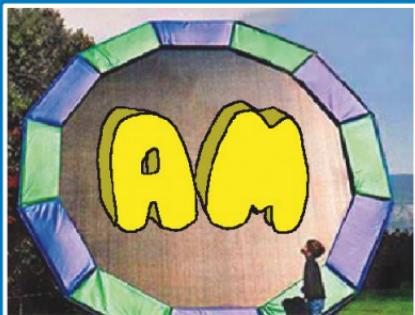


برگه‌های حروف متحرک



حروف اسمتون و یا حروف کسی یا چیزی رو که
دوست دارید رو متحرک کنید.

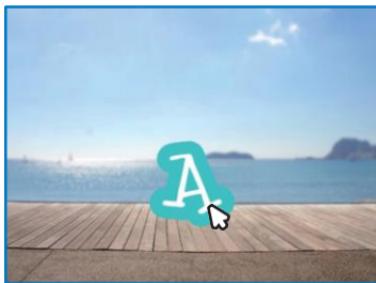
برگه‌های حروف متحرک

به ترتیب این کارت‌ها را انجام دهید:

- کلیکِ رنگزن
- چرخش
- پخش آهنگ
- حرف رقصان
- تغییر اندازه
- کلیدی را بزن
- سرک کشیدن

کلیک رنگ زن

حروف را بسازید که با کلیک روی آن رنگش تغییر کند.



کلیک رنگ زن

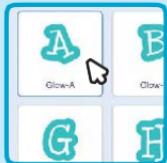
scratch.mit.edu



آماده شو



از کتابخانه تصاویر
حروف را انتخاب کنید.



یک تصویر برای پس
زمینه انتخاب کنید.



Food

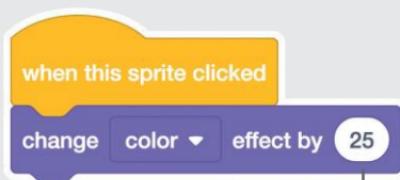
Fashion

Letters



برای آنکه فقط حروف را ببینید، بر روی گروه Letters در بالای صفحه کتابخانه اسپرایت‌ها است، کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



عددهای متفاوتی را امتحان کنید.

TRY



بر روی آن حرف کلیک کنید.

چرخش



حرفی بسازید که با کلیک روی آن بچرخد.



Spin

scratch.mit.edu



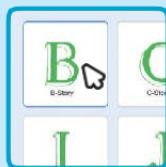
آماده شو



به کتابخانه
اسپرایت‌ها بروید.



بر روی گروه Letters کلیک
کنید.



یکی از حروف را انتخاب
کنید.

این کد را اضافه کن



عددهای متفاوتی را امتحان کنید.

امتحانش کن

بر روی آن حرف کلیک کنید.



نکته

بر روی این بلاک کلیک کن تا جهت اسپرایت ریست (بازنشانی) شود.



پخش یک آهنگ

T C A

برای پخش صدا، بر روی حرفی کلیک کنید.



⇒)

حروف متحرک

Play a Sound

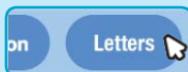
scratch.mit.edu



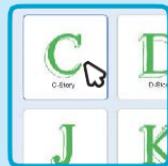
آماده شو



به کتابخانه اسپرایت‌ها
بروید.



بر روی گروه Letters
کلیک کنید.



یکی از حروف را انتخاب کنید.



یک تصویر برای پس زمینه
انتخاب کنید.



Boardwalk



بر روی Sounds کلیک کنید.



آهنگی/صداهای را انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن



بر روی Tab(سربرگ) Code کلیک کنید.



از منو صدای را انتخاب
کنید.

امتحانش کن

بر روی آن حرف کلیک کنید.



حرف رقصان

حرفى را تكون تكون بديد.



حروف رقصان

scratch.mit.edu

آماده شو



یک تصویر برای پس زمینه انتخاب کنید.



Spotlight



از کتابخانه تصاویر حرفی را انتخاب کنید.



بر روی دکمه **Extensions** (افزونه‌ها) کلیک کنید. (در گوشش پایین صفحه است)



بر روی **Music** کلیک کن تا به بلاک‌هایتان اضافه شود.

این کد را اضافه کن



برای برگشتن، عددی منفی را وارد کنید.

یکی از طبل‌ها را انتخاب کنید.

امتحانش کن

بر روی آن حرف کلیک کنید.



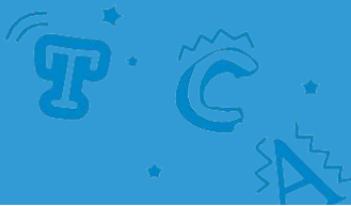
تغییر اندازه

حرفی را درشت و درشت‌تر کن
و سپس کوچک و کوچک‌تر شود.



تغییر اندازه

scratch.mit.edu



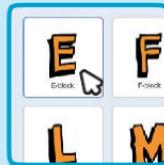
آماده شو



به کتابخانه
اسپرایت‌ها بروید.



بر روی گروه
کلیک کنید.



یکی از حروف را انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن



برای کوچکتر کردن حرف،
عددی منفی را وارد کنید.

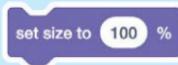


امتحانش کن

بر روی آن حرف کلیک کنید.

نکته

از این دستور برای ریست کردن اندازه استفاده کنید.



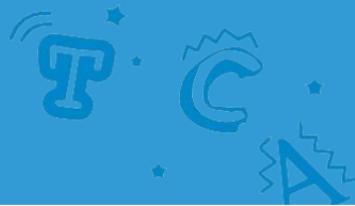
کلیدی را بزن

باز ردن کلیدی حرف را تغییر دهید.



کلیدی را بزن

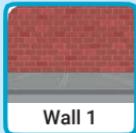
scratch.mit.edu



آماده شو



یک تصویر برای پس زمینه انتخاب کنید.



از کتابخانه تصاویر حرفی را انتخاب کنید.



این کد را اضافه کن



عددهای متفاوتی را امتحان کنید.

امتحانش کن



کلید Space را بزنید.

نکته



می‌توانید کلیدهای متفاوتی از منو انتخاب کنید. یادتان نرود که باید برای اجر کد، آن کلید را بزنید!

سرک کشیدن

حروفی را آرام آرام به گوشه‌های صحنه حرکت دهید.



سرک کشیدن

scratch.mit.edu



آماده شو



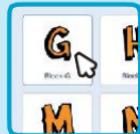
یک تصویر برای پس زمینه انتخاب کنید.



Jurassic



از کتابخانه تصاویر حرفی را انتخاب کنید.



این کد را اضافه کن



عددهای متفاوتی را امتحان کنید.

امتحانش کن

برای شروع رو آن حرف کلیک کنید.



نکته



اگر دقت کن وقتی که اسپرایتی را جابه‌جا می‌کن، خواهید دید که اعداد x و y تغییر می‌کند.

مقدار x مختصاتی از چپ به راست است.

مقدار y مختصاتی از پایین به بالا است.

برگه‌های ساخت اپیمشن



با به حرکت درآوردن بازیگرها، به آنها جان بدهید.



برگه‌های ساخت اینیمیشن

به ترتیب زیر از کارت‌ها استفاده کن:

- حرکت دادن با کلیدهای جهت‌دار
- بالا و پایین پریدن بازیگر
- تغییر حالت‌ها
- حرکت از جایی به جای دیگر
- جلوه قدم زدن
- جلوه پرواز کردن
- جلوه صحبت کردن
- نقاشی یک جلوه

حرکت با کلیدهای جهت دار

با استفاده از کلیدهای جهت دار، بازیگرтан را به اطراف حرکت دهید.



حرکت با کلیدهای جهت دار

scratch.mit.edu

آماده شو



تصویری را برای پس زمینه
انتخاب کن.



Soccer 2



بازیگری را انتخاب کن.

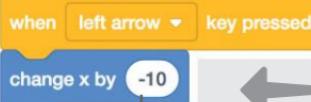


Pico Walking

این کد را اضافه کن

تغییر X

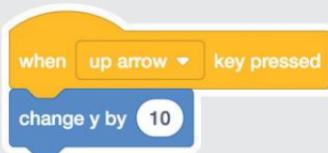
بازیگر را به چپ و راست حرکت دهید.



برای بالا بردن بازیگر از یک عدد
منفی استفاده کن.

تغییر Y

بازیگر را به بالا و پایین حرکت دهید.



برای پایین آوردن بازیگر از یک عدد
منفی استفاده کن.

امتحانش کن



برای حرکت دادن بازیگرتان به اطراف از کلیدهای جهت
دار استفاده کن.

بالا و پایین پریدن بازیگر

با استفاده از کلیدی به بالا و پایین بپرید.



جان دادن به بازیگرها

بالا و پایین پریدن بازیگر

scratch.mit.edu

آماده شو



تصویری را برای پس زمینه
انتخاب کن.



بازیگر/شکلی دلخواه را
انتخاب کن.



Giga Walking

این کد را اضافه کن



Giga

```
when space key pressed
change y by 60
wait 0.3 seconds
change y by -60
```

اینجا بنویس که چقدر بالا باید
پرید.

عددی منفی را بنویس تا به
پایین برگردد.

امتحانش کن



کلید Space صفحه کلید را بزن.

تغییر حالتها

با زدن کلیدی حالت بازیگرтан را تغییر دهید.



تغییر حالت‌ها

scratch.mit.edu

آماده شو

یک بازیگر که چندین حالت دارد مانند Max (Costume) را انتخاب کن.



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

Costumes



برای مشاهده همه حالت‌های یک شکل بر روی Costume کلیک کن.

این کد را اضافه کن

Code

بر روی Code کلیک کن.



when space key pressed

switch costume to max-c

wait 0.3 seconds

switch costume to max-b

یکی از حالت‌ها را انتخاب کن.

حالت دیگری را انتخاب کن.

امتحانش کن



کلید Space کیبورد را بزن.

حرکت از جایی به جای دیگر

شکلی را از جایی به جای دیگر حرکت بده.



حرکت از جایی به جای دیگر

scratch.mit.edu

آماده شو



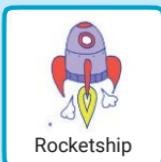
تصویری را برای پس زمینه انتخاب کن.



Nebula

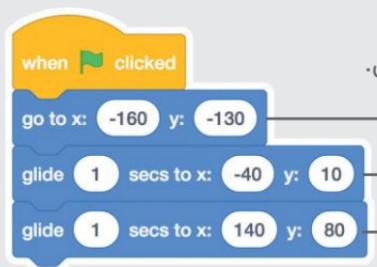


بازیگر/شکلی دلخواه را انتخاب کن.



Rocketship

این کد را اضافه کن



نقطه شروع حرکت را مشخص کن.

نقطه‌ای که می‌خواهید به آنجا برود را مشخص کن.

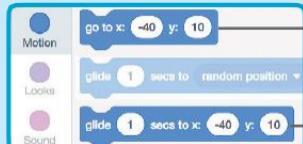
نقطه پایانی را مشخص کن.

امتحانش کن

برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.



نکته



اگر شکلی را بر روی صفحه جابجا شود (Drag)، می‌بینی که مختصات x و y بلاک در قسمت بلاک‌های تغییر می‌کند.

جلوه قدم زدن

ساخت جلوه قدم زدن و یا دویدن بازیگران



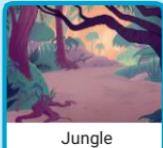
جلوه قدم زدن

scratch.mit.edu

آماده شو



تصویری را برای پس زمینه انتخاب کن.



Jungle



یکی از شکل هایی که در حال راه رفتن و یا دویدن است را انتخاب کن.



Unicorn Running

این کد را اضافه کن



امتحانش کن



برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.

نکته



اگر می خواهید که حرکت آهسته تر شود، دستور wait را در داخل حلقه repeat اضافه کن.

جلوه پرواز کردن

بازیگری می‌سازیم که بال بزند و بر روی استیچ حرکت کند.



جان دادن به بازیگرها

حرکت

scratch.mit.edu

آماده شو



تصویری را برای پس زمینه
انتخاب کن.



طوطی (parrot) را انتخاب کن.
(یا هر چیزی دیگری که پرواز می کند).

این کد را اضافه کن

حرکت بر روی صحنه

بال زدن

نقشه شروع را
مشخص کن.

نقشه پایان را
مشخص کن.

```
when green flag clicked
  go to x: -170 y: 120
  glide 1 secs to x: 150 y: 50
```

یک حالت را انتخاب کن.

حالت دیگری را
انتخاب کن.

```
when green flag clicked
  repeat (5)
    switch costume to [parrot-a v]
    wait (0.1) seconds
    switch costume to [parrot-b v]
    wait (0.1) seconds
```

امتحانش کن

برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.



جلوه صحبت کردن

ساخت جلوه صحبت کردن یک بازیگر



جان دادن به بازیگرها

Talking Animation

scratch.mit.edu

آماده شو



. را انتخاب کن.



Penguin 2

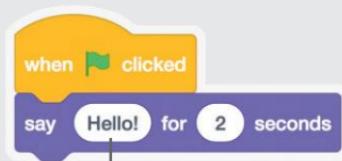


Costumes

برای دیدن همه حالت‌های Costumes پنگوئن بر روی کلیک کن.

Code

بر روی Code کلیک کن.



اینجا بنویسید که یازیگر شما چه چیزی را باید بگوید.

when green flag clicked

start sound Chirp

switch costume to penguin2-b

wait 0.3 seconds

switch costume to penguin2-a

یک حالت را انتخاب کن.

حالت دیگری را انتخاب کن.

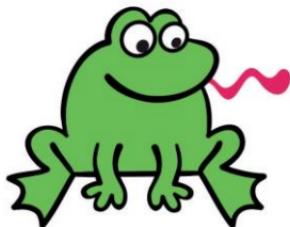
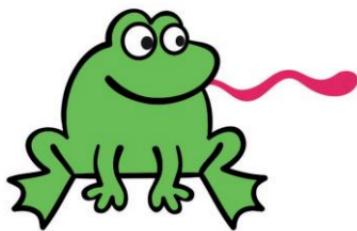
امتحانش کن

برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.



نقاشی یک جلو

برای ساخت جلوه ویژه مورد نظرتان، حالت‌های بازیگران را ویرایش کن.

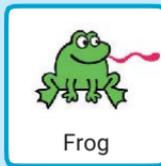


نقاشی یک جلوه

scratch.mit.edu



بازیگر/شکلی دلخواه را انتخاب کن.



