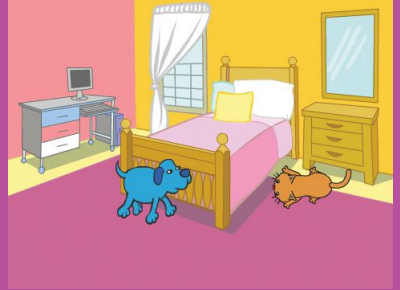
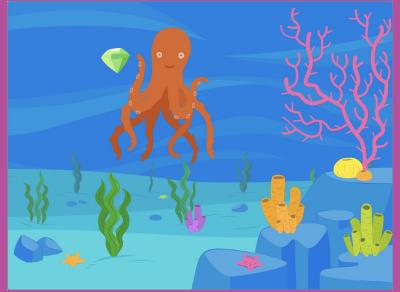
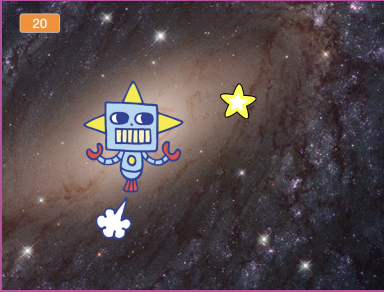


# بطاقات لعبة المطاردة



اصنع لعبة تطارد فيها شخصية لتسجيل نقاط.

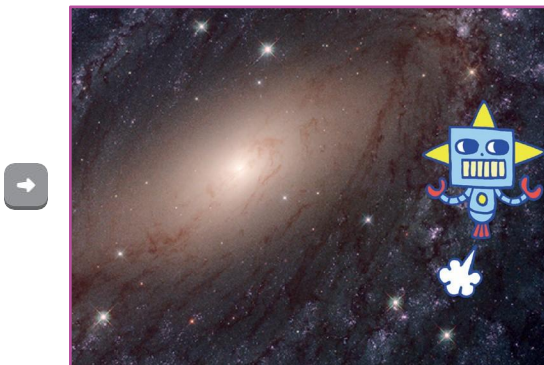
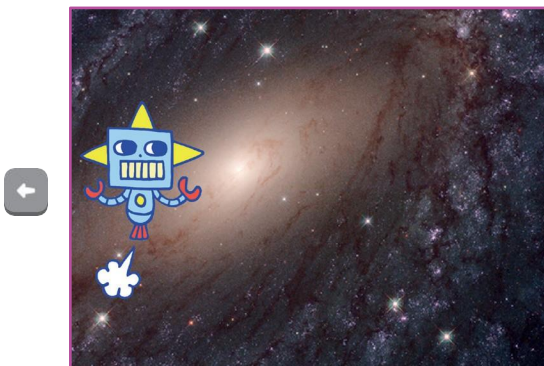
# بطاقات لعبة المطاردة

استخدم هذه البطاقات بهذا الترتيب :

1. تحرك إلى اليسار وإلى اليمين
2. تحرك للأعلى وللأسفل
3. طارد نجمة
4. شغل صوت
5. أضف نتيجة
6. الارتفاع بالمستوى!
7. رسالة النصر

# تحرك إلى اليسار وإلى اليمين

اضغط على مفاتيح الأسهم للتحرك إلى اليسار واليمين.



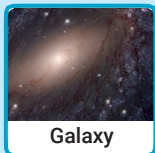
# تحرك إلى اليسار وإلى اليمين

scratch.mit.edu

## قم بالاستعداد



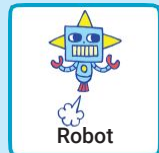
اختر خلفية.



Galaxy

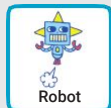


اختر كائن.



Robot

## قم بإضافة هذه التعليمات البرمجية



اختر السهم الأيمن.

عند ضغط مفتاح السهم الأيمن

10 غير الموضع س بمقدار

اختر السهم الأيسر.

عند ضغط مفتاح السهم الأيسر

-10 غير الموضع س بمقدار

اكتب إشارة ناقص للتحرك إلى اليسار.

## جربها

انقر على المفاتيح من لوحة المفاتيح.



## نصيحة

اكتب رقم سالب للتحرك إلى اليسار.

