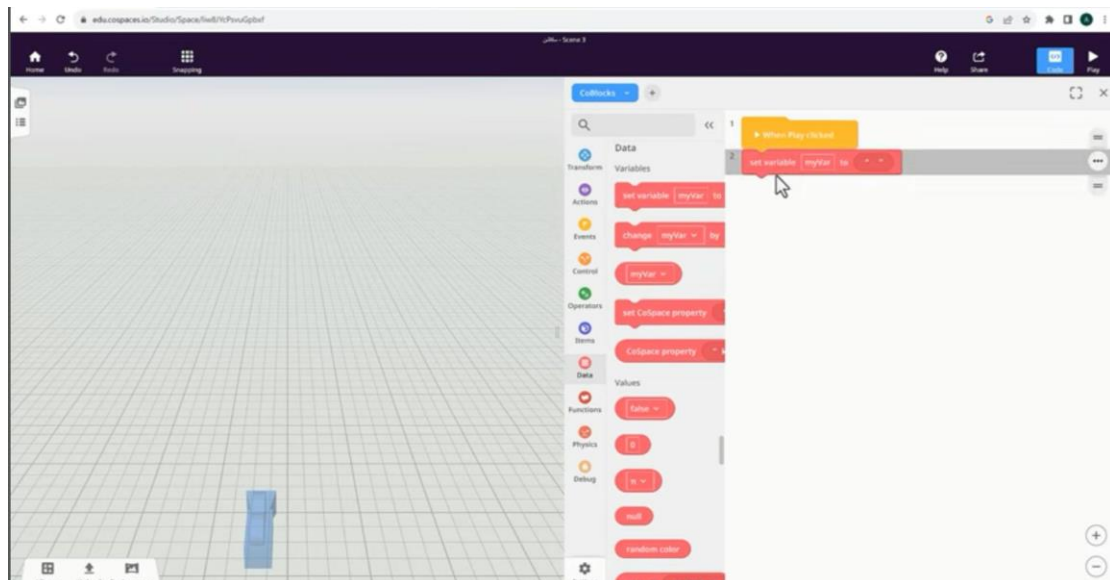


ازاي نعمل متغير



نروح عند شاشة الكود ونختار data

نختار مثلا اول حاجه من الاكواد ونختار ان **variable** تكون اسم الحاجة لو مثلا هو باب نخليه مغلق ف لازم ندي القيمة بتاعته false

