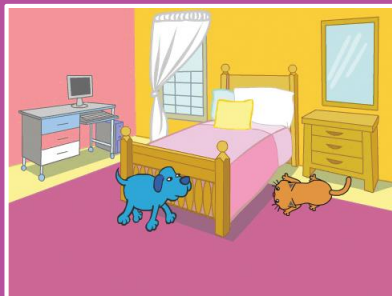
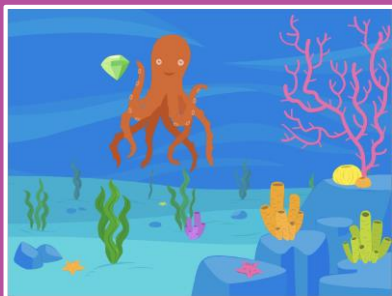
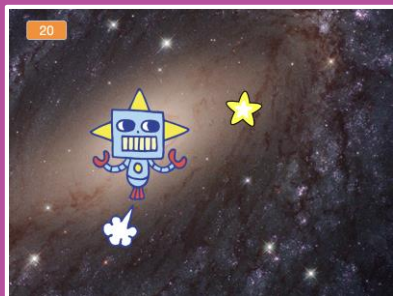


برگه‌های بازی تعقیب و گریز



بازی بسازید که در آن چیزی را تعقیب می‌کنید و امتیاز جمع کنید.

برگه‌های بازی تعقیب و گریز

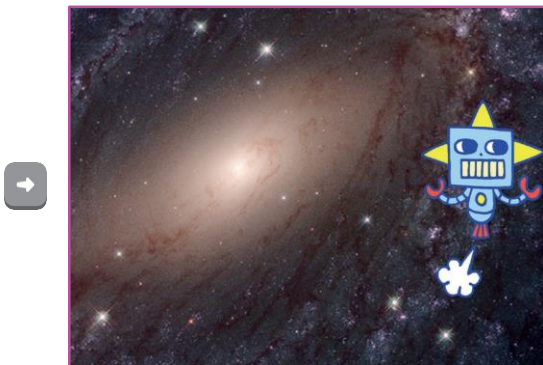
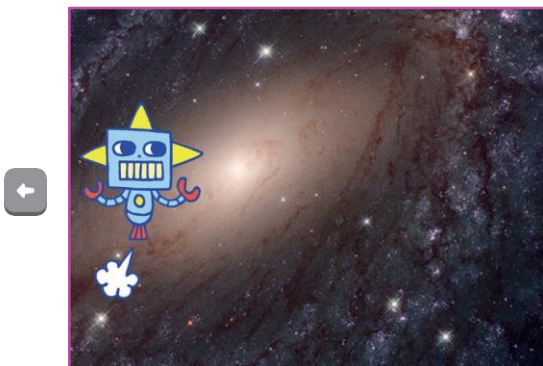
به این ترتیب از کارت‌ها استفاده کنید.

1. حرکت به چپ و راست
2. حرکت به بالا و پایین
3. تعقیب یک ستاره
4. پخش صدا
5. جمع کردن امتیاز
6. مرحله بعدی!
7. پیغام برنده شدن

حرکت به چپ و راست



کلیدهای جهت دار (Arrow Key) را برای حرکت چپ و راست بفشارید.



حرکت به چپ و راست

scratch.mit.edu

آماده شو



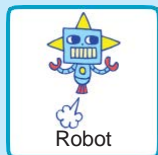
پس زمینه‌ای را
انتخاب کنید.



Galaxy

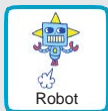


بازیگری را انتخاب کنید.



Robot

این کد را اضافه کن



Robot



گزینه right arrow را انتخاب کنید.



گزینه left arrow انتخاب کنید.

برای حرکت به چپ علامت
منفی را تایپ کنید.

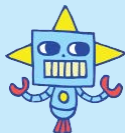
امتحان کن

کلیدهای جهت دار را بزنید.



