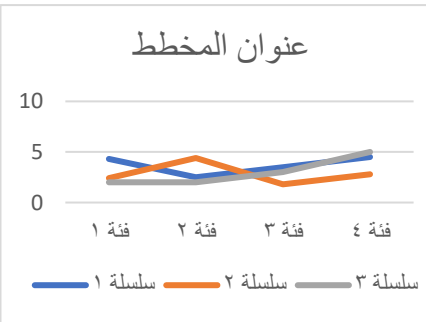
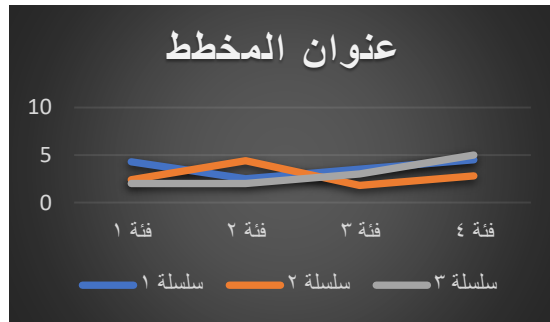
التاريخ: / / ١٤

الدرس: تنسيق المخططات

تطبيق عملي

تنسيق المخططات البيانية

اختبار ٢	اختبار ١	
٤٤	٤٨	محمد
٤٥	٤٤	سعد
٤٠	٣٥	سليمان
٥٠	٥٠	ريان



المبيعات



ملاحظات



الوحدة الثانية: الدوال المنطقية والمخططات الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط



التاريخ: / / ١٤هـ

الدرس: مشروع الوحدة

تنفيذ مشروع الوحدة

فتح برنامج مايكروسوفت الاكسل أو ما يشابه وتنفيذ التالي

تقوم بكتابة البيانات التالية

اسم مبرمجة المستقبل /

الأجهزة	غرفة المديرية	غرفة الاداريات	غرفة المعمل
الحاسبات			
الطابعات			

ثم ادرجي المخطط البياني من نوعين من اختيارك

تنسيق الجدول

تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ: / / ١٤هـ

ملاحظات



الوحدة الثانية: الدوال المنطقية والخططات الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط





الدرس: الشرائح والنصوص والصور التاريخ: / / ١٤هـ

تطبيق عملي

بداية الكتابة

إدراج شريحة

إدراج الصورة

الرؤوس والتذييلات / هي مواضع أعلى وأسفل كل شريحة تساعد في كتابة معلومات حول العرض التقديمي وتظهر في كافة الشرائح

السمات

طرق العرض

الوحدة الثالثة: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

ملاحظات





## الدرس: تدريبات

التاريخ: / / ١٤

صل بين كل أيقونة ووظيفتها المناسبة.

إضافة رأس أو تذييل.		
إدراج صورة من جهاز الحاسب الخاص بك.		
تطبيق نسق على الشرائح.		
يعدّ طريقة العرض النموذجية للبرنامج.		
إدراج صورة من مصدر عبر الإنترنت.		
يسمح لك بمعاينة الشرائح بحجم أصغر.		

## ملاحظات



الوحدة الثالثة: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط



خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
✓	•	1. عند الضغط على زر F2 يتم مشاهدة عرض الشرائح من البداية.
•	✓	2. يمكن تطبيق نفس التذييل على جميع شرائح.
✓	•	3. لا يمكن تطبيق ألوان خلفيات مختلفة على شرائح مختلفة.
•	✓	4. يمكن إدراج صور إلى الشرائح عن طريق مصادر عبر الإنترنت.
✓	•	5. طريقة العرض "فارز للشرائح" هي طريقة العرض الأساسية للبرنامج.
✓	•	6. لا يمكن تغيير لون خلفية الشق.
•	✓	7. يمكن رؤية اقتراحات لتحسين تصميم وأسلوب الشرائح من جزء أفكار تصميمية.

الوحدة الثالثة: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

ملاحظات




---

---

---

---

---

---

---

---



تطبيق عملي

الانتقالات

التأثيرات الحركية

من حيث	الانتقالات	التأثيرات الحركية
الحركة خاصة بـ	الشرائح	الكائنات (نص - صورة - جدول - مخطط - فيديو)

علامة تبويب التشغيل

الوحدة الثالثة: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط



ملاحظات

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	1. جميع الانتقالات لها مُدد افتراضية مختلفة.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2. يحدث تأثير الحركة عند الانتقال من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	3. لا يوضح تأثير الحركة طريقة ظهور الصورة أو اختفائها تدريجيًا.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	4. يمكن تحديد مدة الانتقال.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	5. يعمل العرض كاملاً بشكل تلقائي.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	6. تظهر تأثيرات الحركة المطبقة على الشريحة في وقت واحد.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	7. يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح.