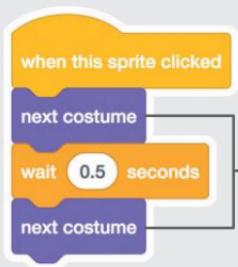
ابزار Select را بزنید.



برای کشیدن و جمع کردن یکی از قسمت‌ها، آن را انتخاب کن.



این کد را اضافه کن



بر روی Code کلیک کن.

از دستور/ بلاک **next costume** برای اجرای جلوه‌ای که ساخته‌اید، استفاده کن.



امتحانش کن



برای شروع روی پرچم سبز کلیک کن.

حالا دو حالت کاملاً مجزا دارید.



بر روی Costumes کلیک کن.



برای تکثیر کردن یکی از حالت‌ها بر روی آن right-click کن و duplicate را بزنید.



برای ویرایش یکی از حالت‌ها بر روی آن کلیک کن.

برای چرخاندن شکل، از دستگیره کوچکی که می‌بینید، استفاده کن.



برگه‌های بازی تعقیب و گریز



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

برگه‌های بازی تعقیب و گریز

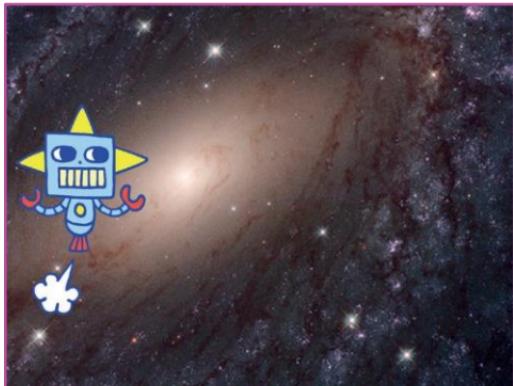
به این ترتیب از کارت‌ها استفاده کنید.

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



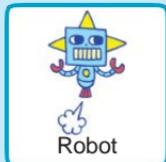
پس زمینه‌ای را
انتخاب کنید.



Galaxy

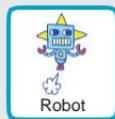


بازیگری را انتخاب کنید.



Robot

این کد را اضافه کن



گزینه right arrow را انتخاب کنید.



گزینه left arrow را انتخاب کنید.

برای حرکت به چپ علامت منفی را تایپ کنید.

امتحانش کن

کلیدهای جهت دار را بزنید.

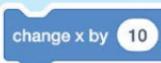


نکته

عدد منفی باعث حرکت به سمت چپ می‌شود.

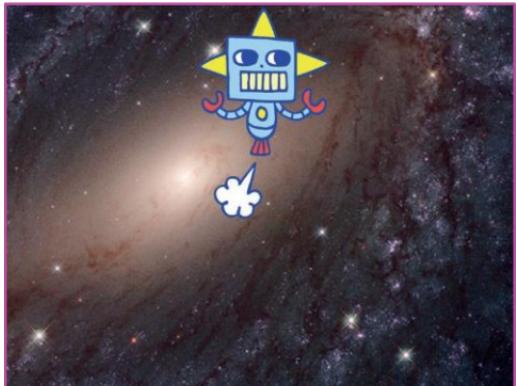


عدد مثبت باعث حرکت به سمت راست می‌شود.



حرکت به بالا و پایین

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

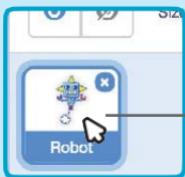


حرکت به بالا و پایین

scratch.mit.edu

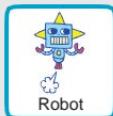


آماده شو



بر روی بازیگرтан کلیک کنید.
تا انتخاب شود.

این کد را اضافه کن



گزینه **up arrow** را انتخاب کنید.

when **up arrow** key pressed

change y by 10

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

گزینه **down arrow** را انتخاب کنید.

when **down arrow** key pressed

change y by -10

برای حرکت رو به پایین عددی منفی را وارد کنید.

امتحانش کن

کلیدهای جهت دار را بزنید.



نکته

y مختصاتی بر روی استیج از بالا به پایین است.



change y by 10

change y by -10

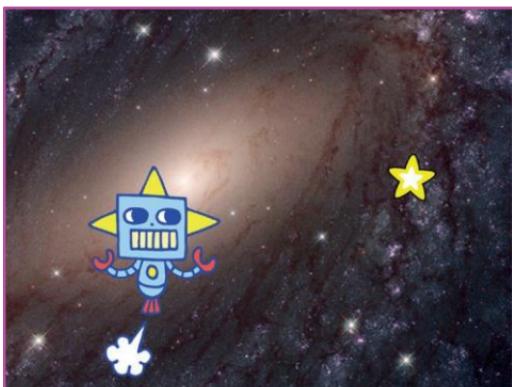
برای بالا رفتن عددی مثبت را تایپ کنید.

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



Star

این کد را اضافه کن



عددی کوچک (مثلاً 0.5) را برای
حرکت سریعتر وارد کنید.

امتحانش 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.

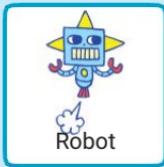


﴿﴾

پخش یک صدا

scratch.mit.edu

آماده شو



برای انتخاب شکلک ربات
روی آن کلیک کنید.



بر روی **Sound** Tab کلیک کنید

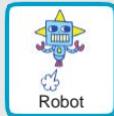


از کتابخانه صداها یک صدا
مثلث Collect را انتخاب کنید.

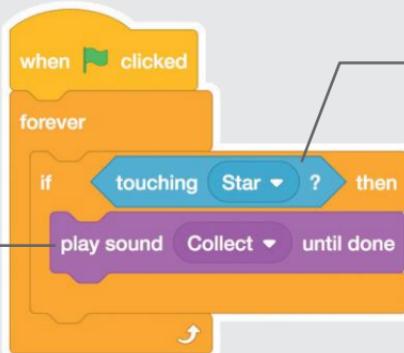
این کد را اضافه کن



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



صداها را که انتخاب
کردید را از منو
انتخاب کنید.



در داخل دستور **touching**
Star بگذارید.



امتحانش کن

پرچم سبز را برای شروع بزنید.



جمع کردن امتیاز

وقتی که به یک ستاره رسیدید، امتیاز بگیرید.



جمع کردن امتیاز

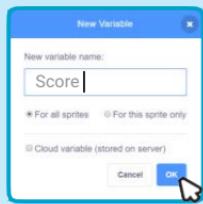
scratch.mit.edu



آماده شو

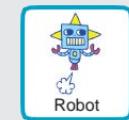
Variables را انتخاب کنید.

بر روی دکمه
Make a Variable
کلیک کنید.



نام متغیر را 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



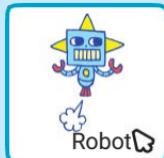
آماده شو



تصویر پس زمینه دوم را
انتخاب کنید مثلًا یک سحابی



Nebula



Robot

ربات را انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن



```
when green flag clicked
  switch backdrop to Galaxy
  wait until Score = 10
  switch backdrop to Nebula
```

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.

```
when backdrop switches to Nebula
  play sound Win until done
```

صداهای را انتخاب کنید.

امتحانش 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



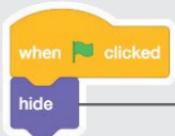
بر روی ایجاد یک شکلک جدید.
بر روی آیکون **Paint** کلیک کنید.

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



می توانید فونت، رنگ، اندازه
و ظاهرش را تغییر دهید.

این کد را اضافه کن



مرحله بعدی!

Sprite2

when green flag clicked

hide

when green flag clicked

hide

تصویر پس زمینه مرحله
بعدی را انتخاب کنید.



when backdrop switches to Nebula

show

wait 2 seconds

hide

امتحانش کن

برای شروع بازی، پرچم سبز را بزنید.



کارت‌های آهنگ بسازید



سازی را انتخاب کنید، صدای‌هایی اضافه کنید و
کلیدی را برای پخش آهنگ بزنید.

کارت‌های آهنگ بسازید

به هر ترتیبی که دوست دارید از برگه‌ها زیر استفاده کنید:

- طبل زدن
- ساخت یک ریتم (ضرب آهنگ)
- متحرک سازی طبل
- ساخت یک ملودی
- نواختن یک آکورد
- آهنگی غافلگیر کننده
- Beatbox Sounds
- ضبط صدا
- پخش یک آهنگ

طبل زدن

برای زدن طبل، کلیدی را بفشارید.

﴿)



طبل زدن

scratch.mit.edu

آماده شو



پس زمینه‌ای را
انتخاب کنید.



Theater 2



طبل را انتخاب کنید



Drum

این کد را اضافه کن

```
when space key pressed
start sound Low Tom
```

از منو صدایی را که
می‌خواهید را انتخاب
کنید.

امتحانش کن



کلید Space روی کیبورد را بزنید.

ساخت یک ریتم

تکراری از صدای طبل‌ها را پخش کنید.

﴿﴾



﴿﴾



﴿﴾



Make a Rhythm

scratch.mit.edu

آماده شو



پس زمینه‌ای را
انتخاب کنید.



Theater 2



از گروه Music، شکل
را انتخاب کنید.



Drum Tabla

Dance

Music

Sports

برای آنکه فقط شکل‌های مربوط به موسیقی را در
کتابخانه اشکال ببیند، بر روی گروه Music کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



مشخص کنید که چند بار می‌خواهید تکرار شود.

start sound Hi Na Tabla

wait 0.25 seconds

start sound Hi Tun Tabla

wait 0.25 seconds

برای تغییر ریتم اعداد مختلفی را امتحان کنید.

امتحانش کن



کلید Space روی کیبورد را بزنید...

متحرک سازی یک طبل

برای متحرک سازی، حالتها را عوض کنید.



۱)

آهنگ بسازید

متحرک سازی یک طبل

scratch.mit.edu

آماده شو



طبلی را
انتخاب کنید.



Drum Conga

Costumes

برای مشاهده همه حالتها،
بر روی Costumes کلیک کنید.



برای آنکه رنگ‌ها را عوض کنید از ابزارهای موجود در Paint استفاده کنید.

این کد را اضافه کن

Code

بر روی Code کلیک کنید.



صداهای را از منو
انتخاب کنید.

امتحانش کن

کلید left arrow (فلش سمت چپ) کیبورد را بزن.

ساخت یک ملودی

نواختن گروهی از نت‌ها

﴿﴾



آهنگ بسازید

Make a Melody

scratch.mit.edu

آماده شو



سازی را انتخاب کنید
مثلای ساکسیفون



Dance Music Sports

برای آنکه فقط شکل‌های مربوط به
موسیقی را در کتابخانه اشکال ببیند،
بر روی گروه **Music** کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



کلید **up arrow** (فلش
بالا) را انتخاب کنید
(یا هر کلید دیگری را).

صدهای مختلفی را انتخاب
کنید.

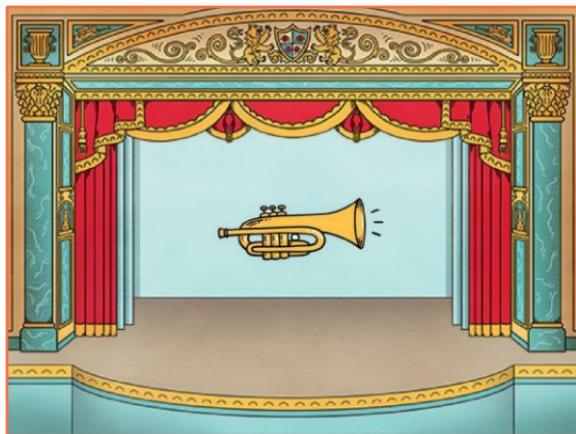
امتحانش کن



کلید **up arrow** (فلش رو به بالا) را بزنید.

نواختن یک آکورد

برای ساخت آکورد چندین صدا را همزان پخش کنید.



نواختن یک آکورد

scratch.mit.edu

آماده شو



سازی را انتخاب کنید مثلاً
یک تراپیت



Trumpet

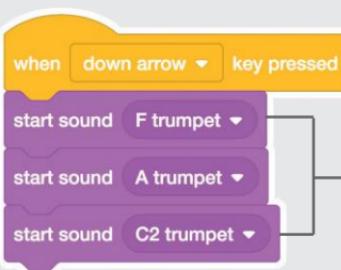
Dance

Music

Sports

برای آنکه فقط شکل‌های مربوط به
موسیقی را در کتابخانه اشکال ببیند، بر
روی گروه **Music** کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



کلید **down arrow** (فلش
پایین) را انتخاب کنید.
(یا هر کلید دیگری را)

صداهای مختلفی را
انتخاب کنید.

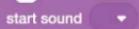
امتحانش کن



کلید **down arrow** (فلش رو به پایین) را بزن.

نکته

استفاده کنید.



برای آنکه همزمان با همچندین آهنگ پخش شود از دستور

استفاده کنید.



until done

برای پخش آهنگی بعد از اتمام آهنگ قبلی از دستور

آهنگی غافلگیر کننده

تصادفی یکی از آهنگ‌های لیست را پخش کنید.

﴿﴾



﴿﴾



﴿﴾



آهنگی غافلگیر کننده

scratch.mit.edu

آماده شو



یکی از سازها را انتخاب کنید
مثلًا گیتار



Sounds

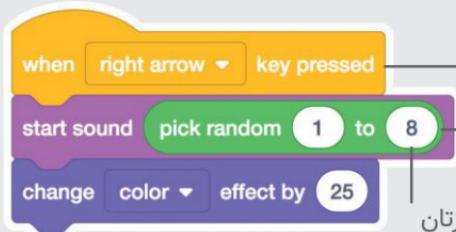
بر روی Sound کلیک کنید تا ببینید
چند تا صدا در سازтан وجود دارد.



این کد را اضافه کن

Code

بر روی Code کلیک کنید.



کلید right arrow (فلش سمت راست) را انتخاب کنید.

اینجا یک بلاک pick random قرار دهید.

تعداد صدایی که سازتان دارد را در اینجا تایپ کنید.

امتحانش کن



کلید right arrow (فلش سمت راست) را بزنید.

Beatbox Sounds

Play a series of vocal sounds.



Beatbox Sounds

scratch.mit.edu

آماده شو



اسپرایت میکروفون
را انتخاب کنید.



Microphone

Sounds

بر روی Sound کلیک کنید تا ببینید
چند تا صدا در سازтан وجود دارد.



این کد را اضافه کن

Code

بر روی Code کلیک کنید.



کلید b (یا هر کلید دیگری)
را انتخاب کنید.

اینجا یک بلاک pick random
قرار دهید.

تعداد صدایهای که سازتان
دارد را در اینجا تایپ کنید.

امتحانش کن

B

برای شروع کلید B را بزنید.

