



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور



جمهوری اسلامی ایران
وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی

نمونه سؤالات:

بازی سازی با

فرم افزار اسکرچ

کد استاندارد: ۱۱۰۰۰۰۰۰۵۳۰۵۳۲۱۲۷۳

معاونت پژوهش، برنامه ریزی و سنجش مهارت

دفتر سنجش مهارت و صلاحیت حرفه ای

۱- کار بلاک Move 10 Steps چیست؟

الف- حرکت Sprite به سمت جلو

ب- حرکت Sprite به سمت عقب

ج- حرکت Sprite به سمت بالا

د- حرکت Sprite به سمت پایین

۲- کدام گروه مربوط به عملگرها می باشد؟

الف- Operators

ب- Motion

ج- Looks

د- Pen

۳- گروه Motion شامل چه نوع بلاک هایی می باشد؟

الف- بلاک های مربوط به صدا

ب- بلاک های مربوط به متغیرها

ج- بلاک های مربوط به ظاهر

د- بلاک های مربوط به حرکت

۴- بلاک Show در چه گروهی قرار دارد؟

الف- Looks

ب- Motion

ج- Sounds

د- Pen

۵- بلاک Pen Down چه کاری انجام می دهد؟

الف- رنگ قلم را تغییر می دهد

ب- از Sprite ها کپی تولید می کند

ج- نوک مداد را بر روی صفحه قرار می دهد و خط می کشد

د- روشنایی قلم را کم و زیاد می کند

۶- بلاک Pick Random ۴۰ to 200 چه کاری انجام می دهد؟

الف- ۴۰ تا ۲۰۰ درجه حرکت می کند

ب- عدد ۴۰ را به ۲۰۰ ملحق می کند

ج- عدد ۲۰۰ را به ۴۰ تقسیم می کند

د- یک عدد به صورت شانسی بین ۴۰ و ۲۰۰ تولید می کند

۷- کدام عملگر ضرب است؟

الف- +

ب- *

ج- -

د- /



۸- عملیات ریاضی در چه گروهی قرار دارند؟

الف- Pen

ب- Operators

ج- Control

د- Sensing

۹- کدام بلاک طول کلمات را به ما ارائه می دهد؟

الف- Join

ب- Letter ... of ...

ج- Round

د- Length of

۱۰- چگونه به Sprite سایز دلخواه اعمال کنیم؟

الف- Change fisheye effect by

ب- Next Costume

ج- Show

د- Set Size to

۱۱- از چه گروهی می توان متغیر تعریف کرد؟

الف- Data

ب- Controls

ج- Looks

د- Pen

۱۲- کدام بلاک به Sprite اجازه خروج از کناره های صفحه را نمی دهد؟

الف- Point toward

ب- if on edge bounce

ج- Position

د- Go to x ... y ...

۱۳- کدام گزینه عملگر مقایسه ای نیست؟

الف- <

ب- >

ج- and

د- =

۱۴- برای تنظیم جهت Sprite از کدام بلاک استفاده می شود؟

الف- Point in direction

ب- Direction

ج- Point towards

د- Go to x ... y ...



۱۵-بلاک Broadcast در کدام گروه می باشد؟

الف- Looks

ب- Data

ج- Events

د- Pen

۱۶-برای درج زمان به بازی در اسکرچ از کدام بلاک استفاده می شود؟

الف- Time

ب- Answer

ج- Timer

د- Sensing

۱۷-پسوند فایل های اسکرچ چیست؟

الف- sb2.

ب- sb1.

ج- sb.

د- ss.

۱۸-برای بزرگ کردن اندازه Sprite از کدام بلاک استفاده می شود؟

الف- Big

ب- Grow

ج- Small

د- Tiny

۱۹-برای تغییر نام Sprite از کدام گزینه استفاده می شود؟

الف- Sprites

ب- Information

ج- Duplicate

د- Info

۲۰-گزینه (برای چه کاری مورد استفاده قرار می گیرد؟

الف- انتقال

ب- کپی

ج- درج

د- حذف

۲۱-بلاک Stamp چه کاربردی دارد ؟

الف- پاک کردن صفحه

ب- تغییر رنگ Sprite

ج- تنظیم روشنایی Sprite

د- کپی Sprite ها



۲۲- حرف سوم کلمه **TABRIZ** را از کدام بلاک می توان تعیین کرد؟

الف- **Join 3 TABRIZ**

ب- **Letter 3 of TABRIZ**

ج- **Length of TABRIZ**

د- **Floor of TABRIZ**

۲۳- بلاک **Change Pen Size by 10** چه عملکردی دارد؟

الف- سایز **Sprite** را به مقدار ۱۰ افزایش می دهد.