نکته

عدد منفی باعث حرکت به
سمت چپ می‌شود.



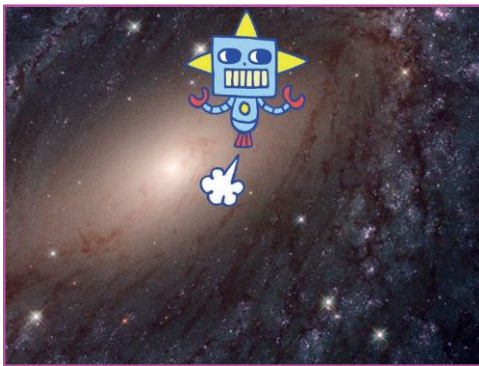
عدد مثبت باعث حرکت به
سمت راست می‌شود.



حرکت به بالا و پایین



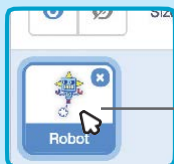
کلیدهای جهت دار (Arrow Key) را برای حرکت به بالا و پایین بفشارید.



حرکت به بالا و پایین

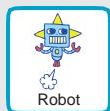
scratch.mit.edu

آماده شو



بر روی بازیگرتان کلیک کنید تا انتخاب شود.

این کد را اضافه کن



گزینه up arrow را انتخاب کنید.

از دستور change y by برای حرکت رو به بالا استفاده کنید.



گزینه down arrow را انتخاب کنید.

برای حرکت روبه پایین عددی منفی را وارد کنید.

امتحان کن

کلیدهای جهت دار را بزنید.



نکته

y مختصاتی بر روی استیج از بالا به پایین است.



change y by 10

برای بالا رفتن عددی مثبت را تایپ کنید.



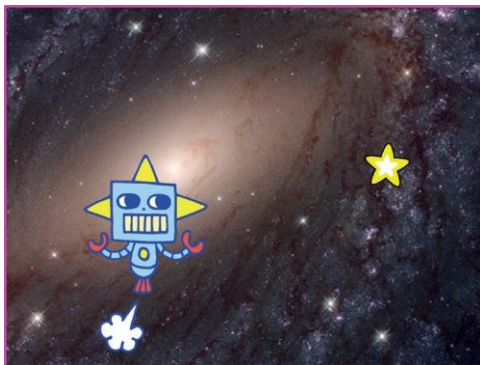
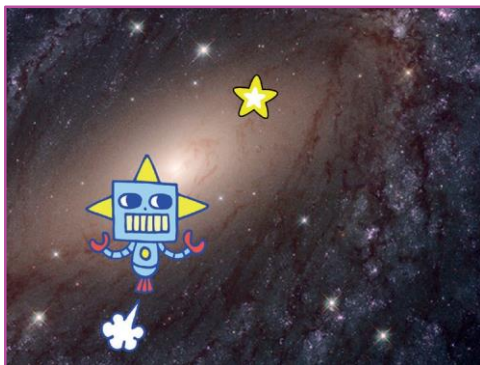
change y by -10

برای پایین آمدن عددی منفی را تایپ کنید.

تعقیب یک ستاره



اسپرایتی را برای تعقیب کردن اضافه کنید.



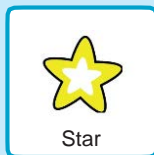
تعقیب یک ستاره

scratch.mit.edu

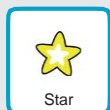
آماده شو



شکلی را برای تعقیب کردن
اضافه کنید مثلاً یک ستاره



این کد را اضافه کن



امتحان کن

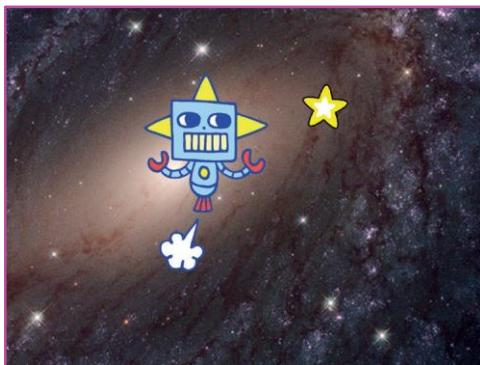
پرچم سبز را برای شروع بزنید.