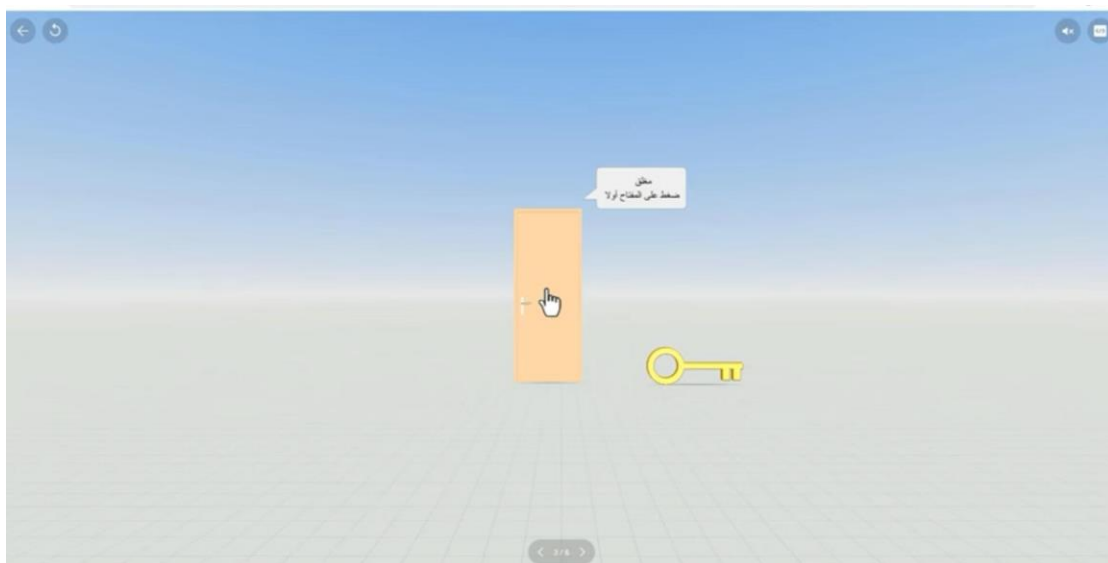
نضغط على المفتاح ونفتح شاشة الكود

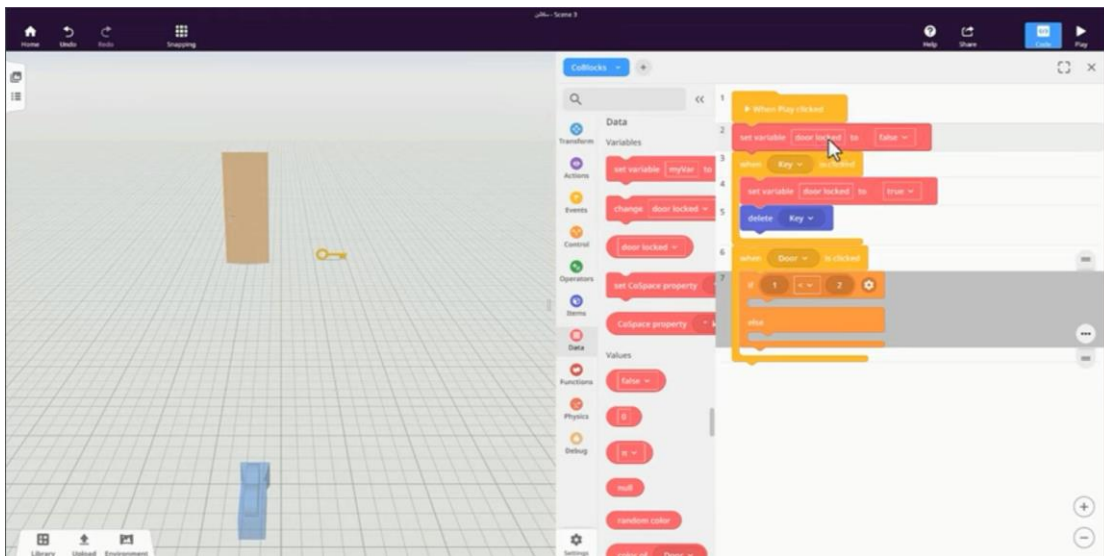
نعمل حدث عليا **event** نحط الكود ال حطيناه للباب بس نغير قيمته نخليها **true** بحيث اول ما يضغط على المفتاح هيفتح الباب ازاى اخلى المفتاح يختفي اول ما اضغط عليه

نخلي الشفافية بتاعتو زيرو او نمسحو من خلال **delete**

لو عايزه لما اضغط على الباب يظهر جملة ان هو مغلق من خلال الحدث نختار **if else** عشان شرطين

طبعا عشان انا عاملة متغير قبل كدة فا هيظهر ليا في data باسم المتغير عشان تكون كتابته **if** المتغير دا قيمته false يظهر جملة ان الباب مغلق





عشان تظهر الكلمه نختار ايه بقا؟؟؟

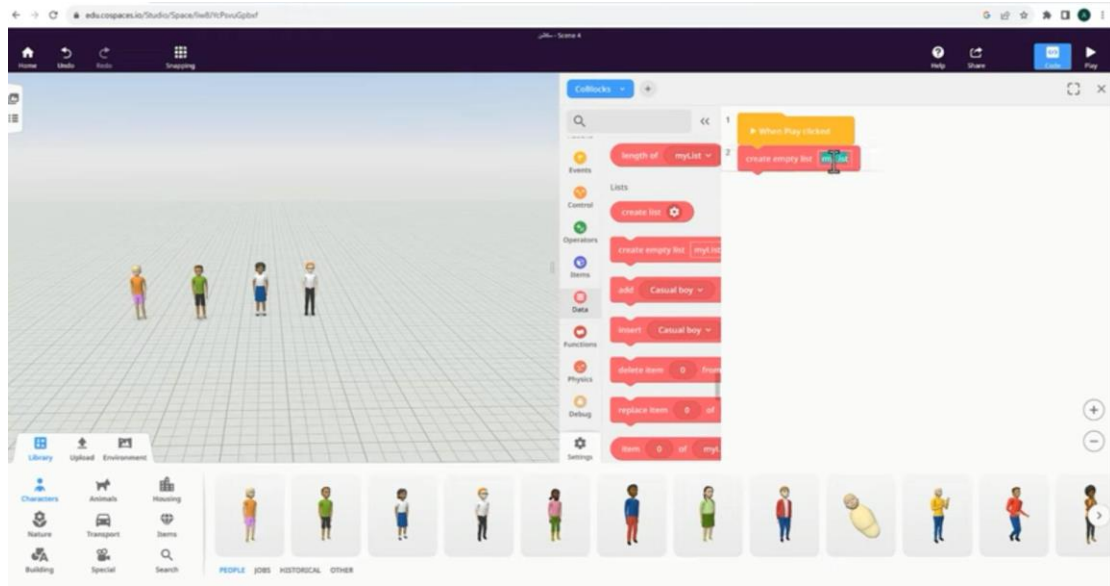
من **actions** نكتب جمله اضغط على المفتاح أولا  
لو عايزين نفتح الباب ناخذ من actions ونحطها في **else** ونقل  
الباب مفتوح