## ملاحظات




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



الدرس: المخططات البيانية ونصائح لعرض متميز التاريخ: / / ١٤هـ

تطبيق عملي

رسم SmartArt  
المخططات البيانية

نصائح لإنشاء عرض تقديمي متميز

- حدد وقت العرض
- حدد هدفك بدقة
- أعرف جمهورك
- حافظ على العرض التقديمي بصورة حيوية وممتعة
- تحقق من مكان العرض
- تحضير العرض التقديمي
- استخدم ألوانا مناسبة
- استخدام التأثيرات الانتقالية والحركية
- التدريب على إلقاء العرض التقديمي

الوحدة الثالثة: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

ملاحظات



## الدرس: تدريبات

التاريخ: / / ١٤٤٠ هـ

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	1. جميع الانتقالات لها مُدد افتراضية مختلفة.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	2. يحدث تأثير الحركة عند الانتقال من شريحة إلى أخرى أثناء العرض التقديمي.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	3. لا يوضح تأثير الحركة طريقة ظهور الصورة أو اختفائها تدريجيًا.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	4. يمكن تحديد مدة الانتقال.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	5. يعمل العرض كاملاً بشكل تلقائي.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	6. تظهر تأثيرات الحركة المطبقة على الشريحة في وقت واحد.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	7. يمكن تطبيق تأثير الانتقال على جميع الشرائح.

## ملاحظات




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



التاريخ : / / ١٤هـ

الدرس: مشروع الوحدة

تنفيذ مشروع الوحدة

انشاء عرض تقديمي بعنوان (قرآني نور حياتي )

كتابة آية أثرت فيك أثناء حفظك

إدراج صورة مصحفك

ادراج جدول حفظك

المقرر	الوقت
حفظك وردك	
مراجعة وردك	

إدراج تذليل بإسمك بكل الشرائح

إضافة تأثيرات حركية للكائنات

إضافة انتقالات

حفظ العرض

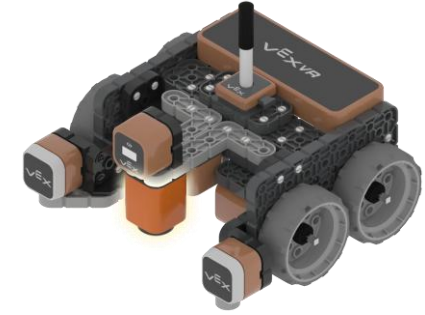
تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ : / / ١٤هـ

الوحدة الثالثة: عرض الأفكار من خلال العرض التقديمي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

ملاحظات



## ملاحظات



### الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط



## الدرس: الروبوتات الافتراضية

التاريخ: / / ١٤

**الواقع الافتراضي /** هو محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي ويتم ذلك من خلال استخدام بيئة اصطناعية يتم إنشاؤها باستخدام برامج الحاسب

### مزايا استخدام الروبوتات الافتراضية

- ✓ تغني عن الحاجة إلى المعدات والأجهزة التي قد تتعرض للتلف
- ✓ توفر طريقة سريعة لتشخيص واكتشاف الأخطاء وتصحيحها
- ✓ إمكانية إنشاء روبوتات بمزايا متقدمة دون الحاجة لشراء المعدات المتقدمة
- ✓ قلة لتكلفة نظرا لأن معظم برامج الروبوتات الافتراضية مجانية الاستخدام
- ✓ توفر المزيد من خصائص والوظائف وكذلك المسارات التي يمكن للروبوت استخدامها
- ✓ إمكانية استخدام روبوتات مختلفة عند استخدام بيئة الواقع الافتراضي
- ✓ تناسب أنماط التعلم المختلفة للطلبة ، مما يمكنهم من تحقيق فهم أفضل



