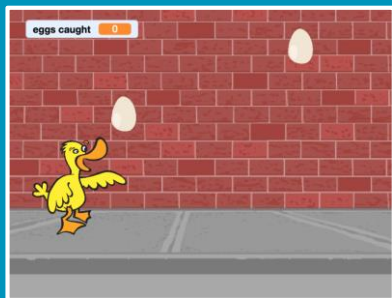
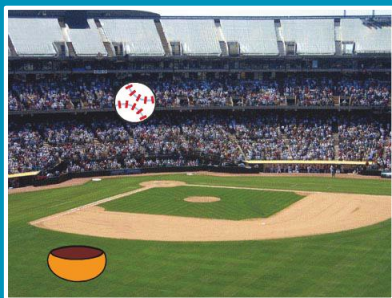
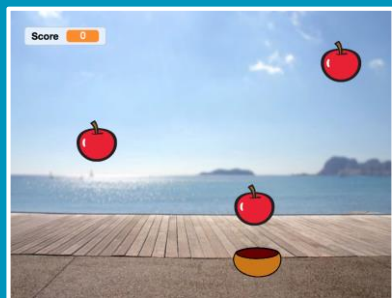


کارت‌های بازی قاییدن



می‌خواهیم یک بازی بسازیم که شما
چیزهایی را که از آسمان می‌افتند را بقایید.

کارت‌های بازی قاپیدن

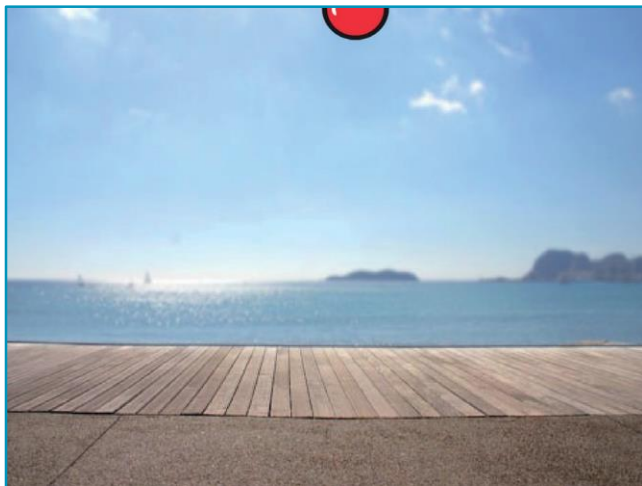
به ترتیب زیر از این کارت‌ها استفاده کنید.

1. برو اون بالا
2. سقوط
3. حرکت دادن قاپنده
4. بقاپش!
5. جمع کردن امتیاز
6. سیب جایزه
7. شما برنده شدید!

برو به بالا



از یک نقطه شانس در بالای استیج شروع کنید.



برو اون بالا

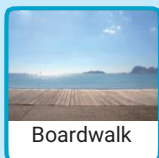
scratch.mit.edu



آماده شو



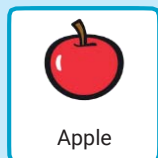
تصویری برای پس زمینه
انتخاب کنید مثلاً
Boardwalk



Boardwalk



شکلی را انتخاب کنید
مثلاً **Apple**



Apple

این کد را اضافه کن



Apple



عدد 180 را بنویسید تا به
بالای استیج برود

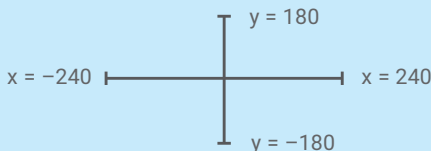
امتحان کن

بر روی پرچم سبز برای شروع کلیک کنید.



نکته

مقدار y محل/مختصات از بالا به پایین بر روی استیج است.



سقوط



شکلتان را از بالا به پایین بیندازید.





آماده شو



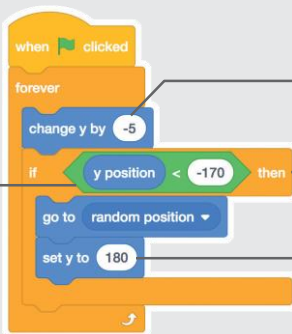
برای انتخاب شکل سیب بر روی آن کلیک کنید.

