



الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

برعاية معالي وزير التربية والتعليم السيد الأستاذ / محمد عبد اللطيف

التقييمات الأسبوعية لمادة البرمجة والذكاء الاصطناعي للتعليم العام (الصف
الأول الثانوي)

الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦ م

الأسبوع الحادي عشر

إعداد

تامر عبدالمحسن منصور

مدير إدارة بتنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

مراجعة

م/ وسيم صلاح الدين المنزلاوي

مدير إدارة

بتنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

د/ عبير حامد ابراهيم

مستشار

تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

إشراف

د/ هالة عبدالسلام خفاجي

رئيس الإدارة المركزية للتعليم العام

والمشرف علي مكاتب مستشاري المواد الدراسية



الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

التقييم الأسبوعي:

اختبار (١)

اختر الإجابة الصحيحة:

١. ما الهدف من إضافة نظام النقاط (Score) في لعبة تكسير القوالب؟

(أ) زيادة حجم اللعبة

(ب) قياس أداء اللاعب وتقديمه

(ج) تقليل سرعة الكرة

(د) إيقاف اللعبة تلقائيًا

٢. ما وظيفة المتغير Lives في لعبة تكسير القوالب؟

(أ) حساب عدد القوالب

(ب) تحديد سرعة المضرب

(ج) تحديد عدد المحاولات المتبقية للاعب

(د) التحكم في حجم الشاشة

٣. متى يفوز اللاعب في لعبة تكسير القوالب؟

(أ) عند نفاد عدد المحاولات

(ب) عند سقوط الكرة خارج الشاشة

(ج) عند تكسير جميع القوالب

(د) عند توقف المضرب



الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

٤. أي من العناصر التالية يُعد عنصرًا أساسيًا في لعبة تكسير القوالب؟

أ) القوالب

ب) الميكروفون

ج) الكاميرا

د) الطابعة



الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

اختبار (٢)

اختر الإجابة الصحيحة:

١. لماذا يتم زيادة سرعة الكرة تدريجيًا في بعض مراحل اللعبة؟

أ) لتقليل مدة اللعبة

ب) لزيادة مستوى التحدي

ج) لتغيير ألوان القوالب

د) لإيقاف اللاعب

٢. ما الذي يحدث عند فقدان اللاعب محاولة واحدة؟

أ) إعادة تعيين النقاط إلى صفر

ب) إنهاء اللعبة فورًا

ج) تقليل عدد Lives

د) حذف القوالب

٣. ما التسلسل الصحيح لأحداث اللعبة؟

أ) خسارة ← لعب ← فوز

ب) لعب ← فوز ← خسارة

ج) لعب ← خسارة أو فوز

د) فوز ← لعب ← خسارة



الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي
٤. أي جزء مسؤول عن التحكم في حركة المضرب؟

أ) القوالب

ب) إدخال المستخدم

ج) نظام النقاط

د) الخلفية



الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

اختبار (٣)

اختر الإجابة الصحيحة:

١. ما فائدة إعادة ضبط الكرة والمضرب بعد خسارة محاولة؟

أ) زيادة عدد القوالب

ب) بدء اللعب من وضع منظم

ج) تسريع الكرة

د) إنهاء المستوى

٢. أي شرط يُستخدم لإنهاء اللعبة بالخسارة؟

أ) زيادة النقاط

ب) تكسير جميع القوالب

ج) وصول Lives إلى صفر

د) اصطدام الكرة بالمضرب

٣. ما الهدف الأساسي من عمل ملخص للعبة تكسير القوالب؟

أ) كتابة كود جديد

ب) مراجعة وفهم مكونات اللعبة كاملة

ج) حذف الأخطاء فقط

د) تغيير تصميم اللعبة



الإدارة المركزية للتعليم العام
إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي

٤. أي عنصر يربط بين جميع مكونات اللعبة أثناء التشغيل؟

أ) منطق اللعبة (Game Logic)

ب) ألوان القوالب

ج) حجم الشاشة

د) صوت الخلفية