ضبط صدا

صدای خودتان را پخش کنید.

﴿)



ضبط صدا

scratch.mit.edu

آماده شو



پس زمینه‌ای را انتخاب کنید.



Beach Malibu



یک اسپرایت را انتخاب کنید.

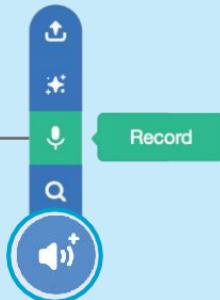


Beachball



بر روی sounds کلیک کنید.

سپس از منوی که باز می‌شود گزینه Record را انتخاب کنید.

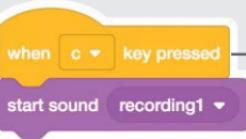


برای ضبط صدا بر روی دکمه Record کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



بر روی Code کلیک کنید.



کلید c (یا هر کلید دیگری) را انتخاب کنید.

امتحانش کن



برای شروع کلید C را بزنید.

پخش یک آهنگ

آهنگی که تکرار می‌شود را به عنوان موسیقی متن اضافه کنید.



پخش یک آهنگ

scratch.mit.edu

آماده شو



اسپرایتی مثل بلندگو را انتخاب کنید.



Sounds



بر روی sounds کلیک کنید.

یکی از صدایهای گروه (تکرار) را انتخاب کنید مثلا Drum Jam

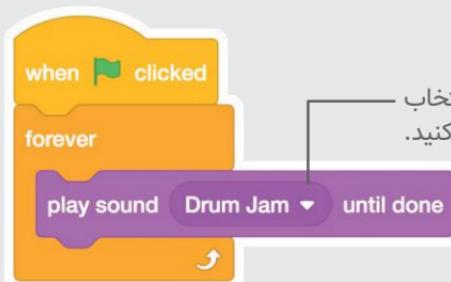
All Animals Effects Loops

برای مشاهده موسیقی‌هایی که تکرار می‌شوند، بر روی گروه Loops در بالای کتابخانه موسیقی‌ها کلیک کنید.

این کد را اضافه کن

Code

بر روی Code کلیک کنید.



موسیقیتان را از منو انتخاب کنید.

امتحانش کن

برای شروع بر روی پرچم سبز کلیک کن.



برگه‌های ساخت داستان



بازیگرانی را انتخاب کنید، گفتگو اضافه کنید و
به داستان تان واقعیت ببخشید.

برگه‌های ساخت داستان

از اولین برگه شروع کنید، سپس به هر ترتیبی که مایل هستید، سایر برگه‌ها را امتحان کنید.

- شروع یک داستان
- شروع یک گفتگو
- تغییر پس زمینه‌ها
- کلیک بر روی بازیگر
- اضافه کردن صدای خودتان
- حرکت به سمتی
- قدم زدن روی صحنه
- پاسخ به بازیگر
- اضافه کردن یک منظره

شروع یک داستان

صحنه‌ای را بسازید و
بازیگری که چیزی را می‌گوید.



شروع یک داستان

scratch.mit.edu

آماده شو



یک تصویر پس زمینه انتخاب کنید.



یک بازیگر را انتخاب کنید.



Wizard

این کد را اضافه کن



چیزی را که می‌خواهید بازیگرتان بگوید را بنویسید.

امتحانش کن

پرچم سبز را برای شروع کلیک کنید.



شروع یک گفتگو

ساخت گفتگوی دو بازیگر با هم



آغاز یک گفتگو

scratch.mit.edu

آماده شو



دو اسپرایت (بازیگر) را انتخاب کنید
مثلًا یک جادوگر و یک غول چراغ



Witch



Elf

این کد را اضافه کن

بر روی تصویر کوچک هر بازیگر کلیک کرده و این کدها را به هر یک از آنها اضافه کنید.



```
when green flag clicked
say [من یک جقد اهلی دارم! v] for [2] seconds
wait [2] seconds
```

چیزهایی که می‌خواهید
بازیگرانتان بگویند را
بنویسید.



```
when green flag clicked
wait [2] seconds
say [اسمش چیه؟ v] for [2] seconds
```

نکته



Costumes

برای تغییر جهتی صورت بازیگر، بر روی Costumes کلیک کنید
سپس گزینه Flip Horizontal را بزنید.



تغییر پس زمینه‌ها

تغییر پس زمینه به پس زمینه‌ی دیگری



تغییر پس زمینه‌ها

scratch.mit.edu



آماده شو



یک بازیگر را انتخاب کنید.



دو تصویر پس زمینه انتخاب کنید.



Witch House



Mountain

این کد را اضافه کن



یک تصویر پس زمینه که می‌خواهید از آنجا شروع کنید را انتخاب کنید.

دومین تصویر پس زمینه را انتخاب کنید.

امتحانش کن

پرچم سبز را برای شروع کلیک کنید.



کلیک بر روی بازیگر

داستانتان را زنده و تعاملی کنید.



▶)



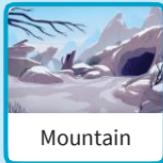
کلیک بر روی بازیگر

scratch.mit.edu

آماده شو



یک تصویر پس زمینه
را انتخاب کنید.



Mountain

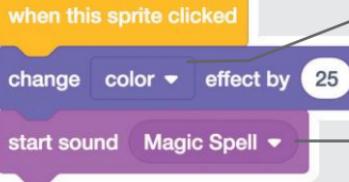


یک بازیگر
انتخاب کنید.



Unicorn

این کد را اضافه کن



می‌توانید از سایر
جلوه‌ها استفاده کنید.

یکی از صدا را از منو
انتخاب کنید.

امتحانش کن

بر روی بازیگرتان کلیک کنید.



اضافه کردن صدای خودتان

برای یک بازیگر با ضبط صدای خودتان،
صداآگذاری کنید تا حرف بزند.



⇒)



اضافه کردن صدای خودتان

scratch.mit.edu

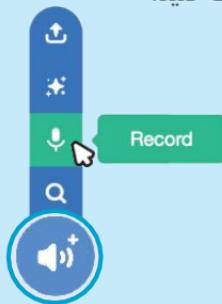


یک اسپرایت را
انتخاب کنید



Princess

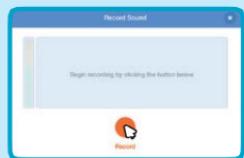
Sounds



از منوی که باز شده است،
گزینه Record را انتخاب کنید

Sound, Tab
بر روی کلیک کنید.

Record را کلیک کنید



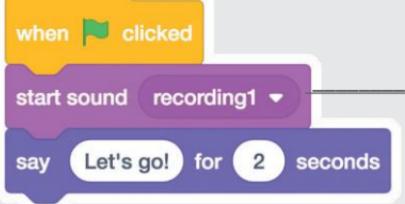
بعد از ضبط صدا به
پایان رسید، Save را
کلیک کنید

Code

بر روی Code کلیک کنید.



Princess



صدای ضبط شدهتان را
از منو انتخاب کنید.

امتحانش کن

پرچم سبز را برای شروع کلیک کنید.



حرکت به سمتی

بازیگرتان را بر روی استیچ حرکت دهید.



حرکت به سمتی

scratch.mit.edu

آماده شو



یک پس زمینه را انتخاب کنید.



Mountain



یک بازیگر را انتخاب کنید.



Owl

این کد را اضافه کن

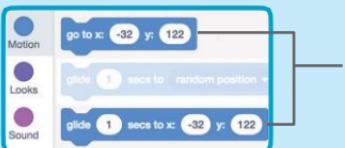


امتحانش کن

پرچم سبز را برای شروع کلیک کنید.



نکته



وقتی که یک استپراتیت را جا بجا می کنید، اعداد x و y در قسمت بلاکها به روزرسانی می شود.

قدم زدن روی صحنه

بازیگرтан در صحنه وارد می‌شود.



قدم زدن روی صحنه

scratch.mit.edu

آماده شو



یک پس زمینه را
انتخاب کنید.



Mountain

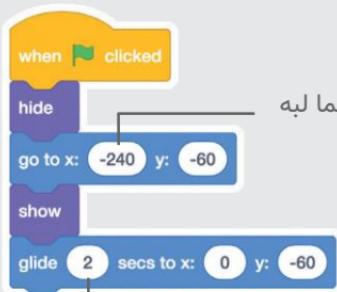


یک بازیگر را
انتخاب کنید.



Dragon

این کد را اضافه کن

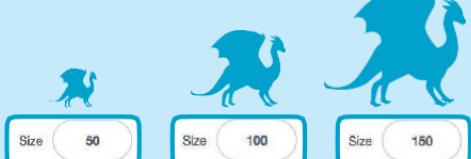
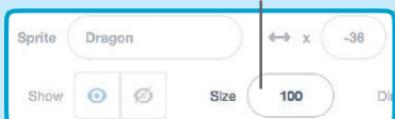


عدد 240- را تایپ کنید تا بازیگر شما لبه سمت چپ استیج قرار بگیرد.

این عدد را تغییر دهید تا حرکت آرامتر و یا سریعتر شود.

نکته

اندازه یک اسپریات را با تایپ عددی بزرگتر
و یا کوچکتر تغییر دهید.



پاسخ به یک بازیگر

گفتگو را هدایت کنید به طوری که یک
بازیگر بعد از دیگری صحبت کند.



پاسخ به یک بازیگر

scratch.mit.edu

آماده‌شود



یک پس زمینه را
انتخاب کنید.



Mountain



دو بازیگر را
انتخاب کنید.



Goblin



Princess

این کد را اضافه کن

بر روی تصویر کوچک هر بازیگر کلیک کرده و این کدها را به هر یک از آنها اضافه کنید.



when green flag clicked

say Where are you going? for 2 seconds

broadcast message1

انتشار یک پیغام

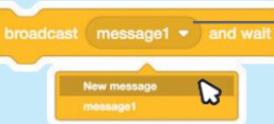


when I receive message1

say To the forest! for 2 seconds

به این بازیگر می‌گوییم که وقتی که
پیغامی که منتشر شده را دریافت
کرد، باید چه کاری انجام دهد.

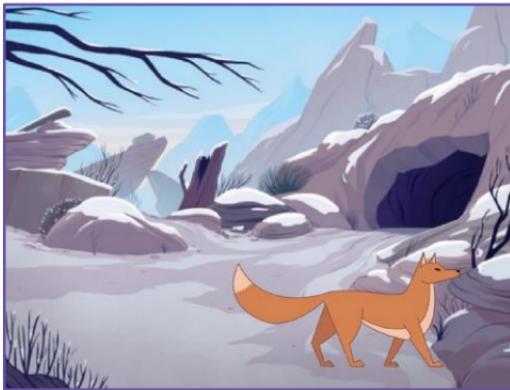
نکته



می‌توانید با کلیک بر روی منو، یک
پیغام جدید اضافه کنید.

اضافه کردن یک صحنه

چندین صحنه با بازیگرها و تصاویر
پس زمینه متفاوت بسازید.



اضافه کردن یک منظره

scratch.mit.edu

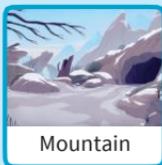
آماده شو



دو تصویر پس زمینه انتخاب کنید.



Witch House



Mountain



یک بازیگر را انتخاب کنید.



Fox

این کد را اضافه کن



```
when green flag clicked
  switch backdrop to Witch House
  hide
  wait [4 seconds]
  switch backdrop to Mountain
```

```
when backdrop switches to Mountain
  go to x: 80 y: -100
  show
```

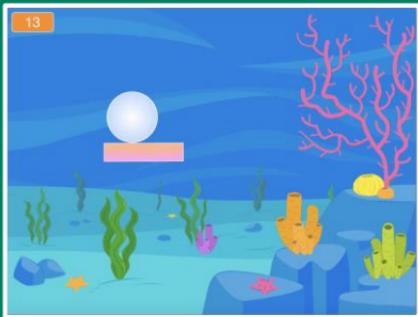
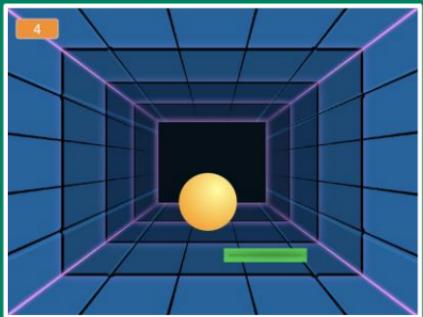
از منو نام تصویر پس زمینه را
انتخاب کنید.

امتحانش کن

پرچم سبز را برای شروع کلیک کنید.



بازی پینگ پونگ



یک بازی پینگ پونگ بسازید و امتیاز
بگیرید تا برنده شوید.

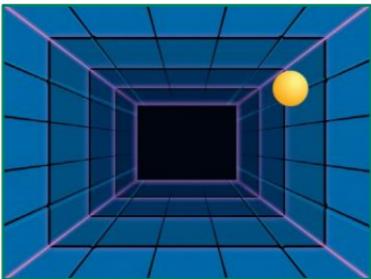
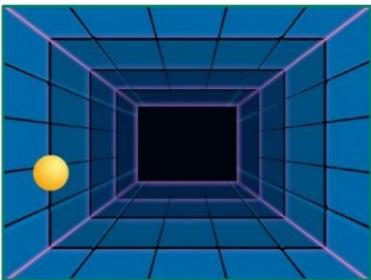
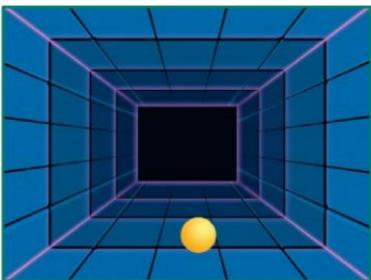
برگه‌های بازی پینگ پونگ

به ترتیب از برگه‌های زیر استفاده کنید.

1. برگشت توپ
2. حرکت دادن راکت
3. برگشت توپ از راکت
4. اتمام بازی
5. امتیاز دهی
6. برنده شوید

برگشت توپ

ساخت توپی که بر روی استیج حرکت می‌کند



حرکت و برگشت توپ

scratch.mit.edu

آماده شو



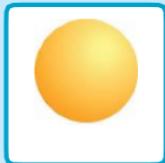
یک پس زمینه
انتخاب کنید.



Neon Tunnel



یک توپ انتخاب کنید.



این کد را اضافه کنید



برای حرکت سریعتر توپ
عدد بیشتری را وارد کنید.

