

# برگه‌های حیوانات مجازی



میمونی رو بساز تا بتونه  
غذا و آب بخوره و بازی کنه.

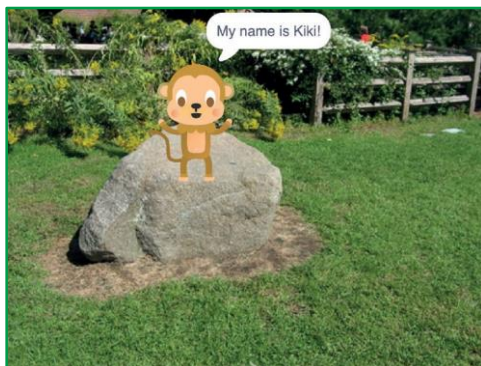
# کارت‌های حیوانات مجازی

به ترتیب زیر از این کارت‌ها استفاده کن:

1. معرفی‌ش کنید
2. متحرک سازی
3. غذا دادن
4. آب دادن
5. ممکنه چی بگه؟
6. وقت بازیه
7. چقدر گرسنه است؟

# معرفیش کنید

به میمون بگید که خودش رو معرفی کنه.



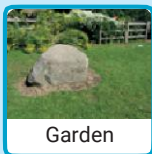
# معرفیش کنید

scratch.mit.edu

## آماده شو



تصویری را برای پس زمینه  
انتخاب کن مثلاً  
Garden Rock



Garden



از بین شکل‌ها یک  
میمون را انتخاب کن



Monkey

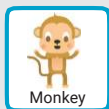
شکلی رو بردار که بیشتر از  
یک حالت داشته باشه.



برای مشاهده حالت‌های مختلف یک  
شکل، موس را بر روی شکل‌های  
کتابخانه تصاویر لحظه‌ای نگه‌دار.

## این کد را اضافه کن

میمون رو به هرجایی که می‌خواهید بر روی استیج (دِرگ) کنید.



Monkey



جاش رو مشخص کنید (اعداد شما  
ممکنه متفاوت با این اعداد باشه)

هر چیزی رو که می‌خواهید که میمون بگه رو  
اینجا تایپ کن.

## امتحان کن

برای شروع پرچم سبز را بزنید.



# متحرک سازی

به میمون حرکت بدهید.



# متحرک سازی

scratch.mit.edu

## آماده شو



Costumes

برای دیدن همه حالت‌های این  
اسپریت بر روی **Costumes** کلیک  
کنید.

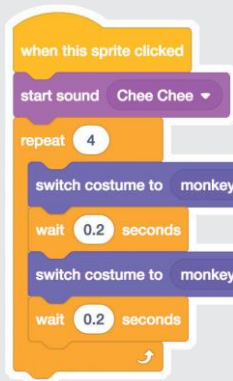


## این کد را اضافه کن



Code

بر روی **Code** کلیک کنید و این کد را اضافه کنید.



حالتی را انتخاب کنید.

حالت دیگری را انتخاب کنید.

## امتحان کن

بر روی میمون کلیک کنید.



# غذا دادن

برای غذا دادن به میمون، بر روی غذاها کلیک کنید.



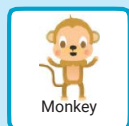
# غذا دادن

scratch.mit.edu

## آماده شو

### Sounds

بر روی Sounds کلیک کنید.



صدایی را از بین کتابخانه صداها  
انتخاب کنید مثل Chomp

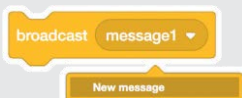


از بین شکل‌ها، یک غذا  
مثل موز را انتخاب کنید.

## این کد را اضافه کن

بر روی Code کلیک کنید.

### Code

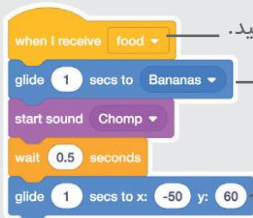


گزینه **New Message** را انتخاب  
کنید و نام آن را **food** بگذارید.



پیام **food** را انتشار دهید.

میمون را انتخاب کنید.



گزینه **food** را از منو انتخاب کنید.

گزینه **Bananas** را از منو انتخاب کنید.

اونو به نقطه شروع برگردونید.

## امتحان کن

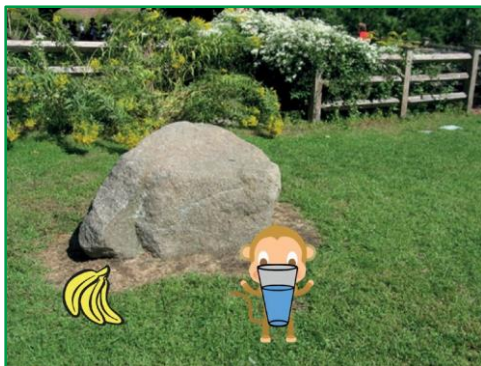
بر روی غذا کلیک کن.





