تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج الإماراتية

almanahj.com

موقع المناهج الإماراتية

*للحصول على أوراق عمل لجميع الصفوف وجميع المواد اضغط هنا

https://almanahj.com/ae

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف الخامس اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/5

* للحصول على جميع أوراق الصف الخامس في مادة تصميم ولجميع الفصول, اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/5design

* للحصول على أوراق عمل لجميع مواد الصف الخامس في مادة تصميم الخاصة بـ الفصل الأول اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/5design1

* لتحميل كتب جميع المواد في جميع الفصول للـ الصف الخامس اضغط هنا

https://almanahj.com/ae/grade5

* لتحميل جميع ملفات المدرس مروة محمود اضغط هنا

للتحدث إلى بوت المناهج على تلغرام: اضغط هنا

https://t.me/almanahj_bot

MINISTRY OF EDUCATION
AJMAN EDUCATIONAL ZONE
ALHIKMAH PRIVATE SCHOOL

Grade 5	ملخص الوحدة الثالثة والرابعة

تتحدث الوحدة الثالثة عن كيفيه بناء الطالب البرامج المختلفة باستخدام الكودو المكون من tiles and rows كما سيبق الطالبات الكثير من المهارات المختلفة لإنشاء برنامج صغير mini project

Key words

term	definition	
Games programming	Creating different commands to make a game work	إنشاء أوامر مختلفة لجعل اللعبة تعمل
rules	A logical process to make game work	القواعد: عمليه منطقيه تجعل اللعبة تعمل
conditions	The parts of a game used to decide what happens	الشروط: أجزاء من اللعبة تستخدم لكى تقرر ماذا سيحدث
Evaluating conditions	The process of deciding if a condition has been met	تقييم الشروط: لمعرفه إذا تم تحقيق الشرط أم لا
Actions	The command to run when a condition has been met	الأفعال: الأوامر التي ستفعل عند تحقيق الشرط

Apply rules with conditions and actions in kodu

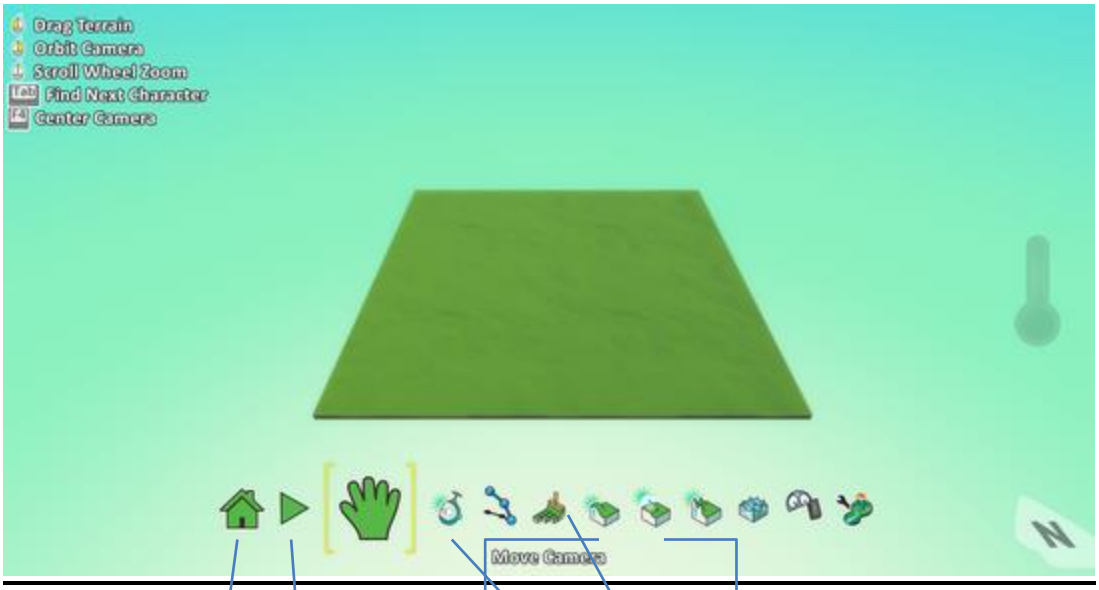
تطبيق القواعد والشروط والافعال في الكودو

In Kodu we use **WHEN** to create **(program)** the conditions

Example: when the user presses the arrow keys then, we use DO to create the action

لأنشاء الفعل DOمثال: عندما يقوم المستخدم بالضغط على الأسهم فنستخدم

The interface of KODU software:



Main menu — **Used to change the terrain**

To run the program — **Used to add object**

Up and down tool — **Flatten tool**

Unit 4

تتحدث الوحدة الرابعة عن اساسيات بناء البرمجة وستتعلم المزيد عن التتابع – الاختيار – والتكرار. كما ستتعرف على أهمية الاختبار. كما ستتعلم لماذا تستخدم لبرمجة الألعاب – وستتعرف على مقدمة عن تصحيح الأخطاء وحلها.

term	definition	
Repetition	The process of repeating commands to make a game more efficient	هي عملية تكرار الأوامر المختلفة لجعل اللعبة أكثر كفائه
Testing	Checking a game to make sure to works as expected	فحص واختبار اللعبة للتأكد من انها تعمل كما هو متوقع
Debugging	Finding the problems and correcting them	إيجاد المشكلات وحلها