این کد را اضافه کن

کد قبلی را دست نزنید و این دستورها اضافه کنید.



بلاک **y position** را از گروه Operators در داخل این دستور قرار دهید.



علامت منفی را برای پایین افتادن تایپ کنید

ببیند که نزدیک پایین صفحه شده است.

به بالای استیج برش گردانید.

امتحان کن

بر روی پرچم سبز برای شروع کلیک کنید.



برای متوقف کردن برنامه بر روی دکمه ایست کلیک کنید.

نکته

برای بالا و پایین بردن شکلها استفاده کنید.

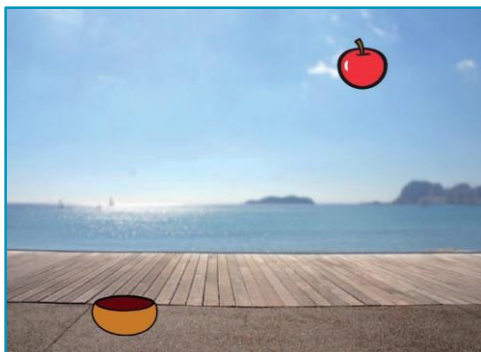


از دستور (بلاک)

حرکت دادن قاپنده



کلیدهای چپ و راست را برای حرکت گیرنده



حرکت دادن قاپینده

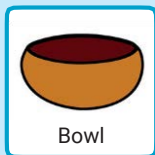
scratch.mit.edu



آماده شو



یک قاپینده مانند کاسه را انتخاب کنید.

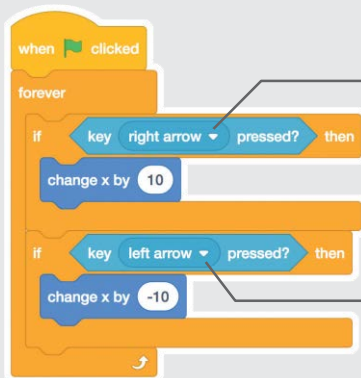
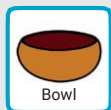


Bowl



کاسه را به پایین استیج بکشید.

این کد را اضافه کن



از منو گزینه right arrow را انتخاب کنید.

از منو گزینه left arrow را انتخاب کنید.

امتحان کن

بر روی پرچم سبز برای شروع کلیک کنید.

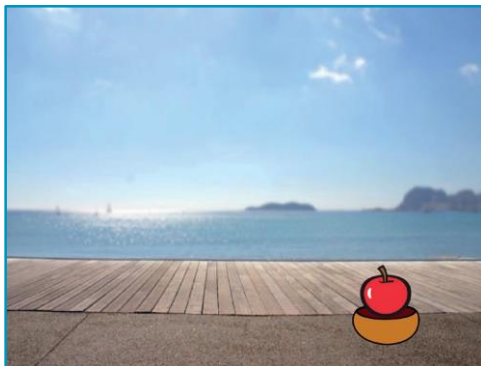
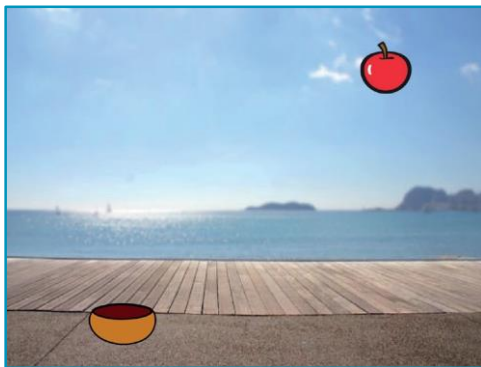


کلیدهای جهت دار را برای حرکت دادن قاپینده بزنید.

بقايش!



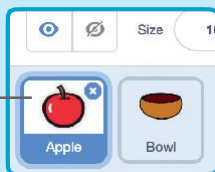
شکل‌هایی که در حال افتادن هستند را بگیرید.



