

۷۹- بازی های رایانه ای ، از طریق یک وسیله الکترونیکی مجهز به ..... انجام می شود .

- ۱) پردازشگر  
۲) چاپگر  
۳) اسپیکر  
۴) پرینتر

۸۰- به دلیل تولید تصویر متحرک و ارتباط تعاملی بازی ها با بازیکن ، قابلیت نمایش بر روی چه چیزی وجود دارد ؟

- ۱) تلویزیون خانگی  
۲) تبلت  
۳) ایکس باکس  
۴) همه موارد

۸۱- کدام یک جزو مزایای بازهای رایانه ای است ؟

- ۱) آسان و جذاب شدن فرآیند یاددهی و یادگیری  
۲) بالا رفتن مهارت و سرعت عمل و مرور بازی هر چند بار  
۳) نبودن خطر جراحت های فیزیکی و عدم نیاز به داروی مسکن در افراد بیمار  
۴) همه موارد

۸۲- کدام یک جزو محدودیت های بازی های رایانه ای است ؟

- ۱) اثرات مخرب فرهنگی و اجتماعی بعضی از بازی ها  
۲) درگیر شدن ذهن بعد از بازی تا مدت ها  
۳) تلف شدن زمان در صورت نداشتن مدیریت  
۴) همه موارد

۸۳- کدام یک جزو آسیب های جسمانی بازی های رایانه ای است ؟

- ۱) فشار به چشم ، ذهن و اعصاب  
۲) فشار به استخوان و ستون فقرات و خستگی  
۳) درد گردن ، کتف و دست  
۴) همه موارد

۸۴- کدام یک جزو آسیب های روانی و تربیتی ، بازی های رایانه ای است ؟

- ۱) دوری از محیط خانواده و افت کار و تحصیل  
۲) درون گرایی و کمبود مهارت های برقرار ارتباط اجتماعی  
۳) پرخاش گری ، ستیزه جویی و کاهش خلاقیت  
۴) همه موارد

۸۵- طراحی و ساخت بازی های رایانه ای ، چه فوایدی به دنبال دارد ؟

- ۱) پرورش ذهن  
۲) بالا رفتن قدرت سازندگی و خلاقیت  
۳) افزایش اعتماد به نفس  
۴) همه موارد

۸۶- یکی از رسانه های رایج و پرمخاطب در دنیا ، امروزه ..... است .

- ۱) بازی تیمی  
۲) بازی ملی  
۳) بازی گروهی  
۴) بازی رایانه ای

۸۷- Game Engine چیست ؟

- ۱) موتور سازنده بازی  
۲) نرم افزار ساخت بازی  
۳) سخت افزار ساخت بازی  
۴) گزینه (۱) و (۲)

۸۸- ساده ترین نرم افزار ساخت بازی کدام است ؟

- ۱) Mirror  
۲) Array  
۳) Scratch  
۴) Help

۸۹- کدام مورد زیر ، نرم افزار ساخت بازی است ؟

- ۱) Mirror  
۲) Array  
۳) Game maker  
۴) Help

۹۰- با استفاده از نرم افزار ..... ، می توان داستان های تعاملی ، بازی و پویانمایی ساخت .

- ۱) Mirror  
۲) Array  
۳) Scratch  
۴) Help

۹۱- به وسیله ..... در رایانه ، الگوریتم ها به برنامه قابل اجرا تبدیل می شود .