-10 غير الموضع س بمقدار



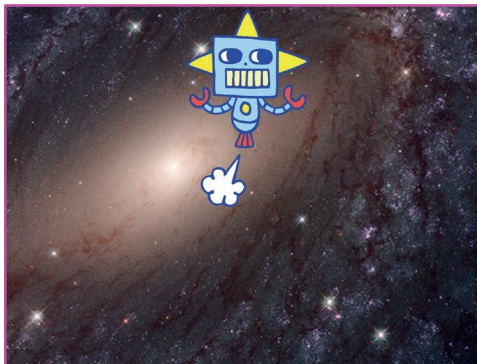
اكتب عدد موجب للتحرك إلى اليمين.

10 غير الموضع س بمقدار

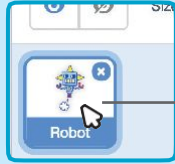
# تحرك للأعلى وللأسفل



اضغط على مفاتيح الأسهم للتحرك الى الاعلى والاسفل.

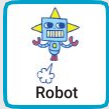


## قم بالاستعداد



انقر على الشخصية الخاصة بك لتختارها.

## قم بإضافة هذه التعليمات البرمجية



اختر السهم العلوي.

عند ضغط مفتاح السهم العلوي

اختر كتلة غير الموقع ص بمقدار 10 لتتحرك إلى الأعلى.

غير الموقع ص بمقدار 10

اختر السهم السفلي.

عند ضغط مفتاح السهم السفلي

اكتب إشارة سالبة لتتحرك إلى الأسفل.

غير الموقع ص بمقدار -10

## جربها

انقر على المفاتيح من لوحة المفاتيح.

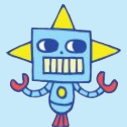


## نصيحة

ص هو الموقع على المنصة من أعلى إلى أسفل.

اكتب عدد موجب لتتحرك إلى الأعلى.

غير الموقع ص بمقدار 10



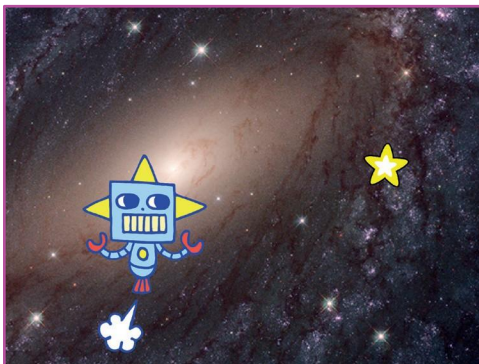
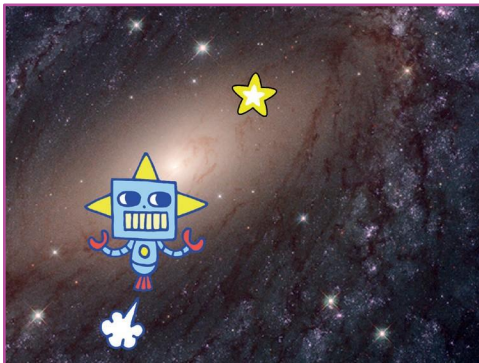
اكتب عدد سالب لتتحرك إلى الأسفل.

غير الموقع ص بمقدار -10



# طاردة نجمة

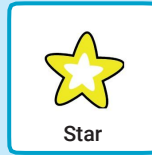
أضف كائن لتطارده.



## قم بالاستعداد



اختر كائن لتلاحقه، مثل  
كائن النجمة.



## قم بإضافة هذه التعليمات البرمجية

اكتب رقما أصغر (مثل 0.5) لجعله ينزلق  
بشكل أسرع.



## جربها

انقر فوق العلم الأخضر للبدء.



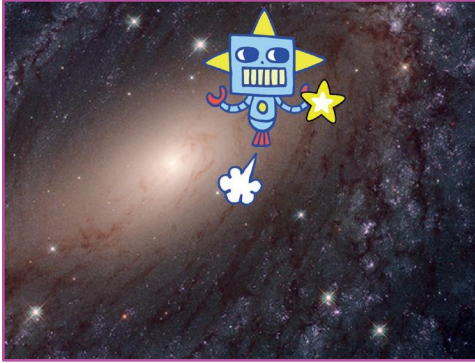
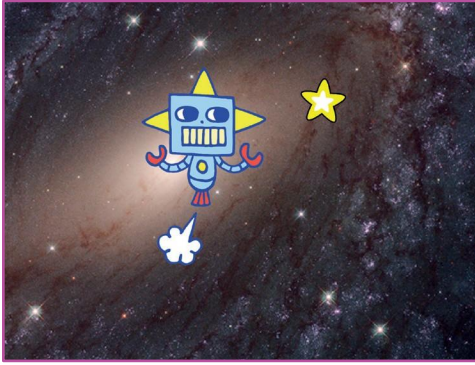
انقر فوق علامة التوقف للإيقاف.