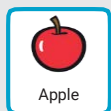


آماده شو

برای انتخاب سیب روی آن کلیک کنید.



این کد را اضافه کن



Bowl (کاسه) را از منو انتخاب کنید.

صدایی را انتخاب کنید.

نکته

Sounds

اگر می‌خواهید که صداهای مختلفی را اضافه کنید بر روی **Sounds**، Tab کلیک کنید.



صدایی را از بین کتابخانه صداها انتخاب کنید.

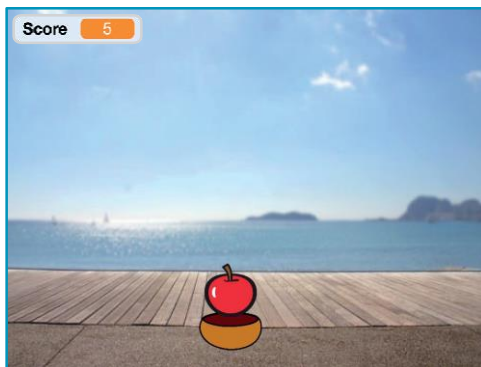
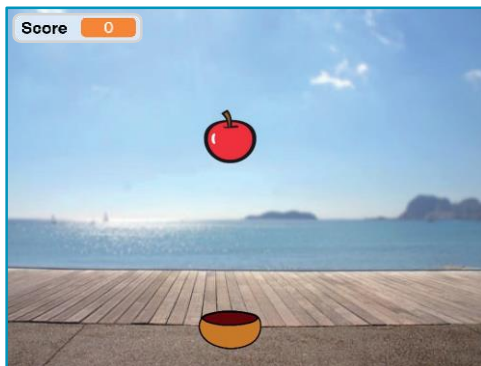
Code

وقتی که می‌خواهید دستورهایی دیگری را اضافه کنید به قسمت **code** بروید.

جمع کردن امتیاز



هر بار که چیزی در حال افتادن را می‌گیرید،
به امتیازها یکی اضافه کنید.



جمع کردن امتیاز

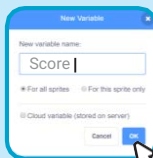
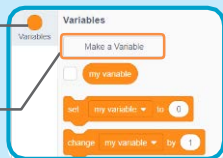
scratch.mit.edu



آماده شو

Variables را انتخاب کنید.

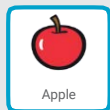
بر روی
Make a variable
کلیک کنید.



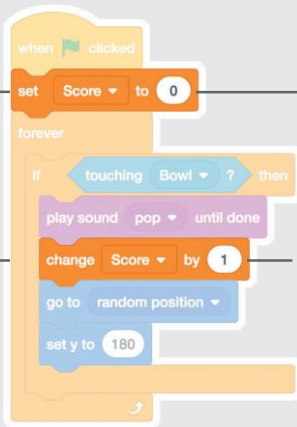
نام متغیر را **Score**
بگذارید سپس بر روی
OK کلیک کنید.

این کد را اضافه کن

دو بلاک جدید را به کدتان اضافه کنید.



گزینه **Score** را از منو
بزنید.



این دستور را برای ریست
کردن امتیاز اضافه کنید.

این دستور را برای اضافه
کردن امتیاز بزنید.

امتحان کن

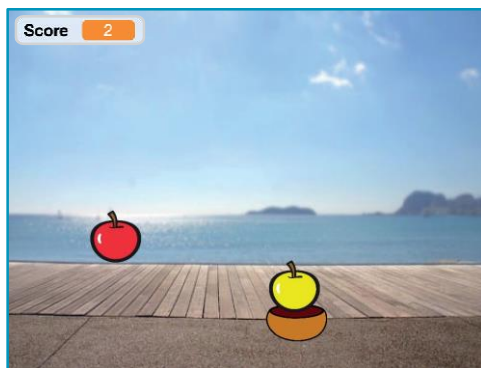
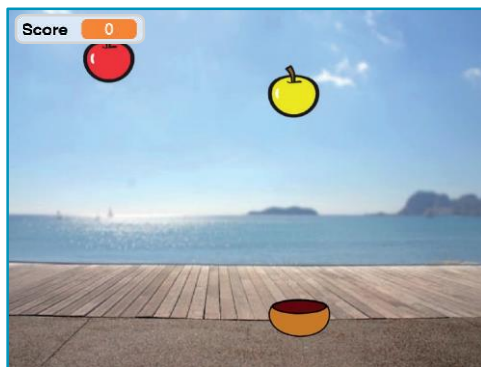


بر روی پرچم سبز برای شروع کلیک کنید
سپس سیب‌ها را بقایید و امتیاز بگیرید!