- ۱) زبان برنامه نویسی  
۲) زبان ساختاری  
۳) زبان محاوره ای  
۴) زبان اجرایی

۹۲- در برنامه اسکرچ ، منظور از Sprite چیست ؟

- ۱) قطعه برنامه ها  
۲) صحنه نمایش  
۳) لباس یا حالت ها  
۴) شکلک

۹۳- در برنامه اسکرچ منظور از Stage چیست ؟

- ۱) شکلک  
۲) قطعه برنامه ها  
۳) صحنه نمایش  
۴) لباس ها یا حالت ها

۹۴- در برنامه اسکرچ ، منظور از Sounds چیست ؟

- ۱) قطعه برنامه ها  
۲) صداها  
۳) لباس یا حالت ها  
۴) شکلک

۹۵- در برنامه اسکرچ ، منظور از Scripts چیست ؟

- ۱) شکلک  
۲) صحنه نمایش  
۳) قطعه برنامه ها  
۴) لباس ها یا حالت ها

۹۶- در برنامه اسکرچ ، منظور از Costumes چیست ؟

- ۱) شکلک  
۲) قطعه برنامه ها  
۳) صحنه نمایش  
۴) لباس ها یا حالت ها

۹۷- در برنامه اسکرچ ، منظور از Backgrounds چیست ؟

- ۱) شکلک  
۲) صحنه نمایش  
۳) پشت زمینه  
۴) لباس ها یا حالت ها

۱۰۰- محلی که در آن داستان ، بازی و پویانمایی را به صورت زنده مشاهده می کنیم ، چه نام دارد ؟

- ۱) شکلک  
۲) قطعه برنامه ها  
۳) صحنه نمایش  
۴) لباس ها یا حالت ها

۱۰۱- ارتفاع و پهنای صحنه نمایش در بازی های رایانه ای ، به ترتیب چقدر است ؟

- ۱) ۴۸۰ - ۳۶۰  
۲) ۳۶۰ - ۴۸۰  
۳) ۴۶۰ - ۳۸۰  
۴) ۳۸۰ - ۴۶۰

۱۰۲- فرمان هایی که به شکلک یا صحنه نمایش برای انجام کار داده می شود ، چه نام دارند ؟

- ۱) قطعه برنامه  
۲) صحنه نمایش  
۳) شکلک  
۴) لباس ها یا حالت ها

۱۰۳- فرمان ها را از کدام بخش باید انتخاب کرد ؟

- ۱) قطعه برنامه  
۲) صحنه نمایش  
۳) مجموعه فرمان ها  
۴) لباس ها یا حالت ها

۱۰۴- فرمان های اسکرچ ، در چند دسته ی رنگی طبقه بندی شده اند ؟

- ۱) ۶ دسته  
۲) ۸ دسته  
۳) ۴ دسته  
۴) ۱۰ دسته

۱۰۵- در بازی های رایانه ای ، فرمان های کنترلی به چند دسته تقسیم می شوند ؟

- ۱) حلقوی و ساده  
۲) حلقوی و شرطی  
۳) حلقوی و پیچیده  
۴) شرطی و ساده

۱۰۶- باز کردن یک پروژه جدید در اسکرچ ، به طور پیش فرض ، با شکلک ..... آغاز می شود .