## ملاحظات




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

### الدرس: الروبوتات الافتراضية

التاريخ: / / ١٤

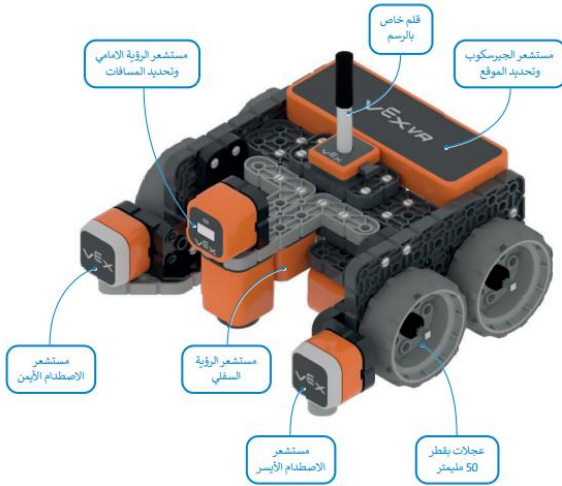


روبوت فيكس كود في آر

بيئة فيكس كود في آر <https://vr.vex.com>

يمكننا فتح مشروع للعمل به من قائمة ملف

التعرف على شريط الأدوات



**ساحة اللعب /** هي ساحة افتراضية خاصة بالروبوت الافتراضي يمكنك من تنفيذ برامجك  
بسيناريوهات مختلفة مثل (الفن قماش - ساحة اللعب ١٢٣ - بعثة الرياضيات في المريخ -  
قطعة التحول - قلعة المحطم - متاهة الحائط - تنظيف الشعب المرجانية .....)

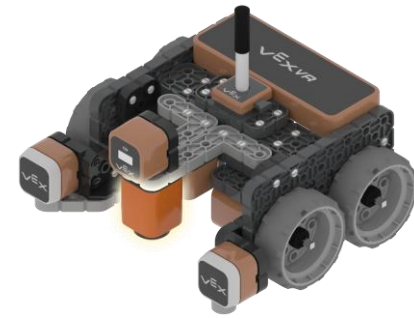
#### • أنواع الكاميرات المتوفرة

- كاميرا أمامية
- كاميرا تتبع
- كاميرا الشخص الأول ( كاميرا السائق)

فئات اللبنة البرمجية

	نظام الدفع	تتحكم في حركة الروبوت في ساحة اللعب
	مغناطيس	تستخدم لالتقاط الأقراص في ساحة لعب معينة
	العرض	تستخدم للتحكم في العرض وقلم الروبوت
	أحداث	يمكن استخدام هذه الفئة لإنشاء لبنة أحداث
	تحكم	تتحكم في سير عمل البرنامج
	استشعار	تستخدم لقراءة قيم مستشعرات الروبوت
	العمليات	تحتوي على عدة معاملات رياضية ومنطقية
	المتغيرات	تستخدم لإنشاء متغيرات جديدة
	عنصر برمجة جديدة	تستخدم لإنشاء لبنات برمجية جديدة
	التعليقات	تستخدم لإضافة التعليقات في البرنامج

ملاحظات




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

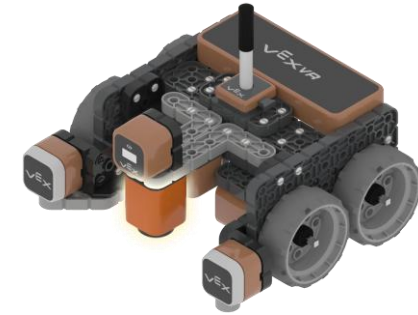
خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	1. الواقع الافتراضي محاكاة مشابهة للعالم الحقيقي.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	2. تتضمن الروبوتات الافتراضية عمليات محاكاة تُستخدم لإنشاء برامج للروبوتات.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	3. المحاكاة الروبوتية هي وسيلة مهمة للتعرف على المفاهيم العلمية المختلفة.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	4. الروبوت الافتراضي يناسب أسلوب تعلم واحد فقط.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	5. عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية، لا يمكنك تشخيص الخطأ وتصحيحه بسرعة.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	6. عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية، تتجنب إتلاف أي معدات.
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	7. نحتاج إلى إنفاق الكثير من المال لاستخدام برامج الروبوتات الافتراضية.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	8. عندما تستخدم الروبوتات الافتراضية يكون لديك القدرة على إنشاء الروبوتات ذات الميزات المتقدمة.