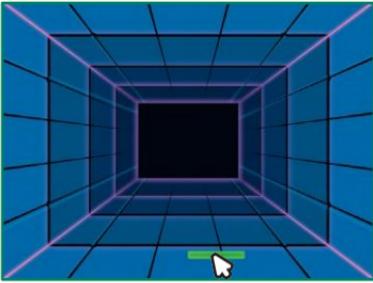
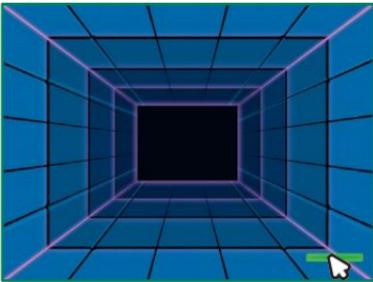
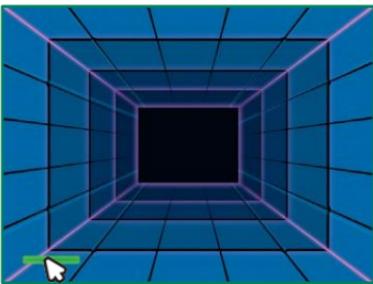
امتحانش کن

برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید



حرکت دادن راکت

با حرکت موس جای راکت را مشخص کنید.



حرکت دادن راکت

scratch.mit.edu

آماده شو



اسپرایتی را برای ضربه زدن به توپ
انتخاب کنید مثل یک راکت



راکت را به پایین قسمت پایین
استیج درگ کنید.

این کد را اضافه کنید



بلک mouse x را در داخل
بلک set x to قرار دهید.



امتحانش کن

برای اجرای برنامه
بر روی پرچم سبز
کلیک کنید



برای حرکت دادن راکت،
موس خود را حرکت دهید.

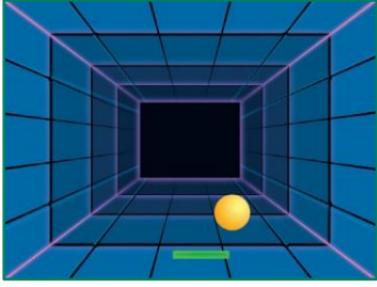
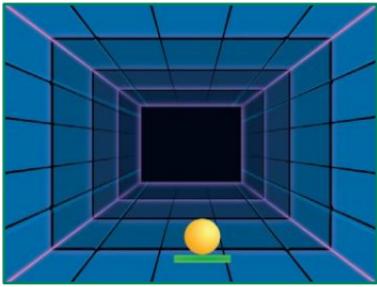
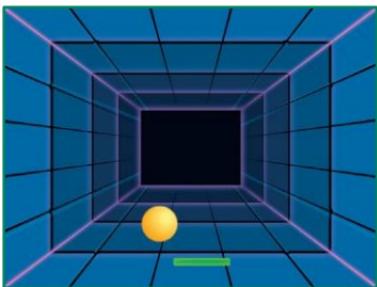
نکته

می‌توانید ببیند که مختصات x راکت، هنگام حرکت
دادن موس بر روی استیج تغییر می‌کند.



برگشت توپ از راکت

برگشت دادن توپ پس از برخورد با راکت



برگشت توپ از راکت

scratch.mit.edu

آماده شو

برای انتخاب اسپرایت توپ، بر روی آن کلیک کنید.



این کد را اضافه کن

این دستورها را به اسپرایت توپ اضافه کنید.

The image shows a Scratch script for the "Ball" sprite. It starts with a "when green flag clicked" hat, followed by a "forever" loop. Inside the loop, there is an "if touching Paddle then" control block. This is followed by three actions: "turn C° pick random 170 to 190 degrees", "move 15 steps", and "wait 0.5 seconds". A callout box points to the "if touching Paddle then" block with the text "از منو گزینه Paddle را انتخاب کنید". Another callout box points to the "pick random 170 to 190" block with the text "بلک pick random 170 to 190 را اضافه و مقدار 170 تا 190 را تایپ کنید.".

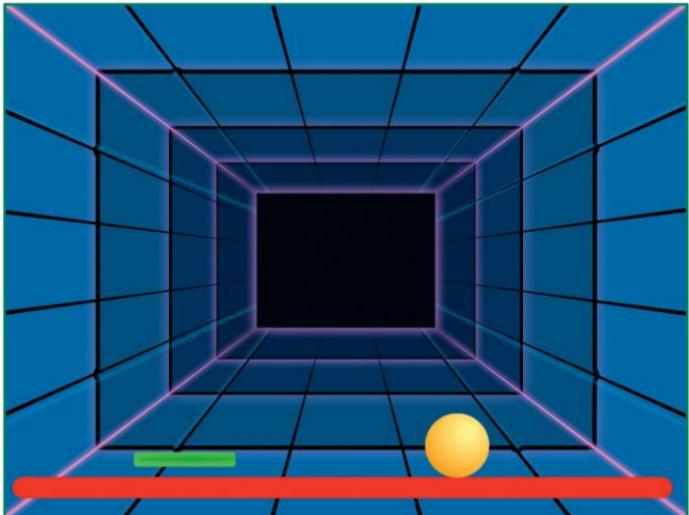
```
when green flag clicked
forever
  if touching Paddle then
    turn (C°) pick random (170) to (190) degrees
    move (15) steps
    wait (0.5) seconds
```

امتحانش کن

برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید

اتمام بازی

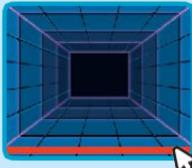
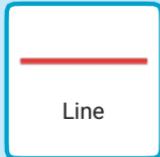
اگر توپ به خط قرمز برخورد کرد، بازی را متوقف کنید.



اتمام بازی

scratch.mit.edu

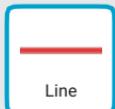
آماده شو



اسپرایتی به نام Line را اضافه کنید.

اسپرایت Line را به پایین صفحه استیج منتقل کنید.

این کد را اضافه کن



محل قرارگرفتن Line را تعیین کنید.

از منو گزینه Ball را انتخاب کنید.

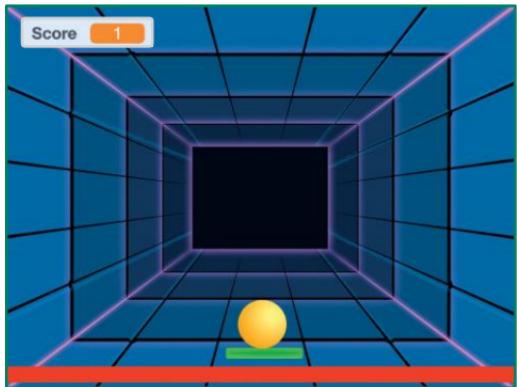
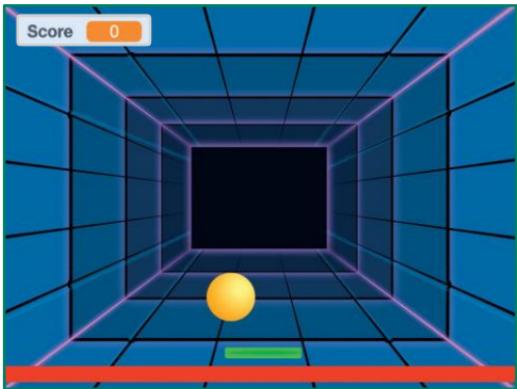
امتحانش کن

برای اجرای برنامه بر روی پرچم سبز کلیک کنید.



امتیاز دهی

هر بار که توپ به راکت برخورد می‌کند، یک امتیاز اضافه کنید.



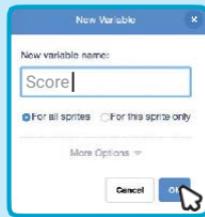
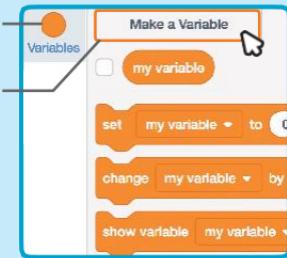
امتیاز دهی

scratch.mit.edu

آماده شو

به گروه Variables بروید.

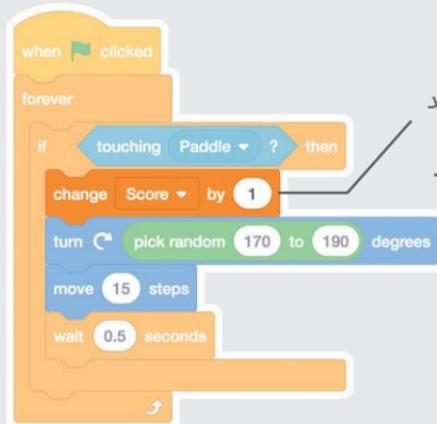
بر روی دکمه Make a Variable کلیک کنید.



نام متغیر را Score بگذارید و Ok را کلیک کنید.

این کد را اضافه کن

اسپرایت Ball را با کلیک کردن انتخاب کنید.



این بلاک را اضافه کنید سپس از منو، گزینه Score را انتخاب کنید.



برای ریست (بازنشانی) امتیاز از این بلاک استفاده کنید. از منو، گزینه Score را انتخاب کنید.

برنده شوید

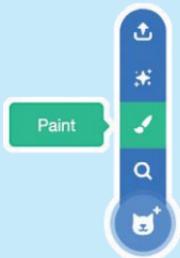
وقتی که به اندازه کافی امتیاز جمع کردید،
پیغام برنده شدید را نمایش دهید!



برنده شوید

scratch.mit.edu

آماده شو



بر روی آیکون **paint** برای کشیدن یک اسپرایت جدید کلیک کنید.

از ابزار **Text** برای نوشتن یک پیغام دلخواه مانند You Won! استفاده کنید.



می‌توانید فونت، رنگ و اندازه این نوشته را تغییر دهید.

این کد را اضافه کن

بر روی نمای **Code** کلیک کنید.



when clicked
hide
wait until Score = 5
show
stop all

مقدار امتیازی که برای برنده شدن نیاز دارد را تایپ کنید.

در بلاک **equals** که در بخش Operators است، بلاک **Score** را اضافه کنید.

امتحانش کن

برای اجرای برنامه
بر روی پرچم سبز
کلیک کنید.



آنقدر بازی کنید تا اینکه امتیاز لازم را برای برنده شدن کسب کنید!

برگه‌هایی بیایید برق‌صیم



یک صحنه شاد رقص با موسیقی طراحی کنید.

برگه‌های بیاید برقصیم

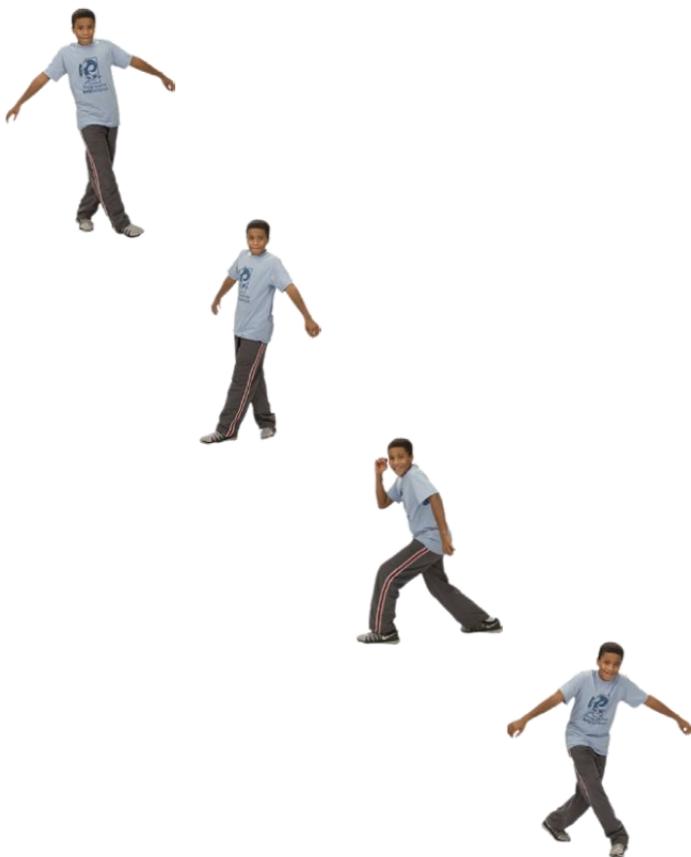
به ترتیب زیر از کارت‌ها استفاده کنید:

- حرکات رقص
- تکرار رقص
- پخش آهنگ
- نوبت نوبتی
- نقطه آغازین
- جلوه سایه
- کنترل رقص
- جلوه‌های رنگی
- رد گذاشتن

حركات رقص



یک رقص را بسازید.



بیایید برقصیم

1

SCRATCH

حرکات رقص

scratch.mit.edu

آماده شو



یک رقصنده
را انتخاب کنید.



Ten80 Dance



برای دیدن حرکتهای
 مختلف یک رقص بر روی
 Costume کلیک کنید.



برای اینکه بتوانید فقط رقصنده‌ها را ببینید بر روی
 گروه Dance در کتابخانه اسپرایت‌ها کلیک کنید.

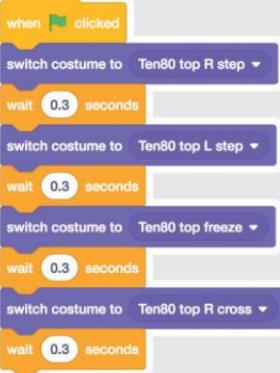
این کد را اضافه کن



بر روی Code کلیک کن.



مشخص کنید که بین
 حرکات مختلف رقص
چقدر باید فاصله باشد.



حرکتهای مختلف
رقص را انتخاب کنید.

امتحانش کن

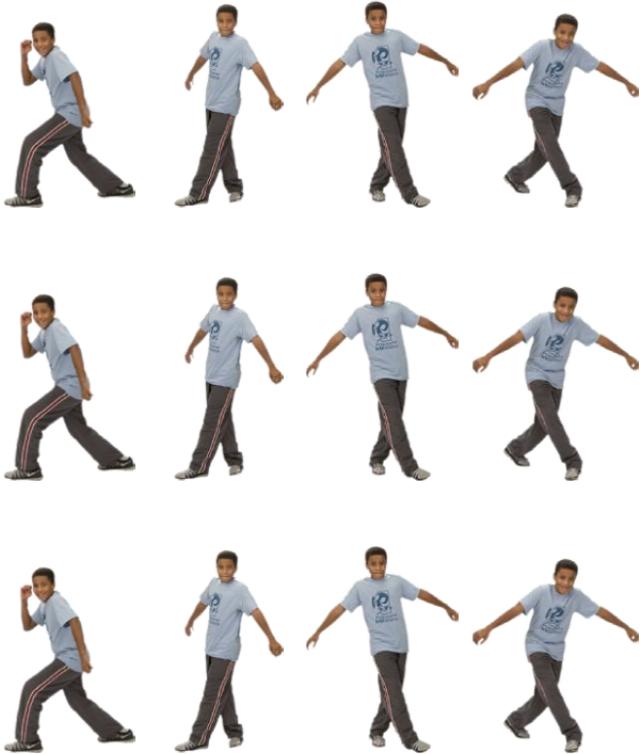
برای شروع پرچم سبز را بزن.