جایزه



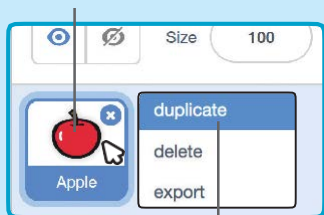
دریافت جایزه برای گرفتن یک شکل طلایی





آماده شو

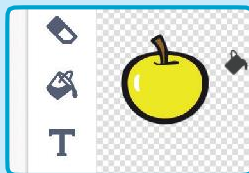
برای کپی کردن شکلک‌تان، right-click (کلید سمت راست موس) را بزنید.



و سپس **duplicate** را انتخاب کنید.

Costumes

بر روی Tab **Costumes** کلیک کنید.



می‌توانید از ابزارهای نقاشی برای تغییر ظاهر شکل سیب جایزه استفاده کنید.

این کد را اضافه کن

Code

بر روی tab **Code** کلیک کنید.



تعداد امتیازی که برای گرفتن سیب جایزه می‌خواهید بگیرید را وارد کنید.

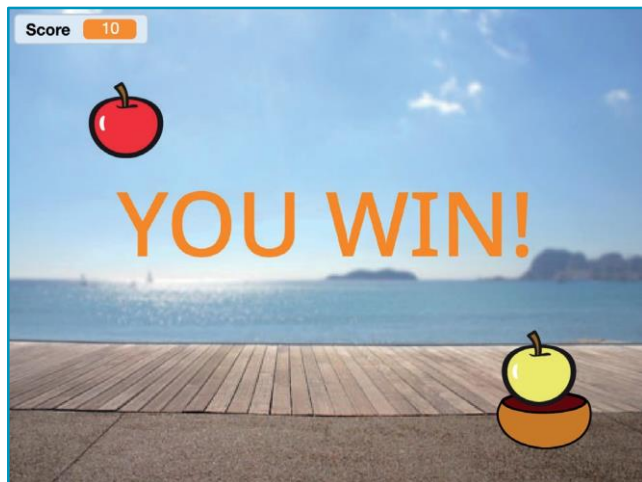
امتحان کن

سیب‌های جایزه را برای کسب امتیاز بیشتر شکار کنید!

شما برنده شدید !



اگر توانستید که امتیاز کافی جمع کنید،
پیام «برنده شدید» نمایش داده شود.

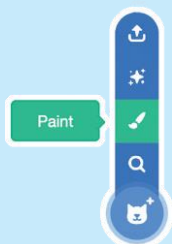


شما برنده شدید!

scratch.mit.edu



آماده شو



بر روی **paint** برای کشیدن
یک شکل جدید کلیک کنید.

از ابزار **Text** برای نوشتن یک پیام
مانند «برنده شدید» استفاده کنید.

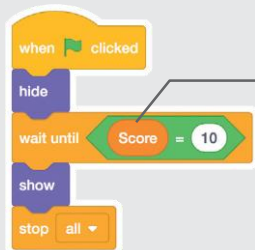
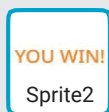


اگر می‌خواهید می‌توانید فونت،
اندازه و رنگ را تغییر دهید.

این کد را اضافه کن



بر روی **Code**، **Tab** کلیک کنید.



بلاک **Score** را از گروه
Variables در اینجا قرار دهید.

امتحان کن

بر روی پرچم سبز برای شروع
کلیک کنید.



به بازی کردن آنقدر ادامه دهید
تا اینکه امتیاز کافی برای برنده را
به دست آورید.