

برگه‌های بازی پپر پپر



بازیگری بسازید که بتواند از روی مانع‌ها بپرد.

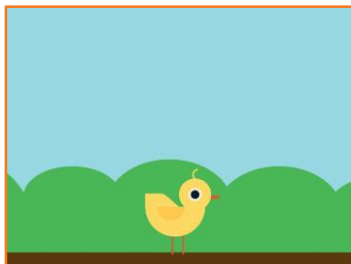
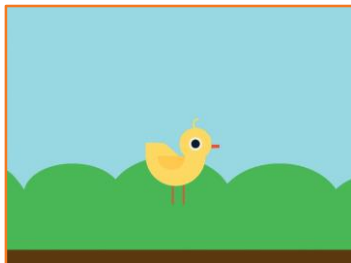
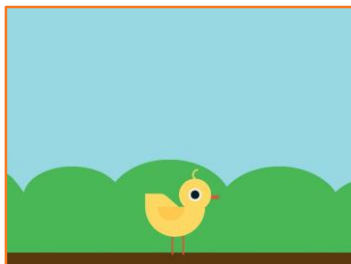
برگه‌های بازی پپر پپر

از برگه‌ها به ترتیب زیر استفاده کنید:

1. پریدن
2. به نقطه شروع برو
3. مانع‌هایی که حرکت می‌کنند
4. اضافه کردن صدا
5. اتمام بازی
6. اضافه کردن مانع‌های بیشتر
7. امتیاز دهی

پریدن

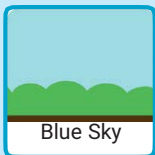
پرش بازیگر را بسازید.



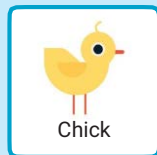
آماده شو



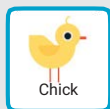
یک پس زمینه انتخاب کنید.



بازیگری را انتخاب کنید مثلاً
یک جوجه (chick)



این کد را اضافه کن



علامت را منفی برای حرکت
رو به پایین تایپ کنید.

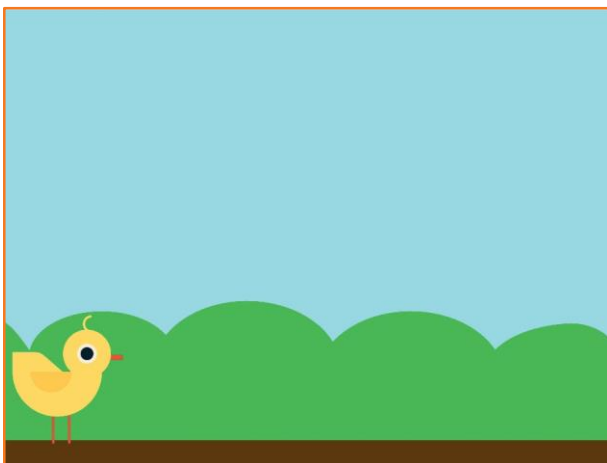
امتحان کن



کلید Space را برای پریدن بزنید.

به نقطه شروع برو

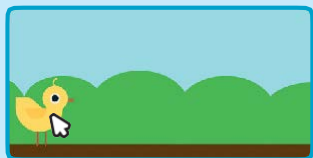
برای بازیگر خود نقطه شروع را تعیین کنید.



به نقطه شروع برو

scratch.mit.edu

آماده شو



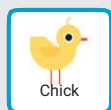
بازیگر را به جایی که می‌خواهید، درگ کنید.



حال اگر از بلاک **go to** استفاده کنید، باعث خواهد شد تا بازیگر شما به نقطه شروعش برود.

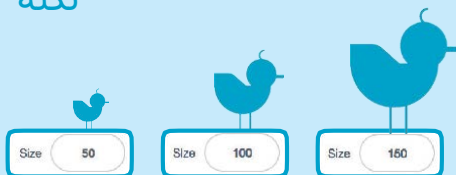
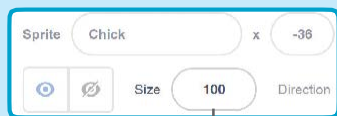
وقتی که بازیگر خود را جابجا می‌کنید، محل **x** و **y** آن در قسمت بلاک‌ها آپدیت می‌شود.