تکرار رقص



حرکت‌های یک رقص را تکرار کنید.



تکرار رقص

scratch.mit.edu



آماده شو



به کتابخانه
اسپرایت‌ها بروید.



بر روی گروه Dance کلیک کنید.

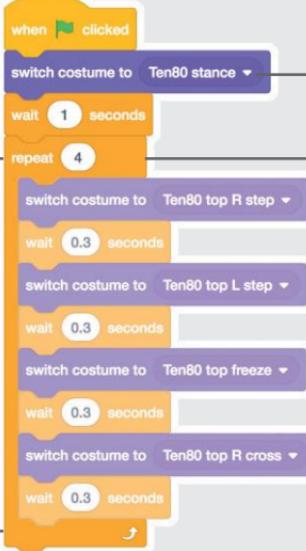


Choose a dancer.

این کد را اضافه کن



کل حرکات رقص را
در داخل بدنه دستور
قرار دهید.



یکی از حالت‌های رقص را
انتخاب کنید.

اینجا بنویسید که رقص
چند بار باید تکرار شود.

امتحانش کن

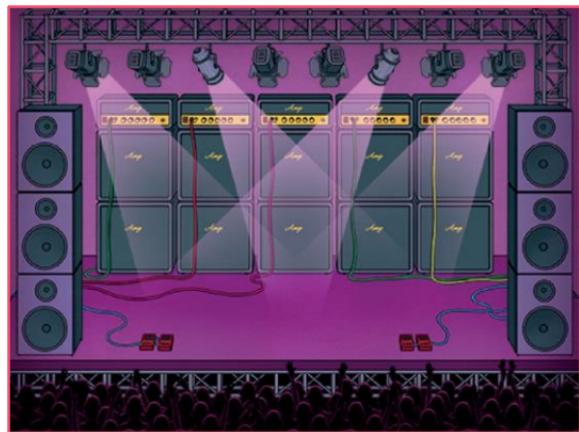
برای شروع پرچم سبز را بزن.



پخش آهنگ



پخش و تکرار یک آهنگ



پخش یک آهنگ

scratch.mit.edu



آماده شو



یک تصویر پس زمینه را انتخاب کنید.



Sounds

بر روی Sounds کلیک کنید.

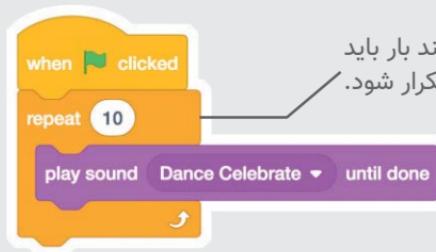


یکی از آهنگ‌هایی که در گروه Loops است را انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن

Code

بر روی Code کلیک کن.



مشخص کنید که چند بار باید پخش آهنگ تکرار شود.

نکته

استفاده کنید و به اشتباه از

play sound Dance Celebrate until done

حوالستان باشد که از دستور

استفاده نکنید زیرا آهنگ قبل از آغاز، مجدد پخش می‌شود.

start sound Dance Celebrate

دستور

نوبت نوبتی



رقصنده‌ها را با هم هماهنگ کنید تا
به نوبت برقصدند.



نوبت نوبتی

scratch.mit.edu



آماده شو



دو رقصنده را از گروه
انتخاب کنید.



Anina Dance



Champ99

این کد را اضافه کن



Anina Dance

```
when green flag clicked
switch costume to [anina top L step v]
wait [0.3 seconds]
switch costume to [anina top R step v]
wait [0.3 seconds]
switch costume to [anina stance v]
broadcast [message1 v]
```

پیامی را منتشر کنید.



Champ99

```
when I receive [message1 v]
say [My turn to dance!] for [1] seconds
repeat (4)
  next costume
  wait [0.3 seconds]
```

به این رقصنده بگویید که
پس از دریافت پیام باید
چه کار کند..

امتحانش کن

برای شروع پرچم سبز را بزن.



نقطه آغازین



به رقصنهه تان بگویید که از کجا شروع کند.



بیایید برقصیم

نقطه آغازین

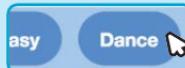
scratch.mit.edu



آماده شو



به کتابخانه
اسپرایت‌ها بروید.

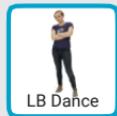


بر روی گروه **Dance** کلیک کنید.

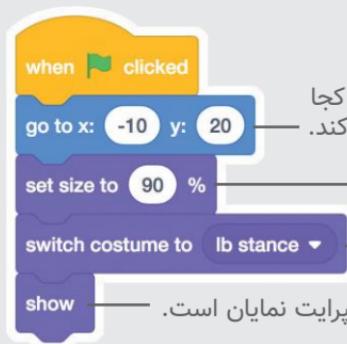


رقصدۀ‌ای را
انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن



LB Dance



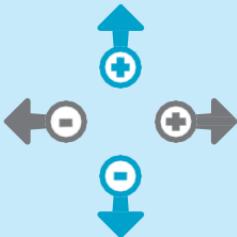
مشخص کنید که اسپرایت از کجا
باید شروع کند.

اندازه اسپرایت را مشخص کنید.

حالت شروع را مشخص کنید.

طمئن شوید که اسپرایت نمایان است.

نکته



از دستور **go to x: y:** برای مشخص کردن نقطه آغاز

نمایش اسپرایت بر روی صحنۀ استفاده کنید.

مقدار **x** مشخص کننده نقطه‌ای از چپ به راست بر روی استیج است.

مقدار **y** مشخص کننده نقطه‌ای از پایین به بالا بر روی استیج است.

جلوه سایه



برای رقصنه سایه‌ای بسازید.



جلوه سایه

scratch.mit.edu



آماده شو



به کتابخانه
اسپرایت‌ها بروید.



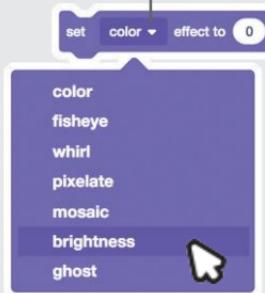
بر روی گروه Dance کلیک کنید.



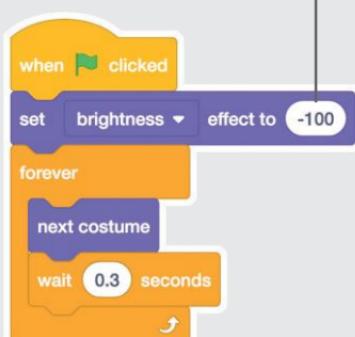
رقصدۀ‌ای را
انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن

گزینه brightness را
از منو انتخاب کنید.



مقدار شفافیت را بر روی 100- تنظیم
کنید تا اسپرایت کاملاً تاریک شود.



امتحانش کن

برای شروع پرچم سبز را بزن.



برای توقف بر روی دکمه توقف بزنید.

کنترل رقص



برای تغییر حرکت‌های رقصند،
کلیدهایی را بزنید.



کنترل رقص

scratch.mit.edu



آماده شو



به کتابخانه
اسپریاتها بروید.



بر روی گروه **Dance** کلیک کنید.



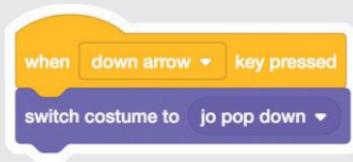
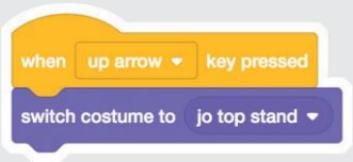
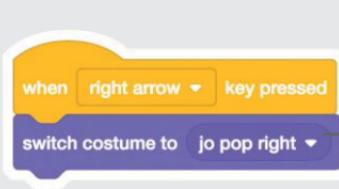
رقصندهای را
انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن

برای هر حرکت رقص یک کلید متفاوت را انتخاب کنید.



یکی از حالت‌های رقص را از منو انتخاب کنید.



امتحانش کن



کلیدهای جهت دار کیبورد را بزنید.

مجلوه رنگ



رنگ‌های تصویر پس زمینه را عوض کنید.



جلوه رنگ

scratch.mit.edu



آماده شو



یک تصویر پس زمینه را انتخاب کنید.



Spotlight

این کد را اضافه کن



عددهای متفاوتی را امتحان کنید.

امتحانش کن

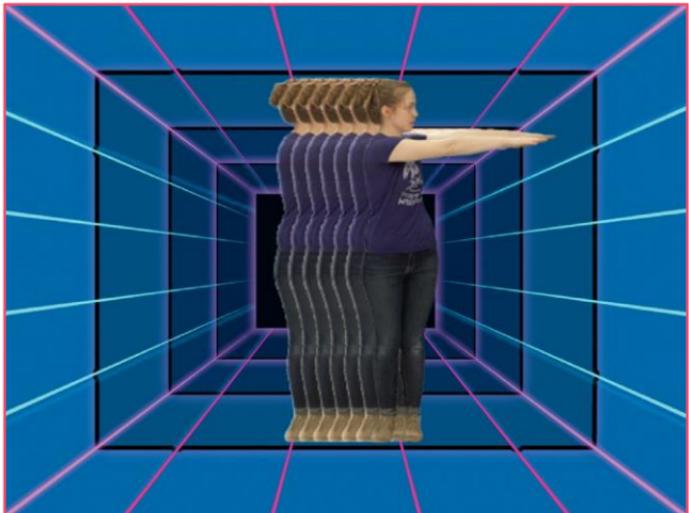
برای شروع پرچم سبز را بزن.



رَد گذاشتن



با حرکت رقصنده ردی بجا بگذارید.



رَد گذاشتن

scratch.mit.edu



آماده شو



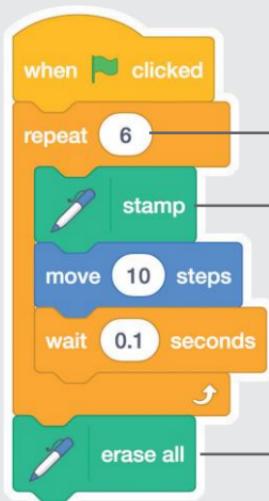
یک از رقصندهای گروه Dance را انتخاب کنید.



بر روی دکمه **Extensions** (افزونه‌ها) کلیک کنید و سپس بر روی **Pen** کلیک کنید تا به بلوک‌ها اضافه شود.



این کد را اضافه کن



مشخص کنید تا چند بار تکرار شود.

بر روی استیج مُهری از تصویر اسپرایت بزنید.

همه مُهرها را پاک کنید.

امتحانش کن

برای شروع پرچم سبز را بزن.



برگه‌های بازی بپر بپر



بازیگری بسازید که بتواند از روی مانع‌ها بپرد.

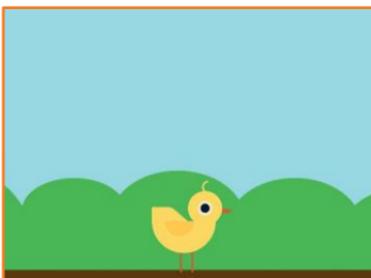
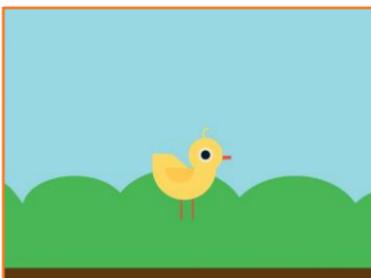
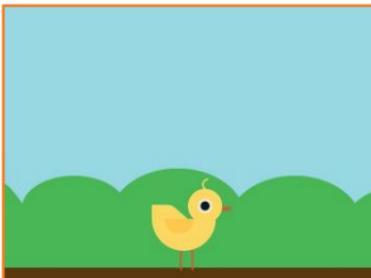
برگه‌های بازی بپر بپر

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.



پریدن

scratch.mit.edu

آماده شو



یک پس زمینه
انتخاب کنید.



بازیگری را انتخاب کنید مثلا
یک جوجه (chick)



این کد را اضافه کن



علامت را منفی برای حرکت
رو به پایین تایپ کنید.

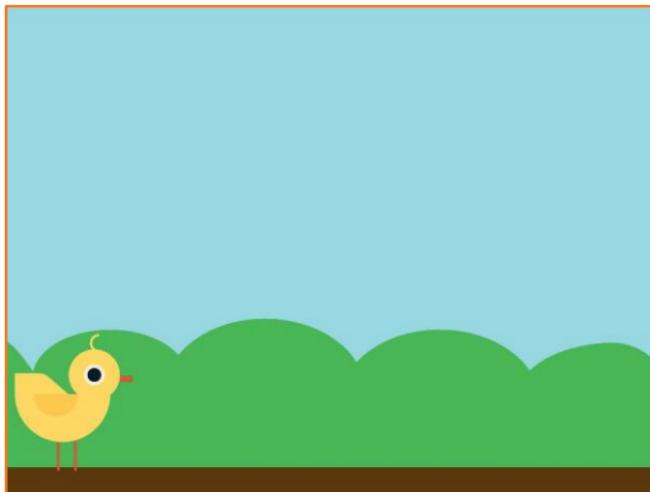
امتحانش کن



کلید Space را برای پریدن بزنید.

به نقطه شروع برو

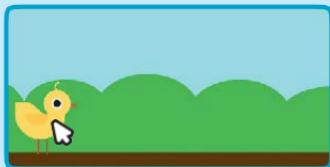
برای بازیگر خود نقطه شروع را تعیین کنید.



به نقطه شروع برو

scratch.mit.edu

آماده شو



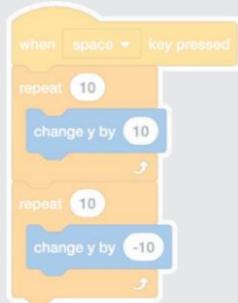
بازیگر را به جایی که می‌خواهد، درگ کنید.



وقتی که بازیگر خود را جابجا می‌کنید، محل X و Y آن در قسمت بلاک‌ها آپدیت می‌شود.