There are three main parts in programming

هناك ثلاث أجزاء في البرمجة

1 – Sequence

1 – التتابع : هي أوامر تنفذ مره واحده و يكون ترتيبها بنفس ترتيب كتابتها

2 – Selection

2 – الاختيار: تستخدم الشروط و هذه الشروط تقرر أي الأوامر سيتم استكمالها

Should use conditions and actions

دائما تستخدم الشروط و الأفعال

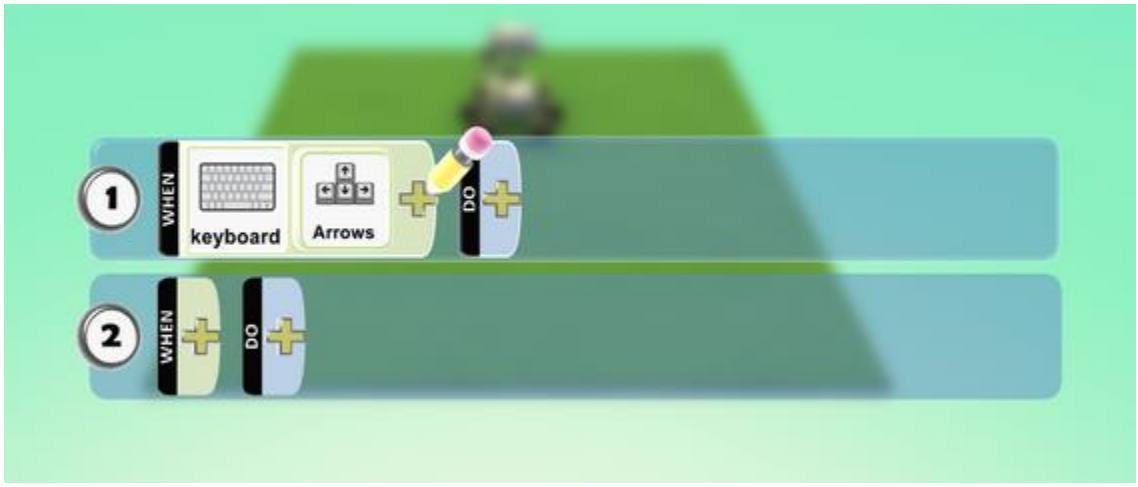
3 – Repetition

3 – التكرار: يستخدم عند تكرار عدد معين من الأوامر

We have two types of errors:

1 – syntax error

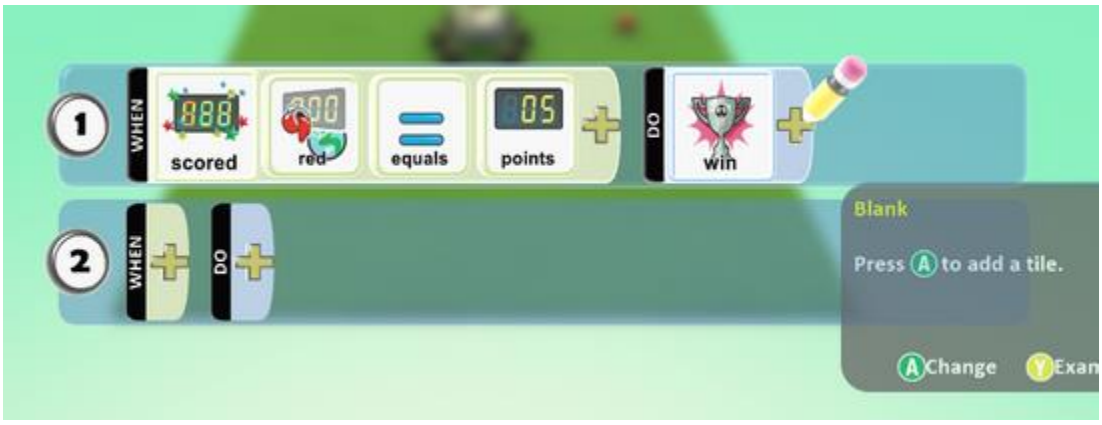
1 - خطأ في بناء الجملة



في هذه اللعبه لابد من استخدام اسهم المفاتيح لجعل الشخصية تتحرك ولكن هنا لا يوجد فعل (التحرك) بعد do

2 – Logic Error

2 – خطأ منطقي

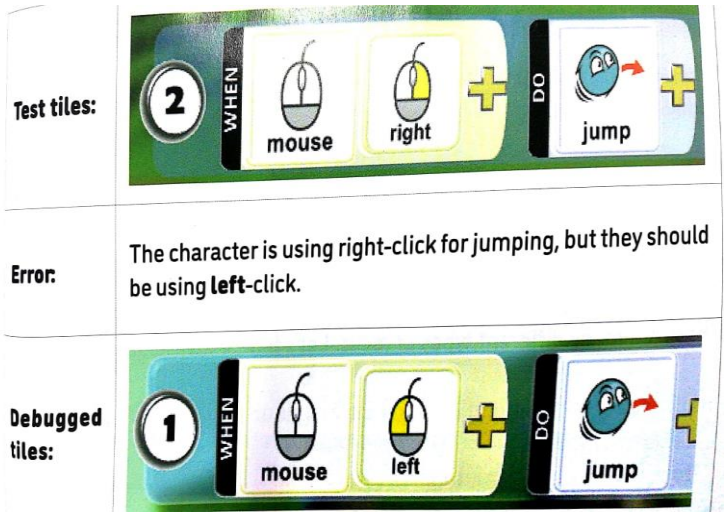


في هذه اللعبة لابد ان يحصل اللاعب علي 10 نقاط لكي يفوز – لكن تمت برمجة اللعبة بالخطأ علي فوزه عندما يجمع 5 نقاط

<u>Debugging</u>

إيجاد المشكله وحلها ويعتبر هو والاختبار مهمان جدا للبرنامج

For example :



الخطأ التصحيح

في هذا المثال لابد ان تستخدم الشخصية السهم الايسر وليس السهم الأيمن للقفز

مع تمنياتي لكن بالتوفيق والنجاح المستمر

Teacher : Marwa Mahmoud