ازاي نحط مجموعه عناصر

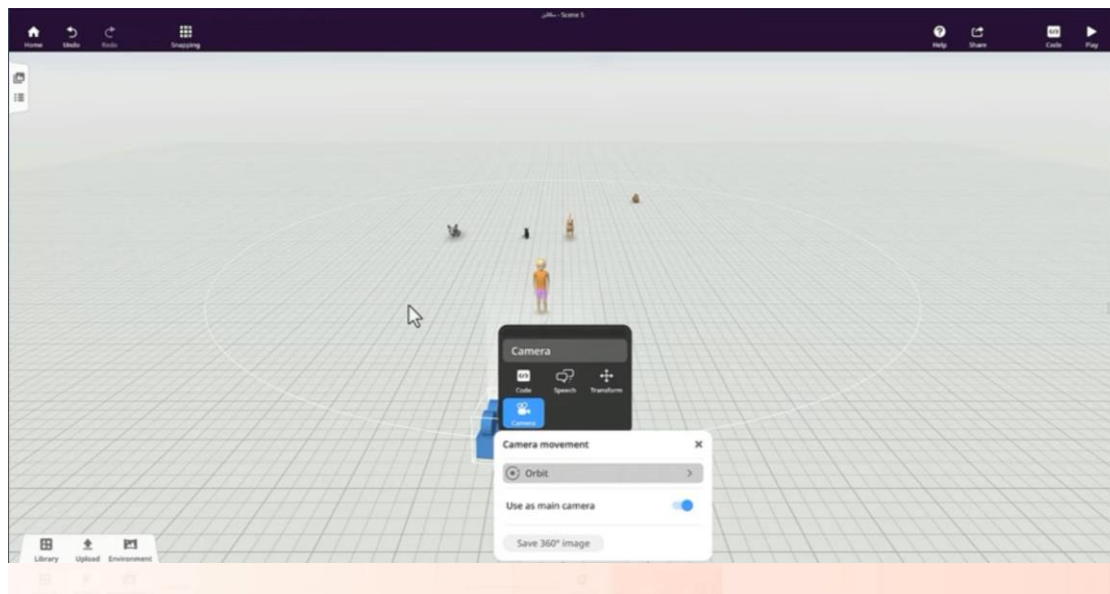
ازاي حط مثلا اربع شخصيات يتحركو مع بعض مره واحده  
هنيجي من الجزء الخاص باكواد نعمل حاجه اسمها

**Create empty list** من data

هضيف **add** للاربع شخصيات ال ضيفتهم من data



عايزن نخليهم يمشو كلهم يعني نطبق عليهم نفس الامر  
في عنصر موجود اسمو **for each** نخط عليه move لهم كلهم  
نخط جوه ال move - element  
هنعمل دالة هنختار **create to function**



نحط بنت ونحط حيوانات عايزين ان البنت تلف للحيوان turn  
وبعدين نعمل edit function نختار براميتر  
احنا في مشهد دلوقتي فا هنختار scene item  
عايزين لما نضغط للحيوان البنت تلف وتقول اسمو  
نعمل دالة ونختار حدث عليها clicked  
فيها حاجة اسمها when play clicked ال بيحصل ان الدالة  
تتحق حطينها فيها اربعة look at لكل حيوان عملتو

ناخد بالننا من اخر حاجة هي الكاميرا تكون باصه للمشهد

