المستوى: الثالثة

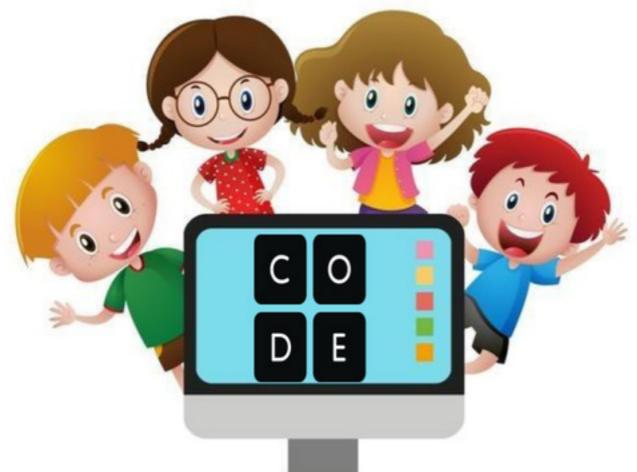
المادة: إعلامية

السنة الدراسية: 2022/2021



مركز طيبة التربوي مدرسة طيبة الابتدائية

















البرمجة هي عملية كتابة تعليمات وتوجيه أو امر لجهاز الحاسوب أو أي جهاز آخر.

الهدف من هذه الأوامر توجيه الجهاز وإعلامه بكيفية تنفيذ سلسلة من الأعمال المطلوبة.

تتبع عملية البرمجة قواعد خاصة باللغة التي اختارها المبرمج. وكل لغة برمجة لها خصائصها التي تميزها عن الأخرى.

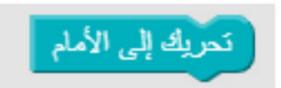


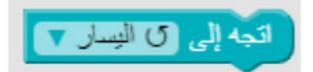




المكونات الأساسية للدرس









المربعات البرمجية



عند النشغيل تحريك إلى الأمام تحريك إلى الأمام تحريك إلى الأمام



مساحة العمل



مساحة التشغيل





المكونات الأساسية للدرس









المربعات البرمجية: التكرار





عند التشغيل تحريك إلى الأمام تحريك إلى الأمام اتجه إلى الأمام تحريك إلى الأمام تحريك إلى الأمام تحريك إلى الأمام اتجه إلى الأمام اتجه إلى الأمام تحريك إلى الأمام اتجه إلى الأمام

بتم إختيار المربعات البرمجية ووضعها في مساحة العمل.

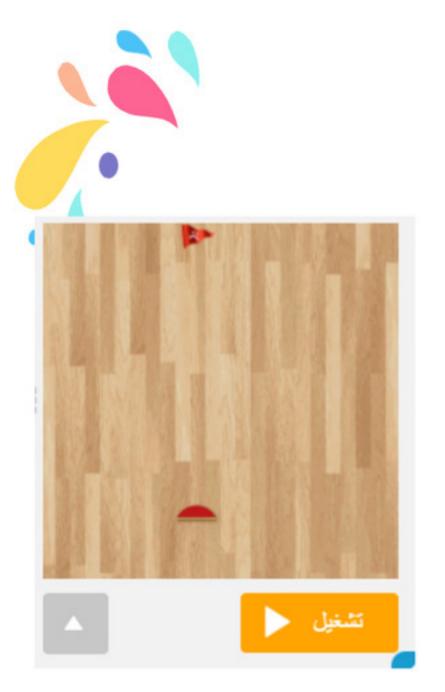
❖ تكون مجموعة المربعات البرمجية مرتبة حسب تسلسل الأحداث الذي نريد القيام بها.

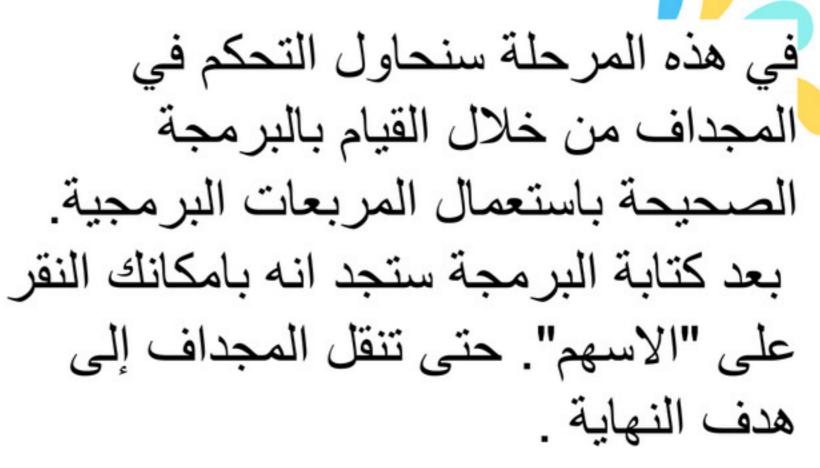
عند الإنتهاء من كتابة الأسطر
البرمجية ، نضغط على زر التشغيل
لينفذ الطائر مجموعة الأوامر

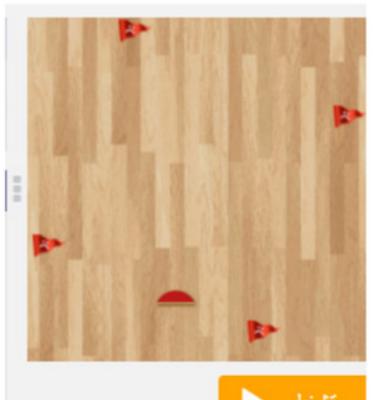


مقدمة إلى الألغاز على الإنترنت

في هذا النشاط عبر الإنترنت، ستتعلم ماهية الأحداث وكيف تستخدمها أجهزة الكمبيوتر في برامج مثل ألعاب الفيديو. ستعملون في هذه المرحلة على ألغاز تجعل البرنامج يتفاعل مع الأحداث (مثل الضغط على أزرار الأسهم). في نهاية اللغز، ستتاح لكم الفرصة لتخصيص لعبتكم بسرعات وأصوات مختلفة.





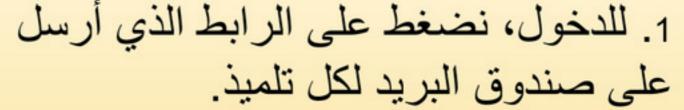




لىغىل 🖊







2. في المرحلة الموالية يختار كل تلميذ إسمه ثم يختار صورته والتي تمثل رمز الدخول.

قي الأخير، نضغط على زر "تسجيل الدخول".



اذهب إلى https://studio.code.org/sections/YDZSHR أو إلى https://studio.code.org/join والكثرة التعليمة البرمجية للقسم والمكثرة من 6 أحرف: YDZSHR

2.) اخر اسك: Adib Bargaoui

3.) اختر صورتك المريّة



4.)انقر فوق زر "تسجل الدخول".

https://studio.code.org/hoc/1