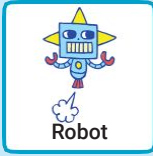
# شغل صوت



قم بتشغيل صوت عندما تلمس شخصيتك النجمة.



## قم بالاستعداد



انقر لتختار كائن الروبوت  
Robot.

الأصوات

انقر على تبويبة الأصوات.



اختر صوتاً من مكتبة الأصوات، مثل  
Collect.

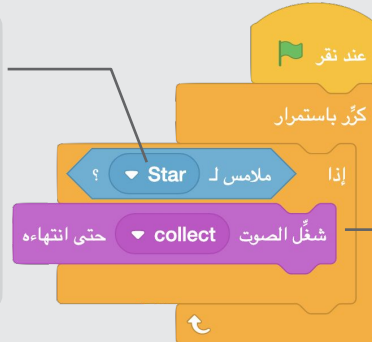
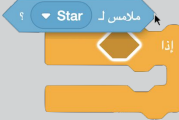
## قم بإضافة هذه التعليمات البرمجية

المقاطع البرمجية

قم بالنقر فوق تبويبة المقاطع البرمجية.



أدخل كتلة ملامس لـ في  
كتلة إذا.



اختر صوتك من القائمة.

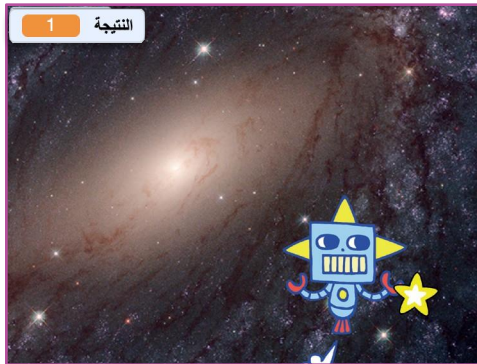
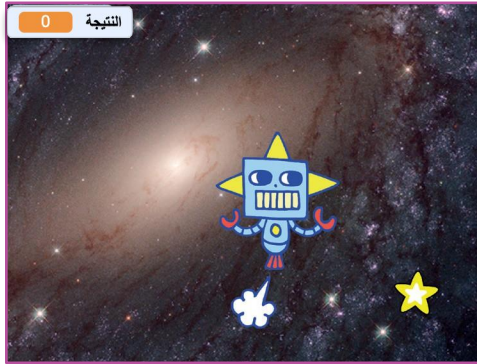
جربها

انقر العلم الأخضر للبدء.



# أضف نتيجة

سجل النقاط عند لمس النجمة.

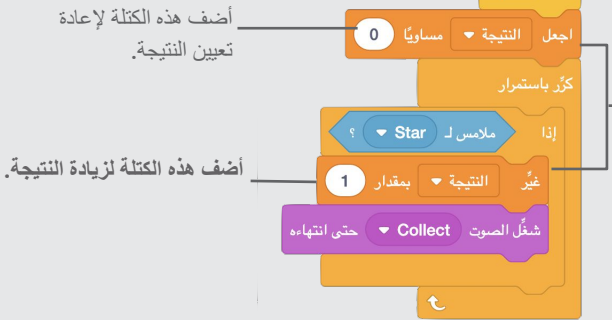


## قم بالاستعداد



سمي هذا المتغير بالاسم  
النتيجة ثم اضغط على موافق.

## قم بإضافة هذه التعليمات البرمجية



اختر النتيجة  
من القائمة.



## نصيحة

استخدم كتلة **اجعل** لإعادة تعيين النتيجة إلى الصفر.