علامت ایست را برای متوقف کردن
برنامه بزنید.

پخش یک صدا

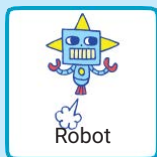
وقتی که بازیگر شما به یک ستاره برخورد کرد
صدایی را پخش کنید.



پخش یک صدا

scratch.mit.edu

آماده شو



برای انتخاب شکل ربات
روی آن کلیک کنید

Sounds

بر روی Tab، Sound کلیک کنید

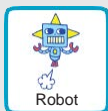


از کتابخانه صداها یک صدا
مثلا Collect را انتخاب کنید.

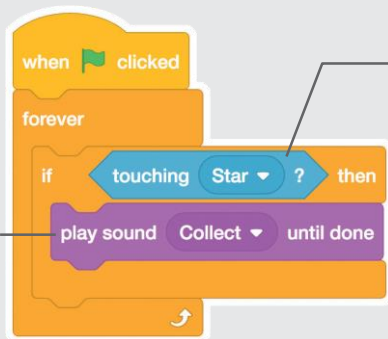
این کد را اضافه کن

Code

بر روی Tab، Code کلیک کنید و این کد را اضافه کن.



صدایی را که انتخاب
کرده‌اید را از منو
انتخاب کنید.



در داخل دستور
if then
یک دستور
touching
بگذارید.



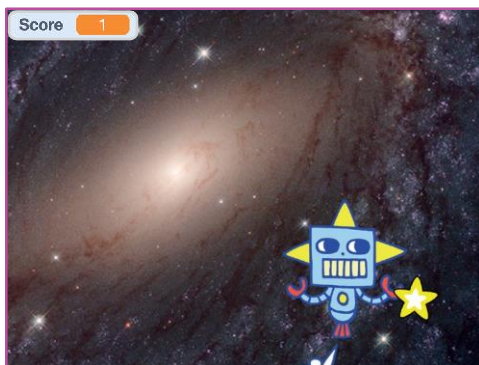
امتحان کن

پرچم سبز را برای شروع بزنید.



جمع کردن امتیاز

وقتی که به یک ستاره رسیدید، امتیاز بگیرید.



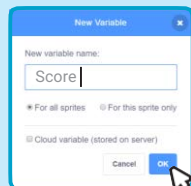
جمع کردن امتیاز

scratch.mit.edu

آماده شو

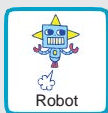
Variables را انتخاب کنید.

بر روی دکمه
Make a Variable
کلیک کنید.

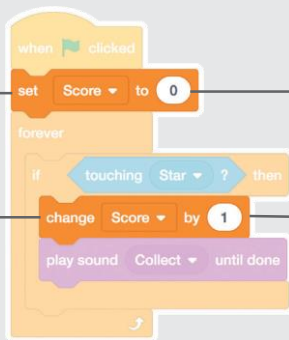


نام متغیر را **Score** بگذارید و
OK بزنید.

این کد را اضافه کن



از منو گزینه
Score را انتخاب کنید



این دستور را برای ریست
Score اضافه کنید.

این دستور را برای
افزایش Score اضافه
کنید.

نکته



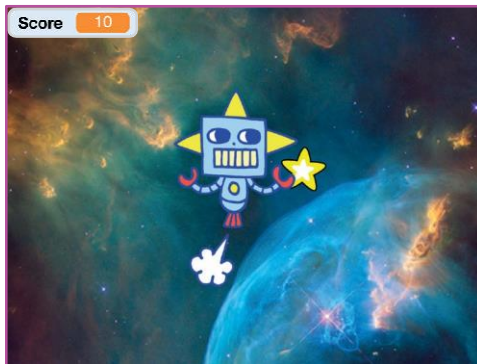
از دستور **set variable** برای آنکه مقدار اولیه Score صفر شود
(ریست شود)، استفاده کنید.