این کد را اضافه کن



نقطه شروع را مشخص کنید.
(ممکن است اعداد شما متفاوت باشند.)

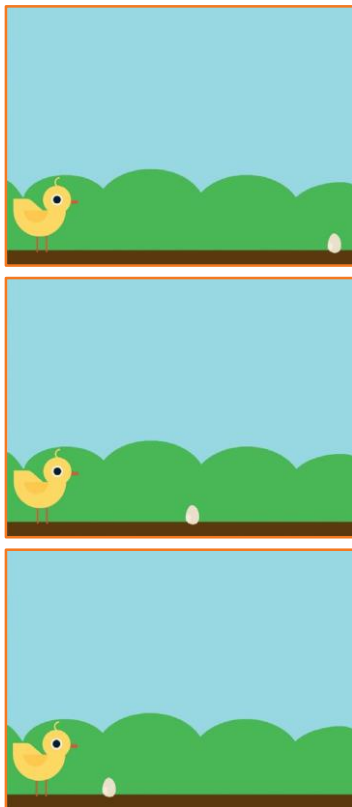
نکته



با تایپ عدد کوچکتر و یا بزرگتر می‌توانید اندازه اسپریت را تغییر دهید.

حرکت مانع‌ها

ساخت یک مانع که بر روی استیج حرکت می‌کند.



مانع‌هایی که حرکت می‌کنند

scratch.mit.edu

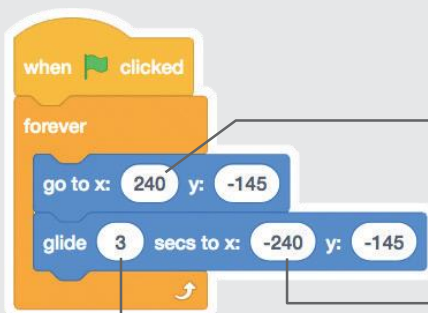
آماده شو



اسپرایتی را به عنوان یک مانع انتخاب کنید مثلاً یک تخم مرغ (Egg)



این کد را اضافه کن



از لبه سمت راست استیج شروع کنید.

حرکت آهسته به سمت چپ استیج

برای حرکت سریعتر عدد کوچکتری را وارد کنید.

امتحان کن

برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.

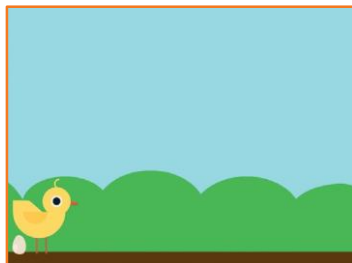
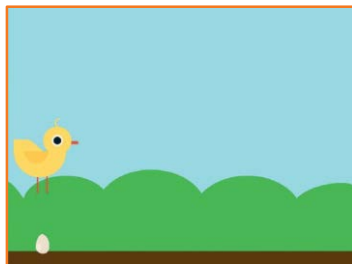
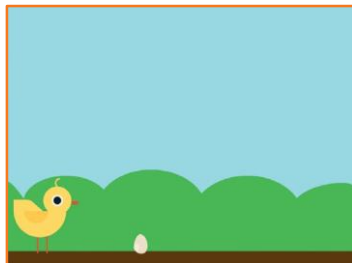


کلید Space کیبورد را بزنید.



اضافه کردن صدا

پخش یک صدا وقتی که بازیگر شما می‌پرد.

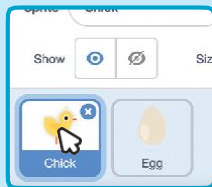


اضافه کردن صدا

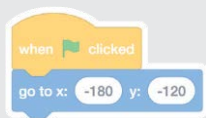
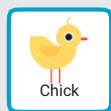
scratch.mit.edu

آماده شو

بر روی اسپرایت جوجه کلیک کنید تا انتخاب شود



این کد را اضافه کن



بلاک **start sound** را اضافه کنید و یک صدا را انتخاب کنید.

