

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
(۳) لباس یا حالت ها
(۲) صحنه نمایش
(۴) شکلک

۹۳- در برنامه اسکرچ منظور از Stage چیست ؟

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

۹۴- در برنامه اسکرچ ، منظور از Sounds چیست ؟

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

۹۵- در برنامه اسکرچ ، منظور از Scripts چیست ؟

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

۹۶- در برنامه اسکرچ ، منظور از Costumes چیست ؟

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

۹۷- در برنامه اسکرچ ، منظور از Backgrounds چیست ؟

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- (۱) گربه
(۳) مداد
(۲) گل
(۴) سگ

- ۱۰۷- برای کشیدن شکلک جدید ، با استفاده از محیط نقاشی ، از کدام گزینه استفاده می شود ؟
 ۱) Paint point
 ۲) Paint Editor
 ۳) Paint size
 ۴) Paint Help
- 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) بازنگری
 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 صندلی مخصوص رایانه ، چه فایده ای دارد ؟
 ۱) جلوگیری از سردرد
 ۲) جلوگیری از ضعف 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