برای افزایش امتیاز از دستور **change variable** استفاده کنید.

مرحله بعدی!

به مرحله بعدی بروید.



مرحله بعدی!

scratch.mit.edu

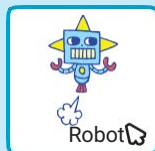
آماده شو



تصویر پس زمینه دوم را
انتخاب کنید مثلاً یک **سحابی**



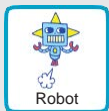
Nebula



Robot

ربات را انتخاب کنید.

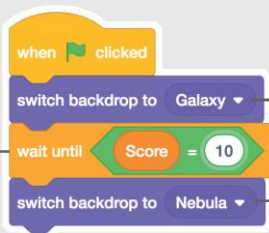
این کد را اضافه کن



Robot

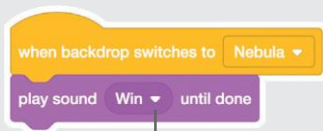


بلاک **Score** را در داخل
یک بلاک **equal** که در
گروه **Operators** وجود
دارد، بیندازید.



تصویر پس زمینه اولتان
را انتخاب کنید

پس زمینه‌ای را که می‌خواهید
به آن بروید را انتخاب کنید.



صدایی را انتخاب کنید.

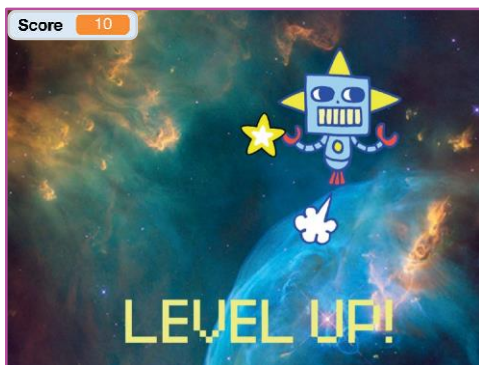
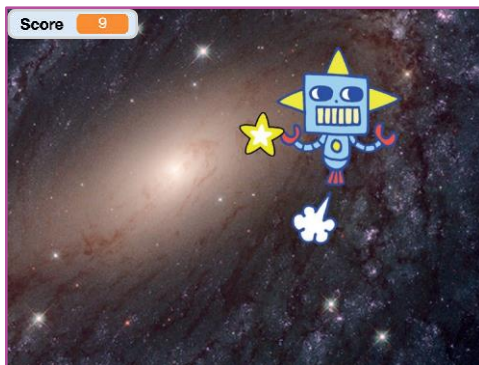
امتحان کن

برای شروع بازی، پرچم سبز را بزنید.



پیغام برنده شدن

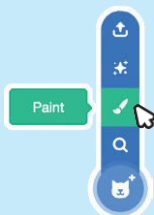
وقتی که به مرحله بعدی رفتید،
یک پیغامی را نمایش دهید.



پیغام برنده شدن

scratch.mit.edu

آماده شو



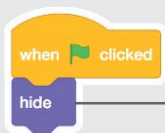
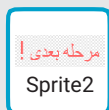
بر روی ایجاد یک شکلک جدید
بر روی آیکن Paint کلیک کنید.

برای نوشتن یک پیغام مثلا
«مرحله بعدی!» از ابزار Text
استفاده کنید.



می‌توانید فونت، رنگ، اندازه
و ظاهرش را تغییر دهید.

این کد را اضافه کن



این پیغام را در ابتدا پنهان کنید.



تصویر پس زمینه مرحله
بعدی را انتخاب کنید.

امتحان کن

برای شروع بازی، پرچم سبز را بزنید.