ب- رنگ **Sprite** را به مقدار ۱۰ درجه افزایش می دهد.

ج- اندازه قلم را به مقدار ۱۰ کاهش می دهد.

د- اندازه قلم نوشتاری را به مقدار ۱۰ تغییر می دهد.

۲۴- عملکرد تابع **sqrt** چیست؟

الف- گرد کردن یک عدد

ب- باقیمانده تقسیم دو عدد

ج- محاسبه جذر یک عدد

د- جمع دو عدد

۲۵- برای ایجاد لیست از کدام بلاک استفاده می شود؟

الف- **Make a Variable**

ب- **Make a list**

ج- **Make a Block**

د- **Looks**

۲۶- عملگر تقسیم کدام گزینه می باشد؟

الف- *

ب- \

ج- /

د- -

۲۷- برای پرسیدن نام کاربر در هنگام شروع یک بازی در اسکرچ از کدام بلاک استفاده می کنیم؟

الف- **Ask**

ب- **Touching**

ج- **Timer**

د- **Move**

۲۸- برای نوشتن متن در **backdrop** از کدام ابزار استفاده می شود؟

الف- \

ب-)

ج-)

د- T

۲۹- بلاک **set pen color to** چه کاربردی دارد؟



الف- تغییر رنگ زمینه

ب- تغییر رنگ قلم

ج- تغییر رنگ **Sprite**

د- حذف رنگ قلم

۳۰- برای تعیین فاصله یک **Sprite** از **Sprite** دیگر از کدام بلاک استفاده می شود؟

الف- **Join**

ب- **Events**

ج- **Distance to**

د- **Stamp**

۳۱- برای مقایسه دو عدد در اسکرچ از چه بلاکی استفاده می شود؟

الف- **And**

ب- **<**

ج- **Mod**

د- **OR**

۳۲- کدام بلاک تعیین شرط لمس کردن رنگ است؟

الف- **Touching**

ب- **Color**

ج- **Set color**

د- **Touching color**

۳۳- بلاک **go to mouse pointer** چه عملکردی دارد؟

الف- حرکت **Sprite** بصورت افقی

ب- حرکت **Sprite** به محل اشاره گر ماوس

ج- حرکت **Sprite** بصورت عمودی

د- حرمت **Sprite** بصورت مورب

۳۴- بلاک **go to random position** چه کاربردی دارد؟

الف- حرکت **Sprite** بصورت افقی

ب- حرکت **Sprite** بصورت عمودی

ج- حرمت **Sprite** بصورت مورب

د- حرکت **Sprite** در جهت های تصادفی

۳۵- بلاک **wait** چه عملکردی دارد؟

الف- متوقف کردن کل برنامه

ب- اجرای برنامه به مدت خاص

ج- متوقف کردن برای مدت زمان خاص

د- اجرای برنامه

۳۶- کدام یک از گزینه های زیر جزء بلاک های بخش **control** می باشد؟



الف - Move

ب - Pen down

ج - Wait

د - Volume

۳۷- اسکرچ یک زبان برنامه نویسی است که

الف - صوتی

ب - ویدیویی

ج - تصویری

د - تحت وب

۳۸- کاربرد گزینه Grow چیست؟

الف - کوچک کردن Sprite

ب - بزرگ کردن Sprite

ج - کوچک کردن صحنه

د - بزرگ کردن صحنه

۳۹- اسکرچ در چه سالی به طور رسمی و بطور کامل رایگان عرضه شد؟

الف - ۲۰۰۷

ب - ۲۰۰۶

ج - ۲۰۱۹

د - ۲۰۰۰

۴۰- اسکرچ در کدام دانشگاه پیاده سازی شده است؟

الف - Harvard

ب - IAUI

ج - Oxford

د - MIT