امتحان کن

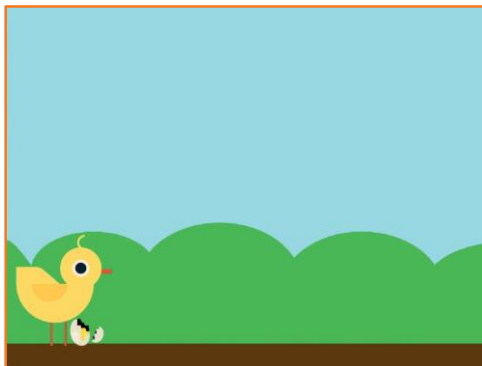
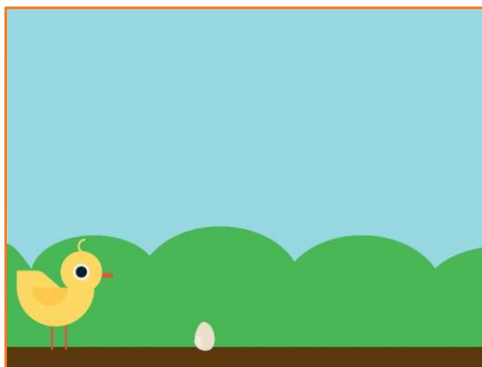
برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.



کلید **Space** کیبورد را بزنید.

اتمام بازی

اگر اسپرایت شما به تخم مرغ‌ها برخورد کرد، بازی تمام شود.

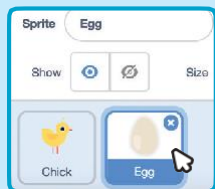


اتمام بازی

scratch.mit.edu

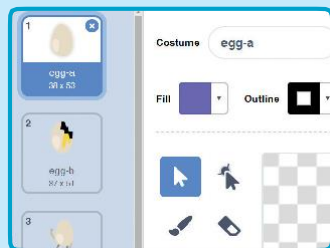
آماده شو

برای انتخاب اسپرایت Egg (تخم مرغ)، بر روی آن کلیک کنید.



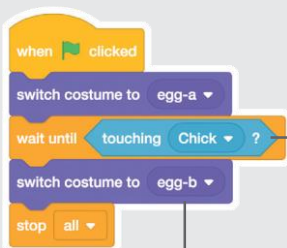
Costumes

بر روی **Costumes** دیدن سایر حالت‌های اسپرایت Egg (تخم مرغ) کلیک کنید.



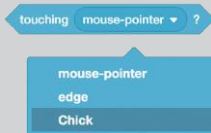
این کد را اضافه کن

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



برای تغییر ظاهر تخم مرغ، دومین حالت اسپرایت تخم مرغ را انتخاب کنید.

بلاک **touching** را اضافه کنید و از منوی آن گزینه Chick را انتخاب کنید.



امتحان کن

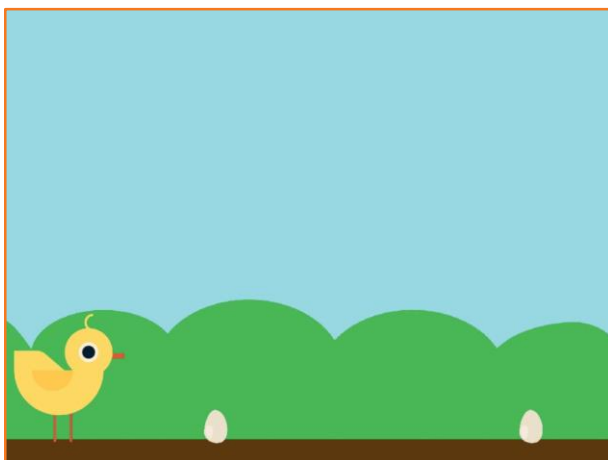
برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.



کلید **Space** کیبورد را بزنید.