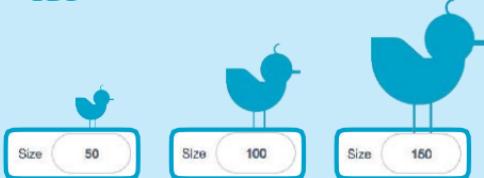
حال اگر از بلاک go to استفاده کنید، باعث خواهد شد تا بازیگر شما به نقطه شروعش ببرد.

این کد را اضافه کن



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

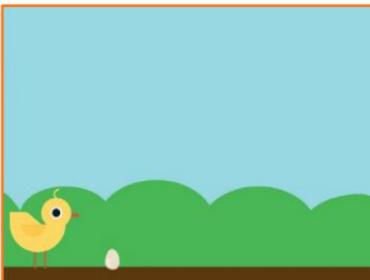
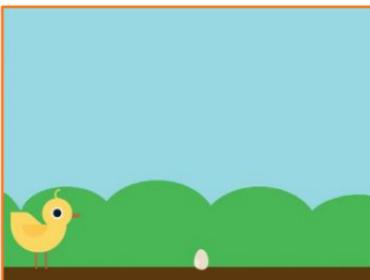
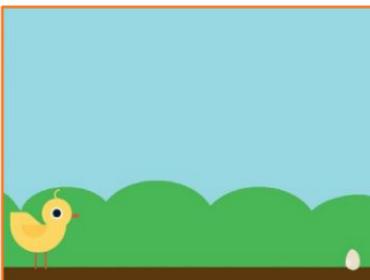
نکته



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

حرکت مانع‌ها

ساخت یک مانع که بر روی استیج حرکت می‌کند.



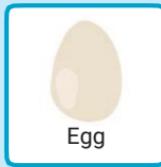
مانعهایی که حرکت می‌کنند

scratch.mit.edu

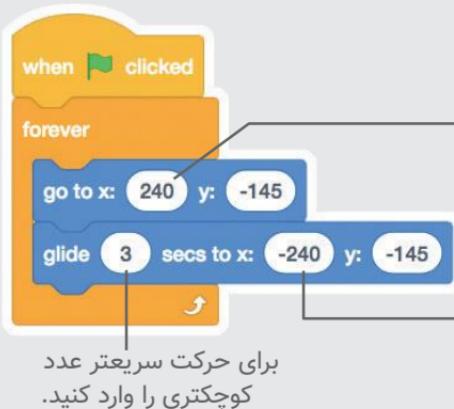
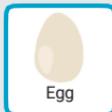
آماده شو



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.

برای حرکت سریعتر عدد کوچکتری را وارد کنید.

حرکت آهسته به سمت چپ استیج

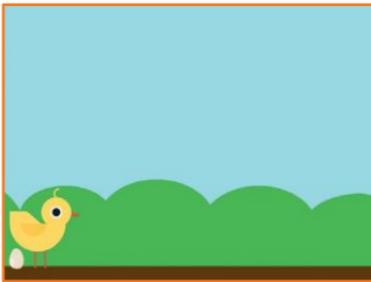
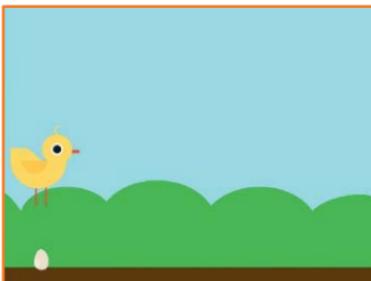
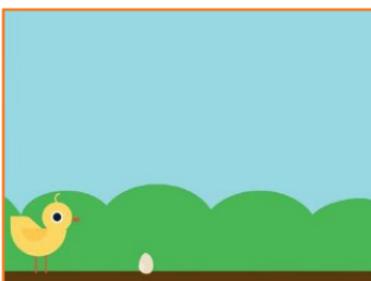
برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.



کلید Space کیبورد را بزنید.

اضافه کردن صدا

پخش یک صدا وقتی که بازیگر شما می‌پرد.

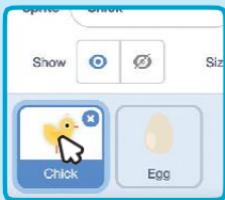


اضافه کردن صدا

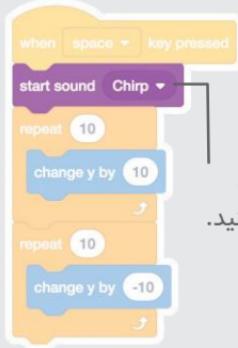
scratch.mit.edu

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.

امتحانش کن

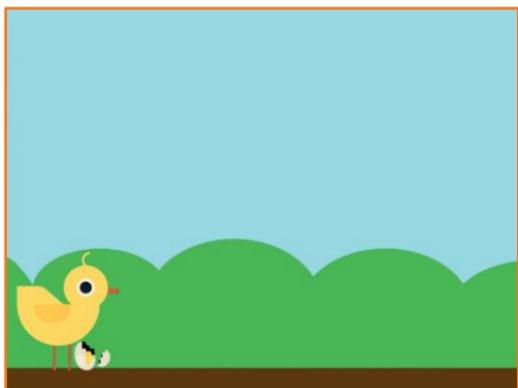
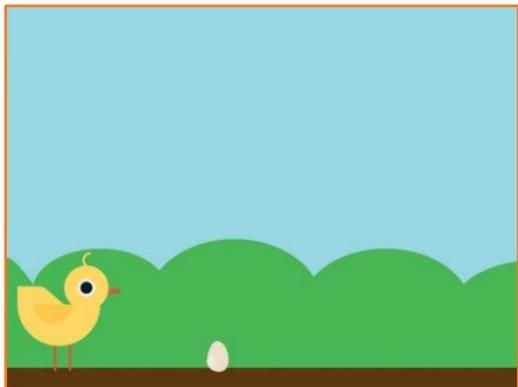
برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.



کلید **Space** کیبورد را بزنید.

اتمام بازی

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

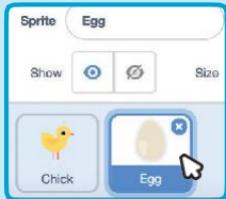


اتمام بازی

scratch.mit.edu

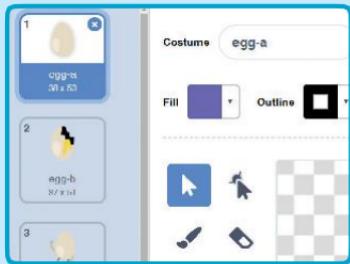
آماده شو

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



Costumes

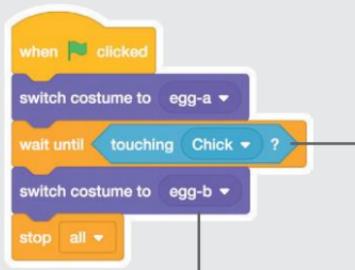
بر روی Costumes برای دیدن سایر حالت‌های اسپرایت Egg (تخم مرغ) کلیک کنید.



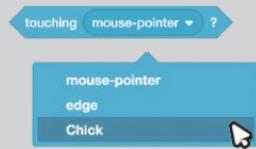
این کد را اضافه کن

Code

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



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



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

امتحانش کن

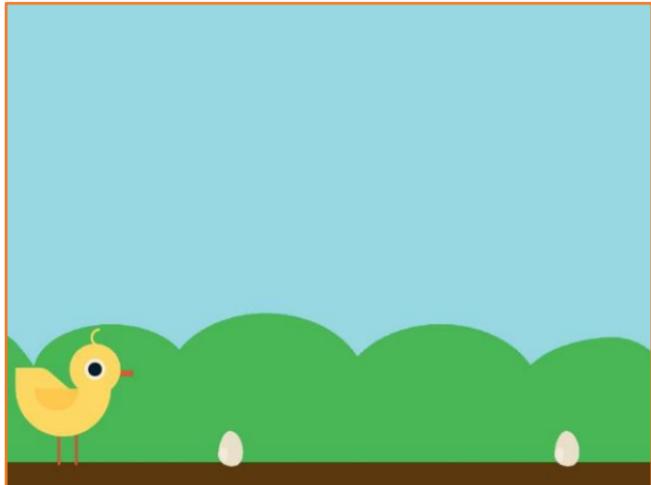
برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.



کلید Space کیبورد را بزنید.

اضافه کردن مانع‌های بیشتر

با اضافه کردن مواد مانع بیشتر، بازی را سخت‌تر کنید.



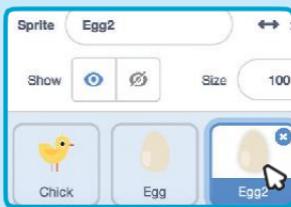
اضافه کردن مانع‌های بیشتر

scratch.mit.edu

آماده شو

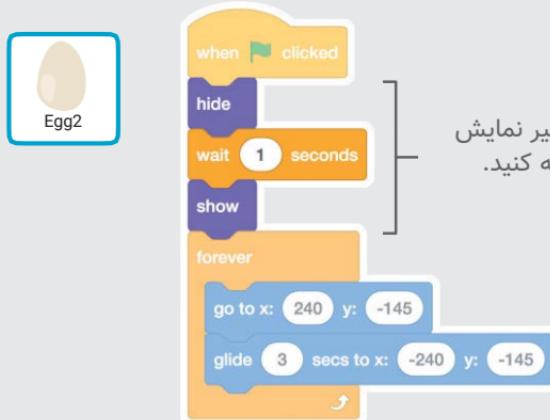


برای ایجاد یک کپی از اسپرایت Egg، بر روی تصویر کوچک آن right-click (کلید سمت راست موس) کنید و سپس **duplicate** را انتخاب کنید.



برای انتخاب Egg2 روی آن کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



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

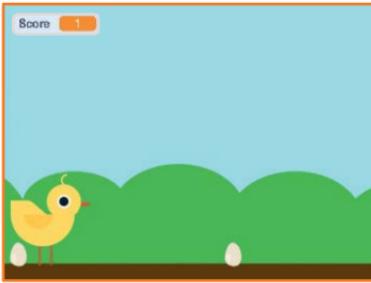
امتحانش کن

برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.



امتیاز دهی

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



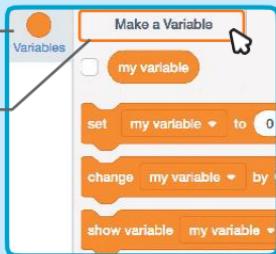
امتیاز دهی

scratch.mit.edu

آماده شو

Variables را انتخاب کنید.

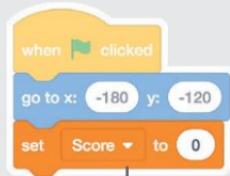
بر روی دکمه Make a variable کلیک کنید.



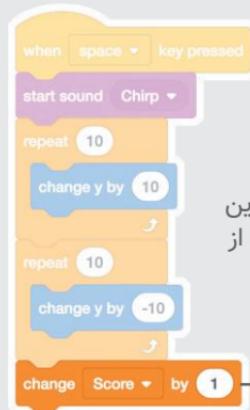
نام متغیر را بگذارید و کلید OK را بزنید.

این کد را اضافه کن

اسپرایت Chick (جوچه) 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.

امتحانش کن

از روی تخم مرغ‌ها بپرید تا امتیاز بگیرید.

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 مثلًا
Garden Rock



Garden



از بین شکل‌ها یک
میمون را انتخاب کن



Monkey

شکلی رو بردار که بیشتر از
یک حالت داشته باشد.



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 استیچ (درگ) کنید.



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

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

امتحانش 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 اسپرایت بر روی **Costumes** کلیک کنید.



این کد را اضافه کن

Code

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



امتحانش 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.



Monkey



صدایی را از بین کتابخانه صدایها
انتخاب کنید مثل Chomp



Bananas

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

این کد را اضافه کن

Code

بر روی Code کلیک کنید.



Bananas

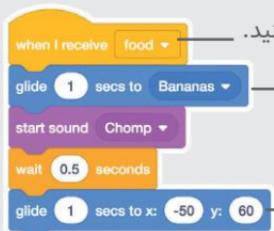


گزینه New Message را انتخاب
کنید و نام آن را food بگذارید.



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 برگردانید.

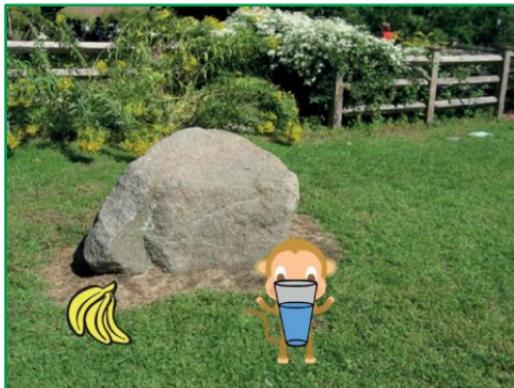
امتحانش کن

بر روی غذا کلیک کن.



آب دادن

کمی بهش آب بدید.



آب دادن

scratch.mit.edu

آماده شو



شكلی 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 برگردانید.

امتحانش کن

برای اجرا، روی لیوان کلیک کن.



ممکنه چی بگه؟

بهش اجازه بدید تا هر چیزی رو که می‌خواد بگه.

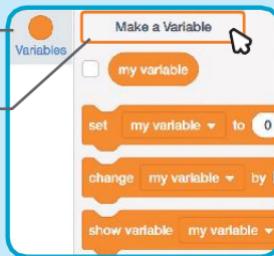


ممکنه چی بگه؟

scratch.mit.edu

آماده شو

بر روی **Variables** کلیک کنید.
بر روی دکمه **Make a Variable** کلیک کنید.



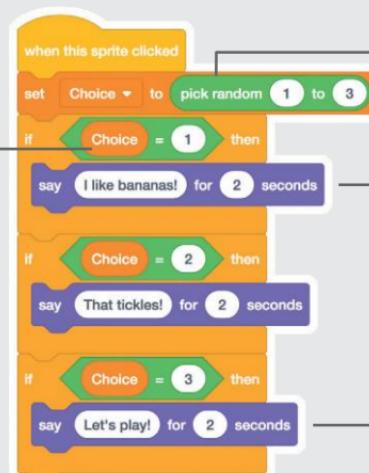
نام متغیر را **Choice** بگذارید و کلید **OK** را بزنید.

این کد را اضافه کن


Monkey

Choice = 1

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



دستور **Pick random** را اینجا بگذارید.

چیزهایی رو که می خواهید ممیون بتوانه بگه رو در این مکان ها بنویسید.

امتحانش کن

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



وقت بازیه

توب بازی کردن



وقت بازیه

scratch.mit.edu

آماده شو



شکلی مثل توپ
را انتخاب کنید.