# آب دادن

کمی بهش آب بدید.



## آماده شو



شکلی مانند یک نوشیدنی را انتخاب کنید  
مثل یک لیوان



## این کد را اضافه کن



```
when this sprite clicked
  go to front layer
  broadcast drink
  wait 1 seconds
  switch costume to glass water-b
  start sound Water Drop
  wait 1 seconds
  switch costume to glass water-a
```

پیام جدید را انتشار دهید.

حالت را به لیوان خالی تغییر دهید.

حالت را به لیوان پر تغییر دهید.

بهش بگید که بعد از دریافت پیام باید چه کارهایی رو انجام بده.



```
when I receive drink
  glide 1 secs to Glass Water
  wait 1 seconds
  glide 1 secs to x: -50 y: 60
```

از منو گزینه drink رو انتخاب کنید.

Glass Water رو از منو انتخاب کنید.

اونو به نقطه شروع برگردونید.

## امتحان کن

برای اجرا، روی لیوان کلیک کن.



# ممکنه چی بگه؟

بھش اجازہ بدید تا ہر چیز ی رو کہ می‌خواد بگہ.



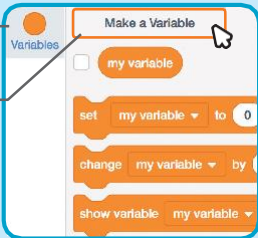
# ممکنه چی بگه؟

scratch.mit.edu

## آماده شو

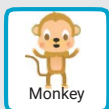
بر روی Variables کلیک کنید.

بر روی دکمه Make a Variable کلیک کنید.




نام متغیر را **Choice** بگذارید و کلید **OK** را بزنید.

## این کد را اضافه کن



بلاک **Choice** را در داخل بلاک **equals** که در گروه **Operators** است، بگذارید.



دستور **Pick random** را اینجا بگذارید.



چیزهایی رو که می‌خواهید ممیون بتونه بگه رو در این مکان‌ها بنویسید.

## امتحان کن

بر روی میمون کلیک کنید تا ببیند که چی چیزهایی رو می‌تونه بگه.



# وقت بازیه

توپ بازی کردن



# وقت بازیه

scratch.mit.edu

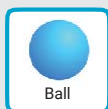
## آماده شو



شکلی مثل توپ  
را انتخاب کنید.



## این کد را اضافه کن



Ball

wait until touching Monkey ?

در داخل دستور wait until  
بلوک touching را قرار دهید.

when this sprite clicked

go to front layer

broadcast play — پیام جدیدی را انتشار دهید.

wait until touching Monkey ? — از منو گزینه Monkey را انتخاب کنید.

start sound Boing

repeat 10

change y by -5 — برای افتادن توپ، عددی منفی را وارد کنید.

repeat 10

change y by 5 — برای بالا پرت کردن توپ، عددی مثبت را وارد کنید.



Monkey

when I receive play — از منو گزینه Play را انتخاب کنید.

glide 1 secs to Ball — از منو گزینه Ball را انتخاب کنید.

wait 1 seconds

glide 1 secs to x: -50 y: 60

## امتحانش کن

بر روی توپ کلیک کن.



# چقدر گرسنه است؟

حواستون باشه که چقدر میمون گرسنش شده.



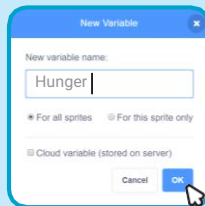
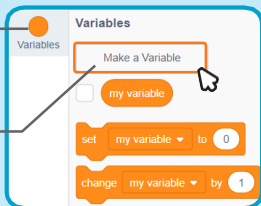
# چقدر گرسنه است؟

scratch.mit.edu

## آماده شو

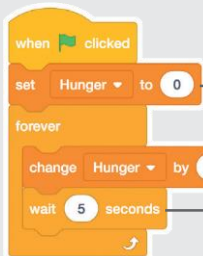
به گروه Variables برو.

بر روی دکمه  
Make a Variable  
کلیک کنید.



نام متغیر را Hunger بگذار  
و دکمه OK را بزن.

## این کد را اضافه کن



میزان گرسنگی را صفر کن.

هر 5 ثانیه یکبار، میزان  
گرسنگی را 1 واحد زیاد کن.

از منو گزینه food را بزنید.



عددی منفی را وارد کنید تا میزان  
گرسنگی هر وقتی که بهش غذا  
می‌دهید، 1 واحد کم شود.

## امتحان کن

برای شروع پرچم سبز را بزنید.



سپس بر روی غذا کلیک کنید.