اضافه کردن مانع‌های بیشتر

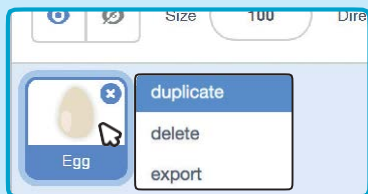
با اضافه کردن موانع بیشتر، بازی را سخت‌تر کنید.



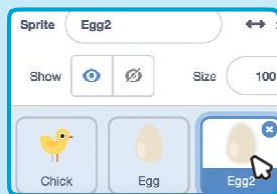
اضافه کردن مانع‌های بیشتر

scratch.mit.edu

آماده شو

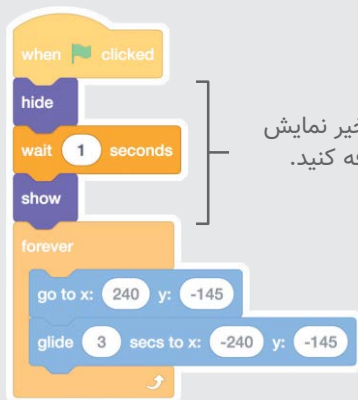
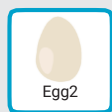


برای ایجاد یک کپی از اسپرایت Egg، بر روی تصویر کوچک آن right-click (کلید سمت راست موس) کنید و سپس **duplicate** را انتخاب کنید.



برای انتخاب Egg2 آن کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



برای آنکه تخم مرغ دوم با تاخیر نمایش داده شود، این بلاک‌ها را اضافه کنید.

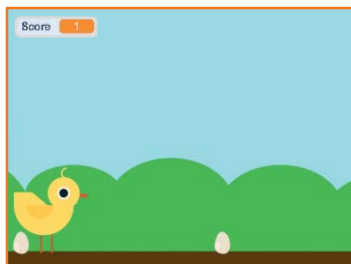
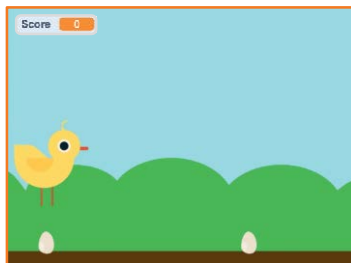
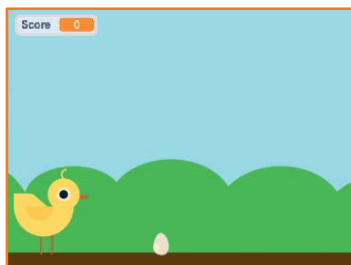
امتحان کن

برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.



امتیاز دهی

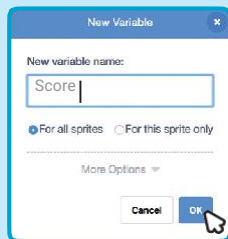
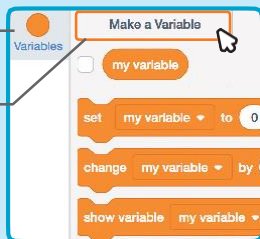
هر بار که روی یک تخم مرغ می‌پرید،
یک امتیاز بگیرید.



آماده شو

Variables را انتخاب کنید.

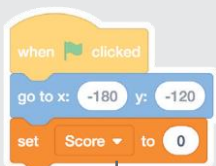
بر روی دکمه Make a variable کلیک کنید.



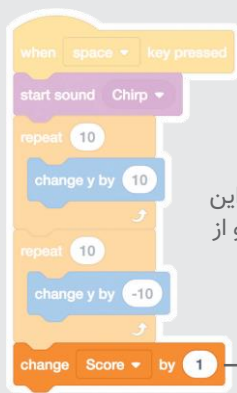
نام متغیر را **Score** بگذارید و کلید **OK** را بزنید.

این کد را اضافه کن

اسپریت Chick (جوجه) را انتخاب کنید و این دو بلاک را به آن اضافه کنید.



این بلاک را اضافه کنید و از منو گزینه **Score** را انتخاب کنید.



برای افزایش امتیاز این بلاک را اضافه کنید و از منو، گزینه **Score** را انتخاب کنید.

امتحان کن

از روی تخم مرغها بپرید تا امتیاز بگیرید.