➤ **صل طرق عرض الكاميرا المختلفة مع العرض الصحيح.**

- 3 Top Camera (الكاميرا العلوية)
- 1 Chase Camera (كاميرا التتبع)
- 2 First Person Camera (كاميرا الشخص الأول)

الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

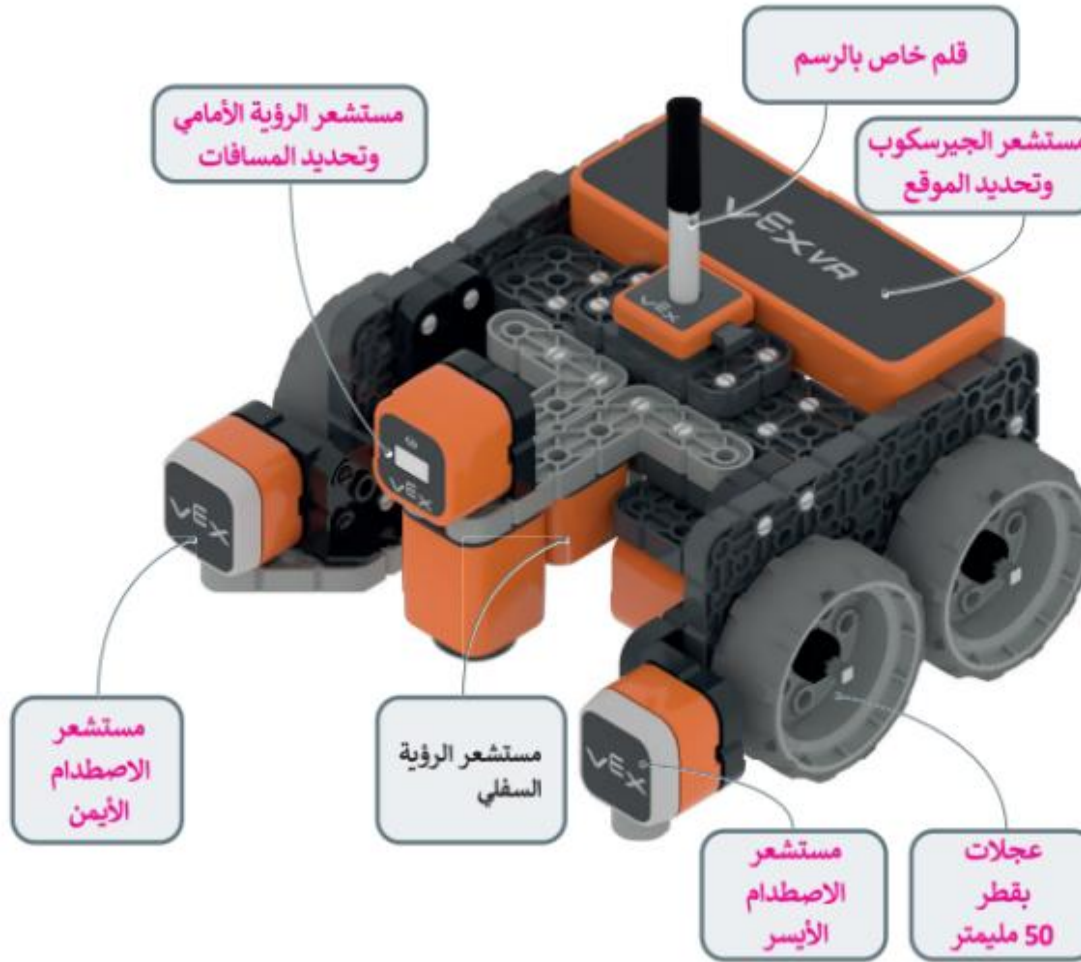
## ملاحظات



التاريخ : / / ١٤هـ

الدرس: التدريبات

أكمل الصناديق الفارغة بمسمياتها الصحيحة.