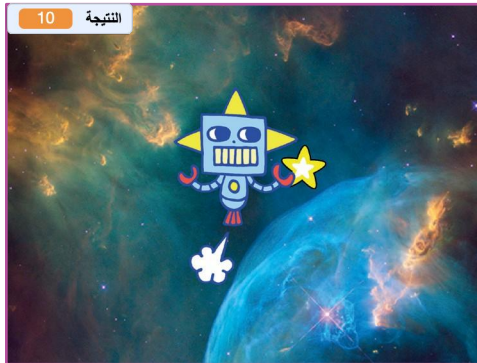
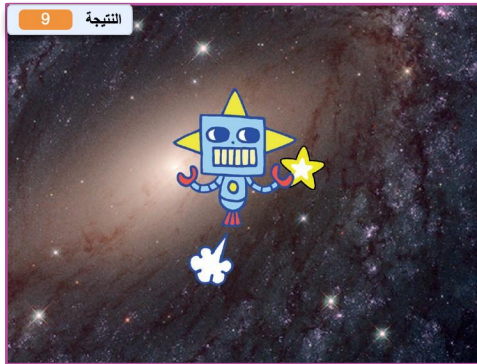


استخدم كتلة **غير** لزيادة النتيجة.



# الارتقاء بالمستوى!

انتقل إلى المستوى التالي.



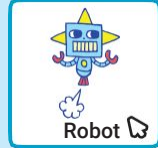
# الارتقاء بالمستوى!

scratch.mit.edu

## قم بالاستعداد

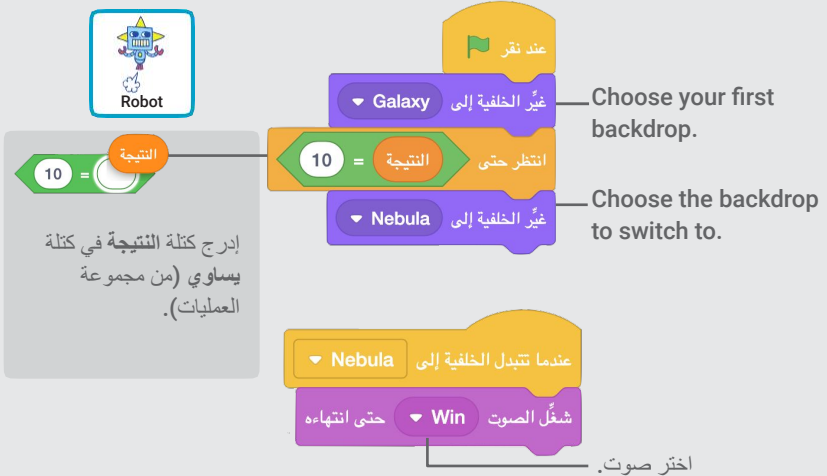


اختر خلفية ثانية، مثل  
.Nebula



اختر كائن الروبوت  
Robot

## قم بإضافة هذه التعليمات البرمجية



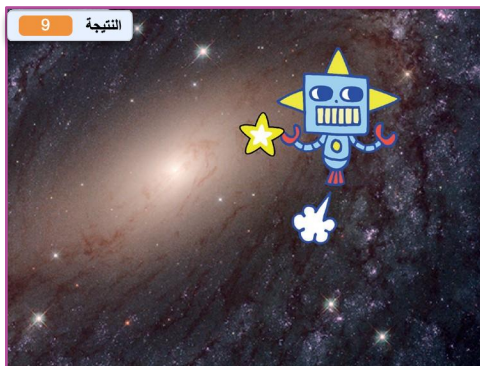
## جربها

انقر العلم الأخضر لبدء اللعبة!

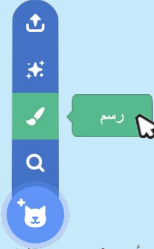


# رسالة النصر

إظهار رسالة عند الانتقال إلى المستوى التالي.



## GET READY



انقر فوق أيقونة رسم لإنشاء  
كائن جديد.

استخدم أداة نص لكتابة رسالة، مثل  
"المستوى التالي!"



يمكنك تغيير لون الخط وحجمه  
ونمطه.

## قم بإضافة هذه التعليمات البرمجية

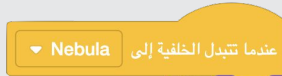
المستوى التالي!

كائن 2



إخف الرسالة في البداية.

اختفِ



أظهر الرسالة.

اظهر

انتظر 2 ثانية

اختفِ

اختر خلفية المستوى التالي.

## جربها

انقر العلم الأخضر لبدء اللعبة