Ball

این کد را اضافه کن



Ball

when this sprite clicked

go to front layer

broadcast play

wait until touching Monkey ?

start sound Boing

repeat (10)

change y by -5

repeat (10)

change y by 5

پیام جدیدی را انتشار دهید.

از منو گزینه Monkey را
انتخاب کنید.

برای افتادن توپ، عددی
منفی را وارد کنید.

برای بالا پرت کردن توپ،
عددی مثبت را وارد کنید.

wait until touching Monkey ?

در داخل دستور
بلوک touching



Monkey

when I receive play

glide 1 secs to Ball

wait 1 seconds

glide 1 secs to x: -50 y: 60

از منو گزینه Play را انتخاب کنید.

از منو گزینه Ball را انتخاب کنید.

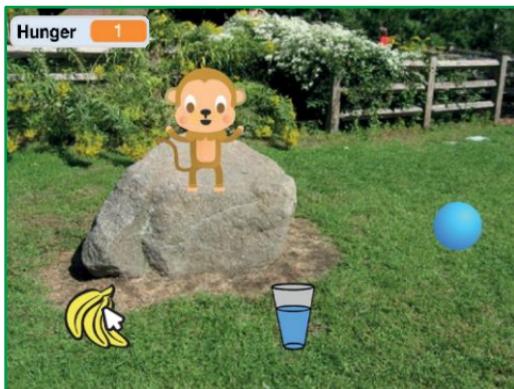
امتحانش کن

بر روی توپ کلیک کن.



چقدر گرسنه است؟

حوالتون باشه که چقدر میمون گرسنیش شده.



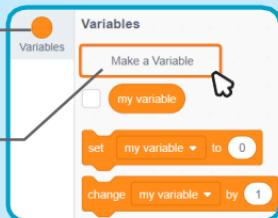
چقدر گرسنه است؟

scratch.mit.edu

آماده شو

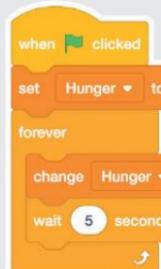
به گروه Variables برو.

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.



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

امتحانش کن

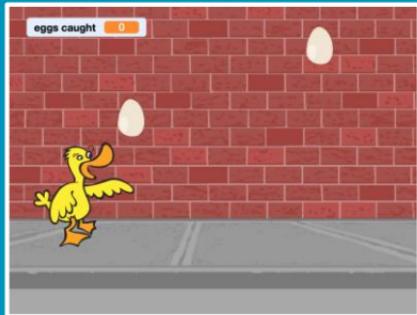
برای شروع پرچم سبز را بزنید.



سپس بر روی غذا کلیک کنید.



کارت‌های بازی قاپیدن



می‌خواهیم یک بازی بسازیم که شما
چیزهایی را که از آسمان می‌افتد را بقاپید.

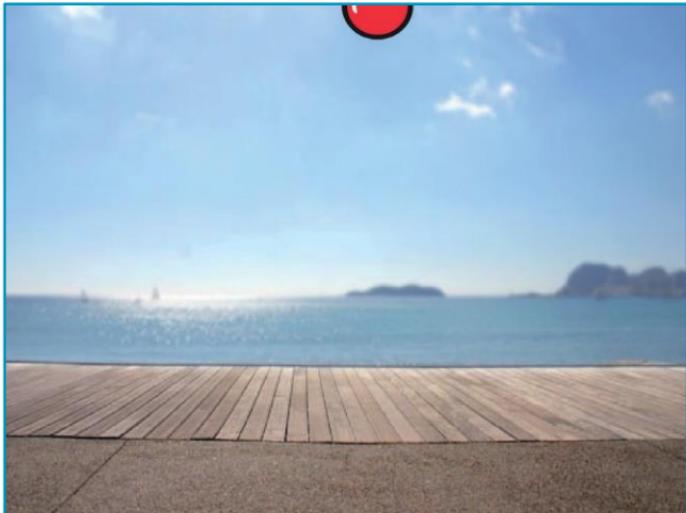
کارت‌های بازی قاپیدن

به ترتیب زیر از این کارت‌ها استفاده کنید.

1. برو اوں 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 شانسی در بالای استیج شروع کنید.



برو اون بالا

scratch.mit.edu

آماده شو



تصویری برای پس زمینه
انتخاب کنید مثلا
Boardwalk



Boardwalk

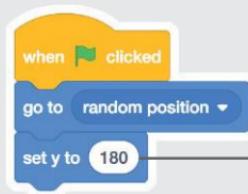


شکلی را انتخاب کنید
مثلا **Apple**



Apple

این کد را اضافه کن



عدد 180 را بنویسید تا به
بالای استیج برود

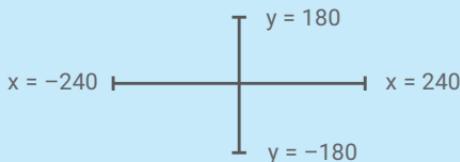
امتحانش کن

بر روی پرچم سبز برای شروع کلیک کنید.



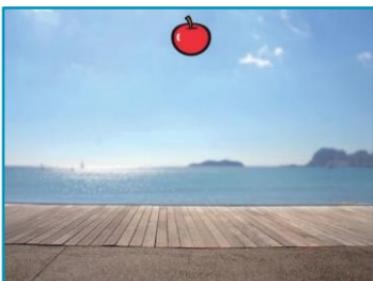
نکته

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



سقوط

شكلتان را از بالا به پایین بیندازید.



سقوط

scratch.mit.edu

آماده شو



برای انتخاب شکل سیب بر روی آن کلیک کنید.

این کد را اضافه کن

کد قبلی را دست تزئین و این دستورها اضافه کنید.



بلک **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.

امتحانش کن

بر روی پرچم سبز برای شروع کلیک کنید.



برای متوقف کردن برنامه بر روی دکمه ایست کلیک کنید.

نکته

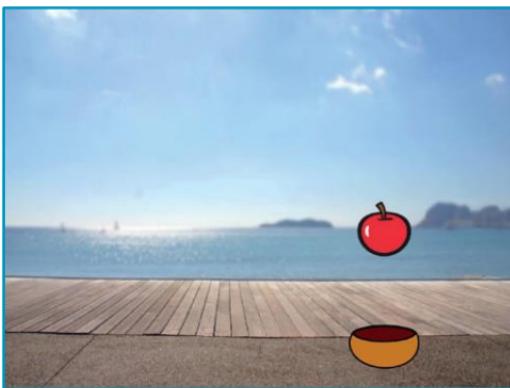
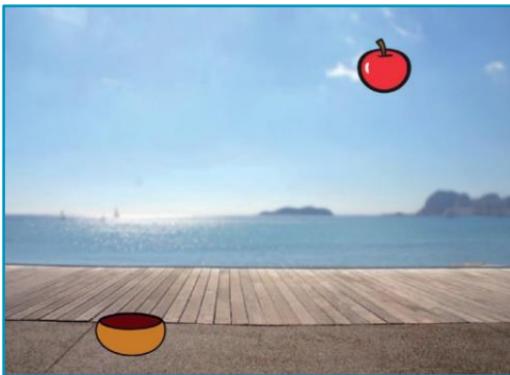
برای بالا و پایین بردن شکل‌ها استفاده کنید.



از دستور (بلک) **change y by**

حرکت دادن قاپنده

کلیدهای چپ و راست را برای حرکت گیرنده



حرکت دادن قاپینده

scratch.mit.edu

آماده شو

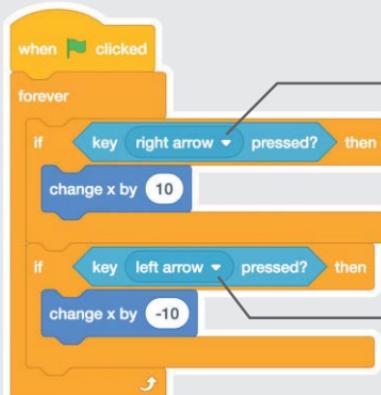


یک قاپینده مانند کاسه را انتخاب کنید.



کاسه را به پایین استیچ بکشید.

این کد را اضافه کن



از منو گزینه right arrow را انتخاب کنید.

از منو گزینه left arrow را انتخاب کنید.

امتحانش کن

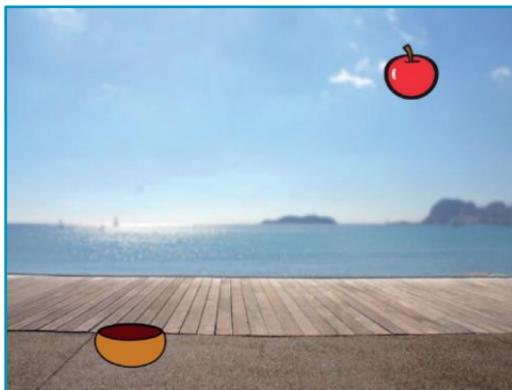
بر روی پرچم سبز برای شروع کلیک کنید.



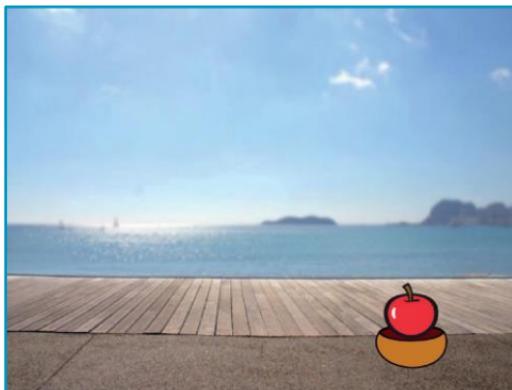
کلیدهای جهت دار را برای حرکت دادن قاپینده بزنید.

بقاپش!

شكلهایی که در حال افتادن هستن را بگیرید.



۱)



بقاپش!

scratch.mit.edu

آماده شو

برای انتخاب سیب روی آن کلیک کنید.



این کد را اضافه کن



(کاسه) را از منو انتخاب کنید.

صدا را انتخاب کنید.

نکته



اگر می خواهید که صدای های مختلفی را اضافه کنید بروی **Sounds**, **Tab** کلیک کنید.



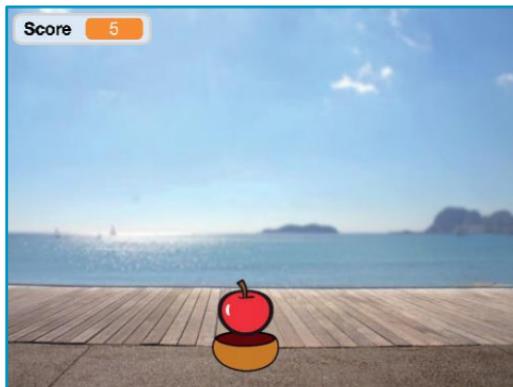
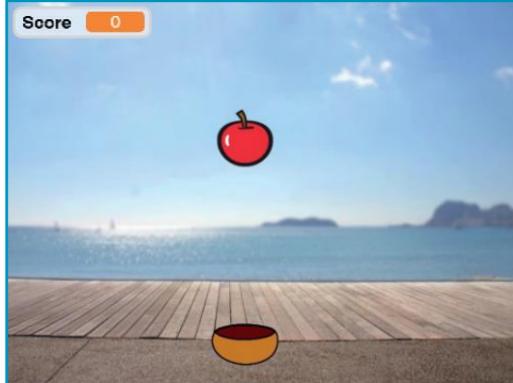
صدا را از بین کتابخانه صدایها انتخاب کنید.



وقتی که می خواهید دستورهای 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.



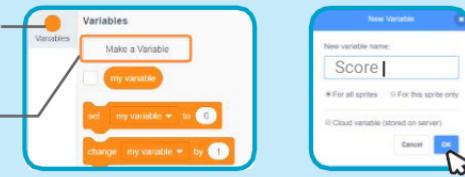
جمع کردن امتیاز

scratch.mit.edu

آماده شو

نام متغیر را انتخاب کنید.

بر روی Make a variable کلیک کنید.



نام متغیر را 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.

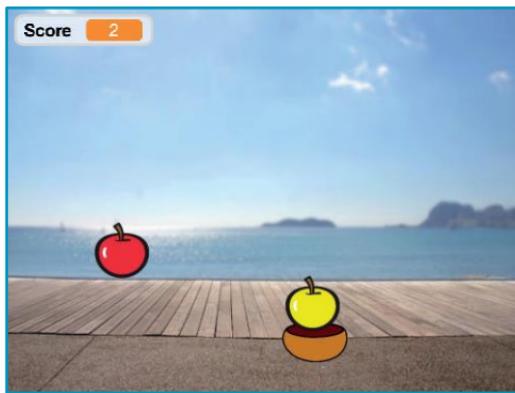
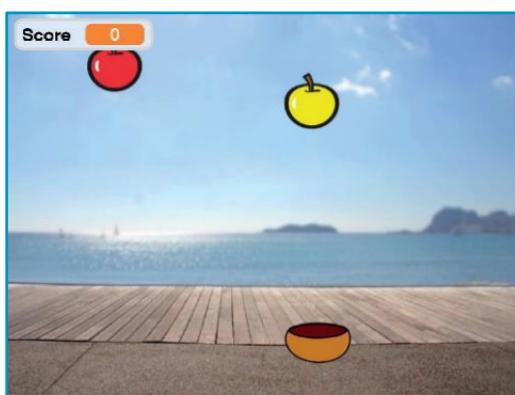
امتحانش کن



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

جایزه

دريافت جایزه برای گرفتن يك شكل طلائي

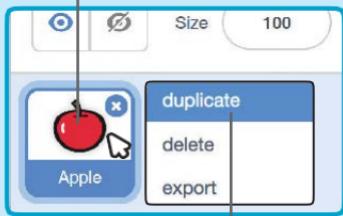


جايزه

scratch.mit.edu

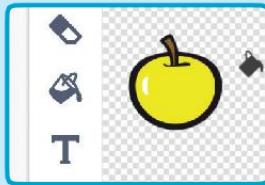
آماده شو

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



و سپس **duplicate** را انتخاب کنید.

Costumes



بر روی **Costumes** Tab کلیک کنید.

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

این کد را اضافه کن

Code

بر روی **Code** tab کلیک کنید.



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

امتحانش کن

سیب های جایزه را برای کسب امتیاز بیشتر شکار کنید!

شما برنده شدید!

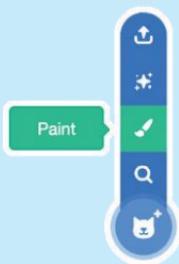
اگر توانستید که امتیاز کافی جمع کنید،
پیام «برنده شدید» نمایش داده شود.