ملاحظات



---

---

---

---

---

---

---

---

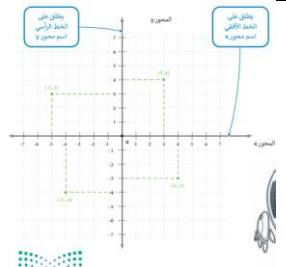



الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

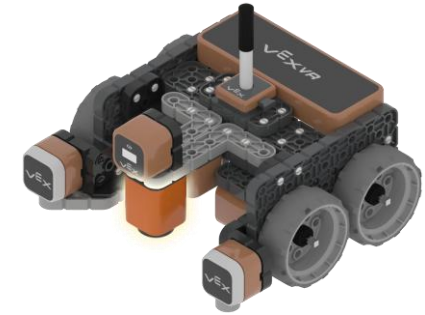
التاريخ: / / ١٤

الدرس: الاحداثيات في البرمجة

## أنظمة الاحداثيات

		
<p>نظام ثنائي الابعاد 2D وله بعدين X , Y</p> <p>يشار للعمود بالرمز Y</p> <p>يشار للصف بالرمز X</p> <p>ويطلق على القيمتين بالنقطة (X, Y)</p>		<p>خطي X</p>
Y	X	<p>خط X افقي من اليسار إلى اليمين</p>
يحدد محور Y الموضع الرأسي من الأعلى إلى الأسفل	يحدد محور X الموضع الافقي من اليسار إلى اليمين	