- ۱) گربه  
۲) گل  
۳) مداد  
۴) سگ

- ۱۰۷- برای کشیدن شکلک جدید ، با استفاده از محیط نقاشی ، از کدام گزینه استفاده می شود ؟
- Paint point ( ۱ )  
Paint Editor ( ۲ )  
Paint size ( ۳ )  
Paint Help ( ۴ )
- ۱۰۸- فرمان های مربوط به لباس ، در کدام قسمت قرار دارد ؟
- ( ۱ ) ظاهر (Looks)  
( ۲ ) آشکار (Helps)  
( ۳ ) ظاهر (Helps)  
( ۴ ) آشکار (Looks)
- ۱۰۹- طرح کلی از بازی که در آن سبک ، شخصیت ، داستان و قواعد بازی مشخص می شود ، چه نام دارد ؟
- ( ۱ ) بازیگری  
( ۲ ) برنامه نویسی  
( ۳ ) آرشیو  
( ۴ ) سناریو نویسی
- ۱۱۰- بعد از نوشتن سناریو ، چه چیزی باید آماده و جمع آوری شود ؟
- ( ۱ ) نرم افزارها و فیلم  
( ۲ ) متون و صدا  
( ۳ ) تصاویر و ترسیم ها  
( ۴ ) همه موارد
- ۱۱۱- چه چیزی باید بازی رایانه ای را جذاب تر می کند ؟
- ( ۱ ) هیجان  
( ۲ ) جیغ زدن  
( ۳ ) حذف امتیاز  
( ۴ ) ثبت امتیاز
- ۱۱۲- در نرم افزار اسکرچ ، برای ثبت امتیاز از چه چیزی استفاده می شود ؟
- ( ۱ ) متغیر  
( ۲ ) پردازشگر  
( ۳ ) پرینتر  
( ۴ ) چاپگر
- ۱۱۳- در نرم افزار اسکرچ ، منظور از Variables چیست ؟
- ( ۱ ) پردازشگر  
( ۲ ) شکلک  
( ۳ ) امتیاز  
( ۴ ) متغیرها
- ۱۱۴- بعد از برنامه نویسی و ساخت ، برای رفع اشکال یا خطا در بازی باید :
- ( ۱ ) آن را با یک حالت اجرا کنید  
( ۲ ) آن را با حالت های مختلف اجرا کنید  
( ۳ ) آن را در اختیار فراگیران قرار دهید  
( ۴ ) معمولاً اشکالی در آن وجود ندارد
- ۱۱۵- برای رعایت حق تولید کنندگان بازی های رایانه ای :
- ( ۱ ) از محصول آن ها کپی برداری کنید  
( ۲ ) از محصول آن ها کپی برداری نکنید  
( ۳ ) محصول آن ها را به تعداد زیادی خریداری کنید  
( ۴ ) به آن ها احترام بگذارید
- ۱۱۶- ارتفاع قابل تنظیم برای صندوق مخصوص رایانه ، چه فایده ای دارد ؟
- ( ۱ ) جلوگیری از سردرد  
( ۲ ) جلوگیری از ضعیف شدن چشم  
( ۳ ) جلوگیری از درد چشم  
( ۴ ) عدم آسیب به ستون فقرات
- ۱۱۷- نام دیگر رایانه لوحی چیست ؟
- ( ۱ ) لپ تاپ  
( ۲ ) تبلت  
( ۳ ) گوشی لمسی  
( ۴ ) اینترنت
- ۱۱۸- کدام یک از موارد زیر در رابطه با بازی های رایانه ای صحیح نمی باشد ؟
- ( ۱ ) فرآیند یاددهی و یادگیری را آسان تر و جذاب تر می کند  
( ۲ ) باعث افزایش خلاقیت و سازندگی می شود  
( ۳ ) فرد می تواند با تکرار بازی مهارت و سرعت عمل خود را در رابطه با موضوعی بالا ببرد  
( ۴ ) باعث آسیب های جسمانی می شود .
- ۱۱۹- کدام یکی از نرم افزارهای زیر از موتورهای سازنده بازی می باشد ؟

Movie maker ( ۲

Scratch ( ۱

Profical ( ۴

Edison ( ۳


۱۲۰- برای ساخت بازی های رایانه ای می توان از نرم افزار ..... به جای نرم افزار «Scratch» استفاده کرد .

Movie maker ( ۲

Profical ( ۱

Game maker ( ۴

Scratch( ۳

۱۲۱- برای ایجاد یک شکلک جدید در برنامه اسکرچ از نماد  « » برای ..... استفاده می شود .

۱) کشیدن یک شکلک جدید با استفاده از محیط ویرایش گر نقاشی

۲) انتخاب یک شکلک جدید از مجموعه ی شکلک های آماده ی اسکرچ

۳) انتخاب تصادفی یک شکلک جدید از مجموعه ی شکلک های آماده اسکرچ

۴) انتخاب تصادفی یک شکلک جدید از محیط ویرایش گر نقاشی

۱۲۲- مرحله پایانی در طراحی ، ساخت و ارایه یک بازی رایانه ای ..... می باشد .

۲) بررسی و اشکال زدایی

۱) بازاریابی فروش

۴) پشتیبانی و توسعه

۳) تحلیل و پژوهش