شما برنده شدید!

scratch.mit.edu

آماده شو



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

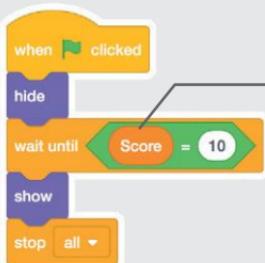
از ابزار **Text** برای نوشتن یک پیغام مانند «برنده شدید» استفاده کنید.



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

این کد را اضافه کن

بر روی **Code**, Tab کلیک کنید.



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

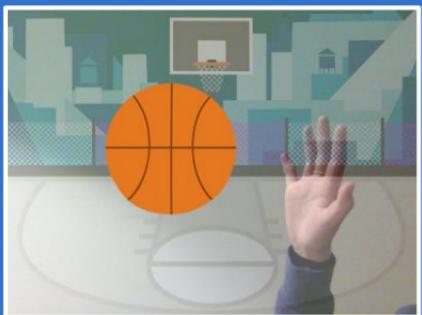
امتحانش کن

بر روی پرچم سبز برای شروع کلیک کنید.



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

کارت‌های تشخیص ویدئو



در پروژه‌هایتان از تشخیص ویدئویی استفاده کنید.

کارت‌های تشخیص ویدئویی

به هر ترتیبی که دوست دارید از این کارت‌ها استفاده کنید.

- گربه را ناز کنید
- به حرکت در آورید
- بادکنک بازی
- طبل زدن
- بازی مواطبه باش
- توپ بازی
- ماجراجویی کن

گربه را ناز کن



صدای میوی گربه رو با دست زدن
به آن درآورید.

﴿﴾



گربه را ناز کن

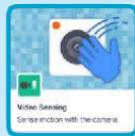
scratch.mit.edu



آماده شو

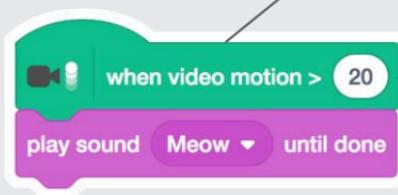


بر روی دکمه **Extensions** (افزونه‌ها) کلیک کنید (در پایین سمت چپ صفحه است).



بر روی **Video Sensing** برای اضافه کردن دستورها تشخیص ویدئویی کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



این دستور به محض اینکه حرکتی را روی این اسپرایت تشخیص دهد، اجرا خواهد شد.

برای تغییر حساست عددی بین 1 تا 100 را وارد کنید.

(اگر 1 را بدھید با کوچکترین حرکتی دستور اجرا می‌شود و عدد 100 به تعداد زیادی حرکت برای اجرا نیاز دارد.)

امتحانش کن

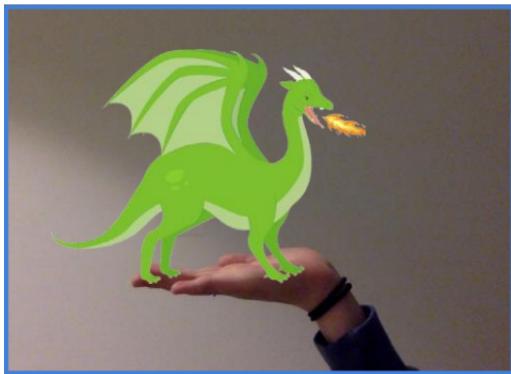
دستان را برای نواش گربه حرکت دهید.



به حرکت درآورید



با حرکت دستتان چیزی را زنده کنید.



Animate

scratch.mit.edu



آماده شو



Extensions
Video
Scensing



اسپرایتی را
انتخاب کنید.



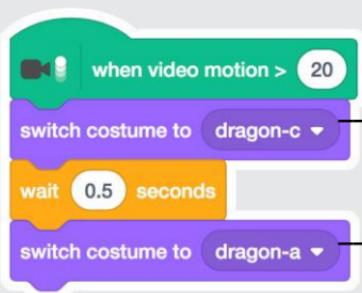
Dragon

اسپرایتی را انتخاب کنید که
بیش از یک حالت داشته باشد.



برای دیدن حالت‌های مختلف
یک اسپرایت، موس را لحظه‌ای
بر روی شکل‌های موجود در
كتابخانه اسپرایت‌ها نگه‌دارید.

این کد را اضافه کن



یکی از حالت‌ها را انتخاب کن.

حالت دیگری را انتخاب کن.

امتحانش کن

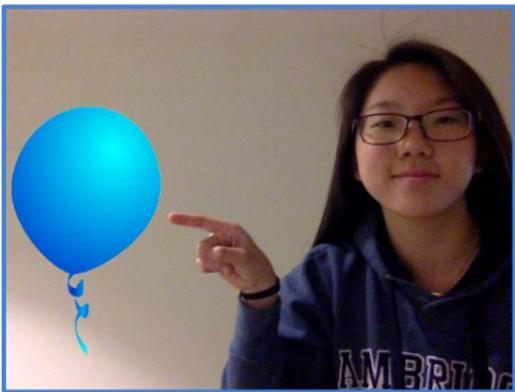
برای به حرکت درآوردن اسپرایت، دستتان را تکان دهید.



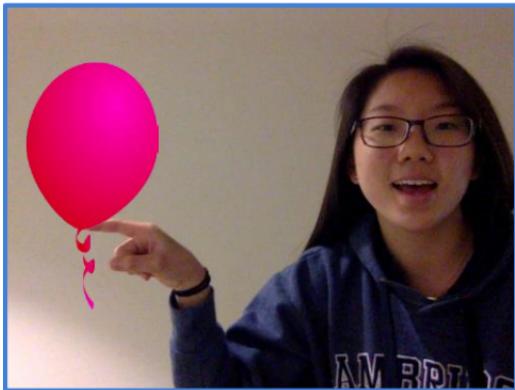
بادکنک بازی



با انگشتت بادکنک بازی کن یا آنها را بتركان.



□)



بادکنک بازی

scratch.mit.edu



آماده شو

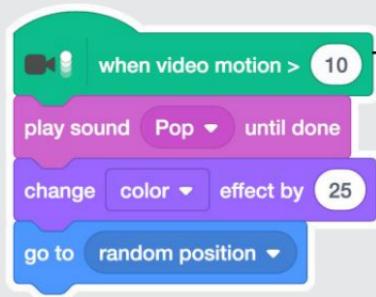


بر روی دکمه Extensions کلیک
Video Scensing کنید و سپس
را انتخاب کنید...



یکی از اسپرایت‌ها انتخاب کنید مثلاً
یک بادکنک

این کد را اضافه کن



عددی بزرگتر را وارد کنید تا مجبور
شوید ضربه محکم‌تری بزنید.

امتحانش کن

برای پرت کردن بادکنک، از انگشت استفاده کن.





طبل زدن

با زدن روی شکل‌ها، آهنگ بزن.



Play the Drums

scratch.mit.edu



آماده شو



بر روی دکمه Extensions کلیک
Video Scensing کنید و سپس
را انتخاب کنید..



دو اسپرایت را انتخاب کن.
. Drum-cymbal و Drum مثلا

این کد را اضافه کن

بر روی هر کدام از طبل‌ها یکبار کلیک کن و این کدها را به آن اضافه کن.



```
when video motion > 10
set size to 100 %
change size by 20
start sound High Tom
wait 0.1 seconds
change size by -20
```

برای کوچکتر کردن اندازه‌اش،
عددی منفی را وارد کن.

```
when video motion > 10
switch costume to drum-cymbal-a
start sound Crash Cymbal
wait 0.1 seconds
switch costume to drum-cymbal-b
```

حالت دیگری را انتخاب کن.

امتحانش کن

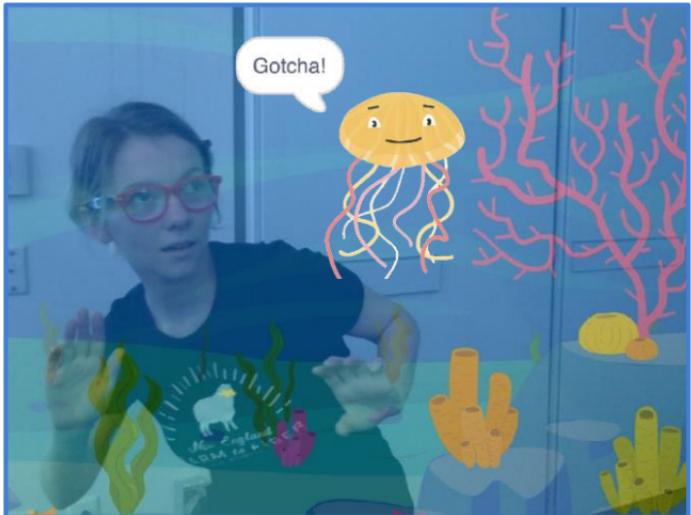
برای ضربه زدن به طبل‌ها از دسته‌های استفاده کن.



بازی مواظب باش



برای اینکه به اسپرایت‌ها نخوری، جا خالی بده.



بازی مواطن باش

scratch.mit.edu



آماده شو



بر روی دکمه Video کلیک کنید و سپس Scensing را انتخاب کنید..

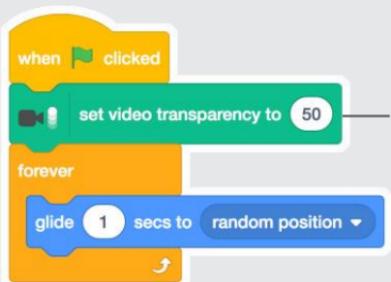


یکی از تصاویر پس زمینه را انتخاب کن مثلاً اقیانوس



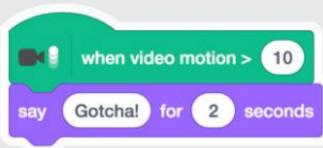
اسپرایتی را انتخاب کن مثلًا عروس دریایی

این کد را اضافه کن



عددی بین 0 تا 100 را وارد کن.

(عدد 0 تصاویر ویدئویی را کامل نشان می‌دهد و 100 کاملاً ویدئو را شفاف می‌کند)



امتحانش کن

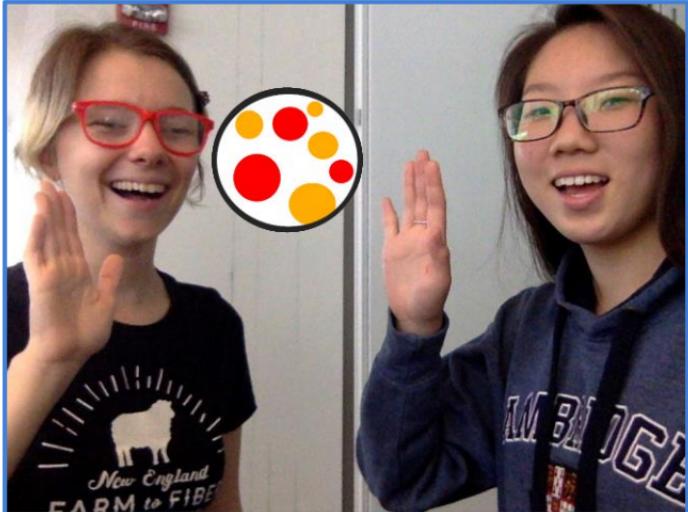
برای اینکه به عروس دریایی نخوری، جاخالی بدہ.



توب بازی



برای حرکت دادن اسپرایتی روی صحنه
از بدنت استفاده کن.



توب بازی

scratch.mit.edu



آماده شو

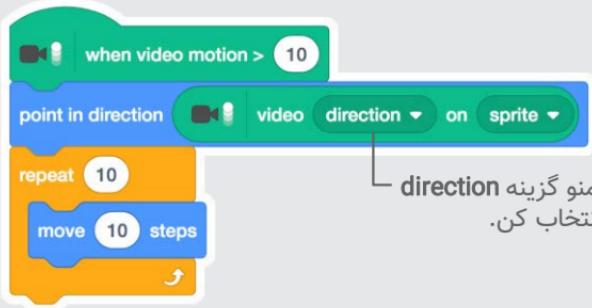


بر روی دکمه کلیک Extensions
کنید و سپس Video Scensing را انتخاب کنید..



شکلی را انتخاب کن مثلا Beachball

این کد را اضافه کن



از منو گزینه direction را انتخاب کن.

امتحانش کن

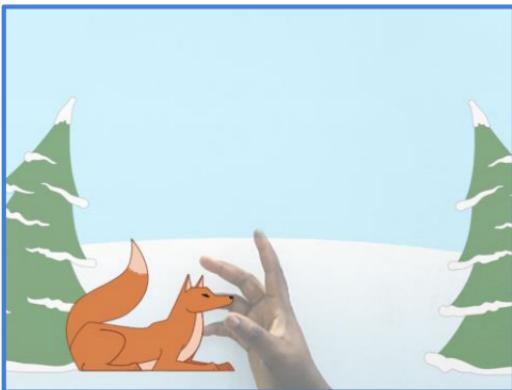


برای زدن توب از دستورات استفاده کن تا توب رو روی صحنه جابجا کنی.
راستی با دوست هم امتحان کن.



ماجرایی کن!

یک قصه رو را با حرکت
دستات تعریف کن.



ماجرا جویی کن!

scratch.mit.edu



آماده شو



بر روی دکمه **کلیک کن** کلیک کن



و سپس **رو بزن.** رو بزن.



انتخاب یک پس زمینه



انتخاب یک بازیگر



Costumes

بر روی **Costumes** کلیک کن تا همه حالت‌های اسپریتیت رو بینی



این کد را اضافه کن

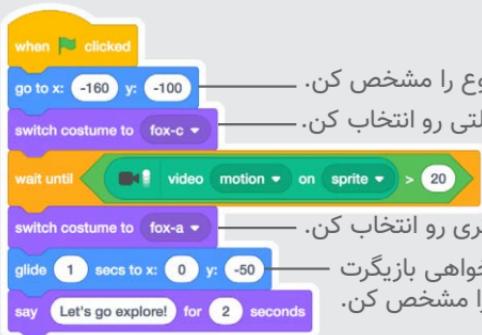
Code

بر روی **Code** کلیک کن.



بلاک

Video motion on sprite
در داخل بلاک **>** که در گروه **Operators** است را از قرار دهید.



نقشه شروع را مشخص کن.
حالت رو انتخاب کن.

حالت دیگری رو انتخاب کن.
جايي که میخواهي بازيگرت به آنجا بروم را مشخص کن.

امتحانش کن



بعدش با حرکت دستت روباه رو بيدار کن.



بر روی پرچم سبز کلیک کن.