ملاحظات




---

---

---

---

---

---

---

---

---

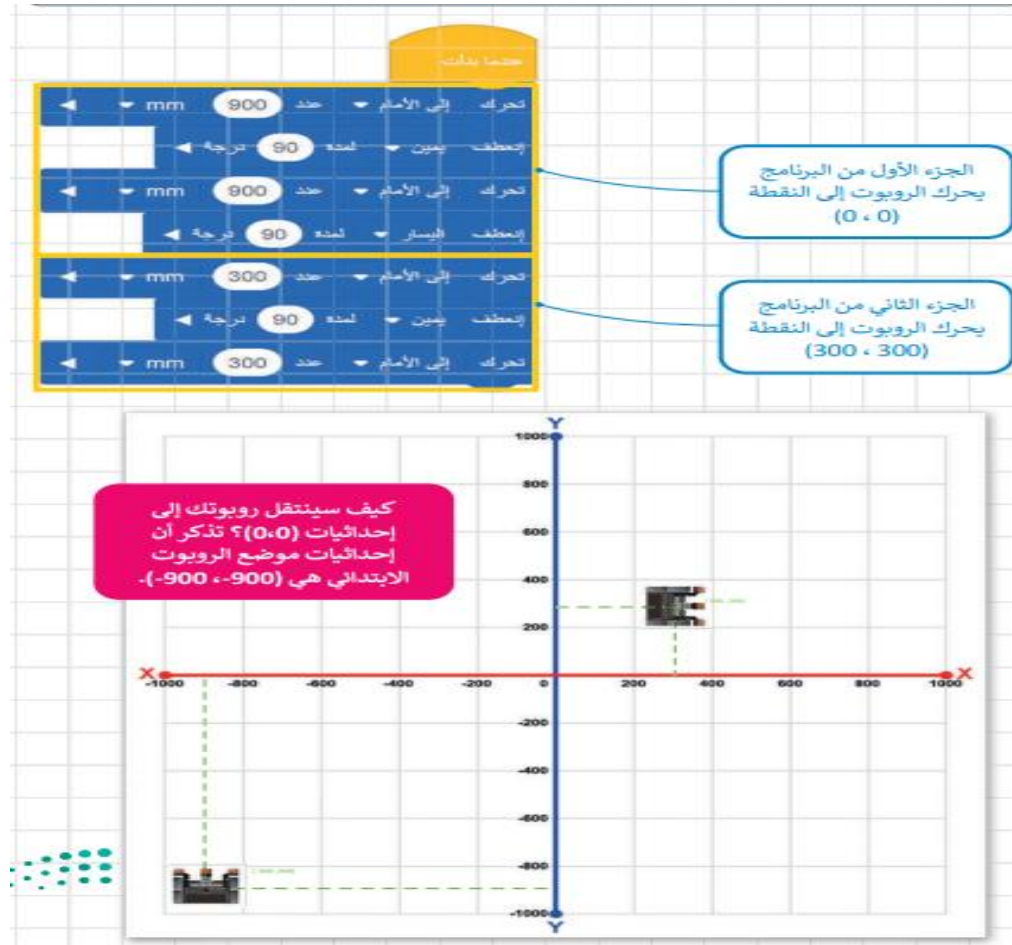
---



التاريخ: / / ١٤

الدرس: الاحداثيات في البرمجة

تطبيق عملي



ملاحظات



الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

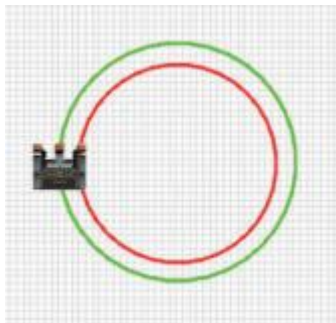




التاريخ: / / ١٤

الدرس: الاحداثيات في البرمجة

تطبيق عملي



ملاحظات

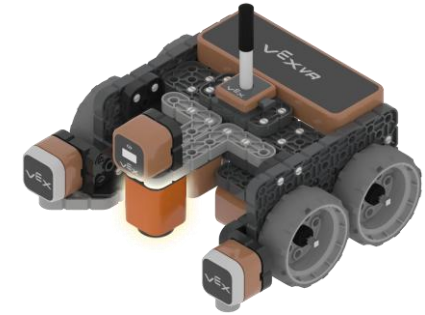


الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط



خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1. يمكنك أن ترى قيمة أو نضاً في نافذة المراقبة باستخدام وحدة تحكم العرض.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	2. تحدد القيمة $y$ موقع الروبوت على المحور الأفقي.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3. إذا كانت إحداثيات موقع الروبوت $x$ و $y$ تساوي صفراً، فإن الروبوت يقع في منتصف المنصة.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	4. يمكنك رسم أشكال فقط في ساحة لعب الفن قماش.
<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	5. يمكنك تغيير الملعب من خلال الضغط على حدد زر الملعب.
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	6. يستخدم الروبوت قلم الروبوت الموجود في الجزء الخلفي منه للرسم.

## ملاحظات




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### مستشعرات الجيرسكوب

- يمكن لمستشعر الجيرسكوب تحديد الاتجاه
- يمكن لمستشعر الجيرسكوب تحديد مسافة الانعطاف عن نقطة البداية
- يمكن استخدام مستشعر الجيرسكوب للملاحة
- يمكن استخدام مستشعر الجيرسكوب الروبوت من القيادة
- يمكن اكتشاف الحركة باتجاه عقارب الساعة أو عكس اتجاه الساعة
- تحديد تغير موقع الروبوت أثناء حركته في ساحة اللعب

### الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط

#### ملاحظات



التاريخ : / / ١٤هـ

الدرس: الاحداثيات في البرمجة



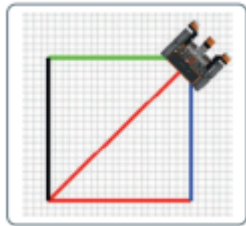
تنفيذ المشروع



روبوت فيكس كود في آر

بيئة فيكس كود في آر <https://vr.vex.com>

جعل الروبوت يقوم بإنشاء رسم مربع بأضلاع مختلفة الألوان ثم يتبع ذلك رسم خط قطري يقسم المربع إلى مثلثين متساويين باستخدام ساحة لعب الفن قماش

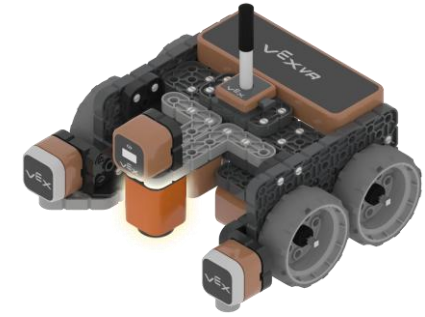


لتنفيذ هذا المشروع يتعين عليك القيام بما يلي:

- < اضبط سرعة القيادة وسرعة الانعطاف.
- < عَيِّن طول كل ضلع من أضلاع المربع 400 ملليمتر.
- < اعرض الرسالة داخل الحلقة 4 مرات في أسطر مختلفة.
- < استخدم لبننة اضبط زاوية المواجهة إلى ( ) درجة لتنفيذ الانعطافات اللازمة لإنشاء المربع.
- < اخفض سرعة القيادة وسرعة الانعطاف.
- < استخدم لبنتي زاوية الموضع بالدرجات والموضع ( ) بالمليمتر لرسم الخط الذي سيقسم المربع.
- < أوقف الروبوت الافتراضي عن الحركة.
- < اطبع رسالة النهاية في سطر مختلف في نهاية البرنامج.

تسليم المعلمة تطبيقك قبل تاريخ : / / ١٤هـ

ملاحظات



الوحدة الرابعة: برمجة الروبوت الافتراضي الجزء الثاني من المقرر الأول المتوسط



أشير إلى أن هذا المذكرة لاتغني عن المصدر الذي وفرته وزارة التعليم  
وهو الكتاب الإلكتروني

إعداد وتصميم المذكرة  
المعلمة إلهام باجبير