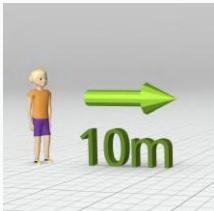




Transform

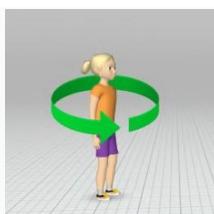
الانتقالات

BASIC



جعل الكائن يتحرك
مسافة معينة في اتجاه معين مع
مرور الوقت

```
move my item ▾ 1 meters forward ▾
in 1 sec.
```



اصنع كائناً أو
تحول الشخصية مع مرور
الوقت

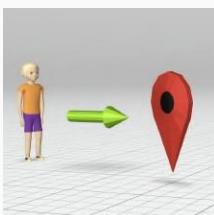
```
turn my item ▾ clockwise ▾ by 180° by 1 sec.
```



اقف كائناً أو
شخصية

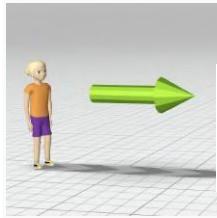
```
stop transition of my item ▾
```

PRO



جعل كائن يتحرك إلى نقطة معينة مع مرور الوقت

```
move my item ▾
to x: 0 y: 0 z: 0
in 1 sec.
```



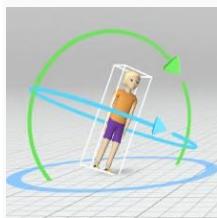
جعل كائن
يتتحرك على المسار مع مرور الوقت

```
move my item ▾ on path my path ▾
in 5 sec.
```



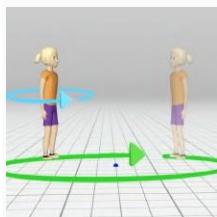
جعل الجسم
يدور بزاوية معينة مع مرور الوقت

```
turn my item ▾ clockwise ▾ by 180°
with radius 1 meters in 1 sec.
```



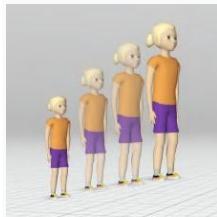
جعل الكائن
يدور حول محور بمرور الوقت

```
turn my item ▾ clockwise ▾
around axis x: 0 y: 1 z: 0
in 90° in 1 sec.
```



جعل الجسم يدور بالنسبة إلى نقطة
في اتجاه معين

```
turn my item ▾ clockwise ▾
origin x: 0 y: 0 z: 0 local ▾
direction x: 0 y: 0 z: 1 local ▾
angle 90° in 1 sec.
```

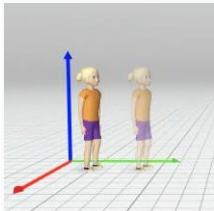


يتغير حجم الشيء مع مرور الوقت

```
scale my item ▾ by 2 in 1 sec.
```

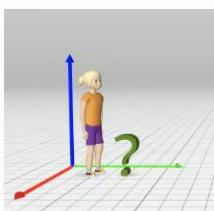
موقع

PRO



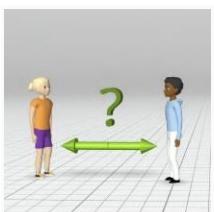
يتغير الموقع للكائن

set position of my item ▾
to x: 0 y: 0 z: 0



يحسب الموقع للكائن

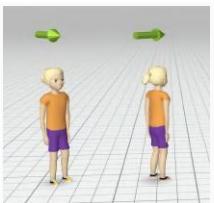
position of my item ▾

يحسب المسافة
بين 2 كائنات

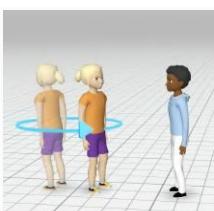
distance between item 1 ▾ and item 2 ▾

دوران

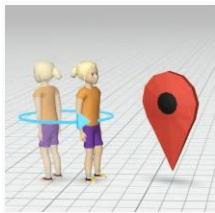
PRO

يتغير الاتجاه
من كائن

set direction of my item ▾
to x: 0 y: 0 z: 0

جعل الكائن يتحول
نحو كائن آخر

turn my item ▾ to look at my item ▾



اصنع كائناً
اتجه نحو موقف معين

turn my item ▾ to look at x: 0 y: 0 z: 0



يحصل على اتجاه
من كائن

direction of my item ▾

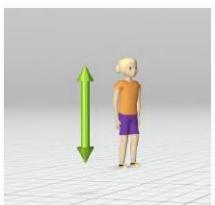
حجم

PRO



تعين حجم الكائن

set scale of my item ▾ to 2



يصلح حجم الكائن

scale of my item ▾



أجزاء

نوعي

BASIC



اصنع شخصية
يقولو أعتقد شيئاً

my item ▾ say " Hi! "

my item ▾ think " Hm... "



تغيير لون العنصر

set color of my item ▾ to [color swatch]



تغيير التعليم
من عنصر

set opacity of my item ▾ to 100 %

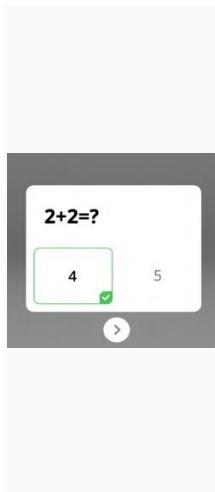


إظهار لوحة المعلومات مع
العنوان والنص (والصورة)

show info panel with title " Title "

text " Text "

image no images ▾

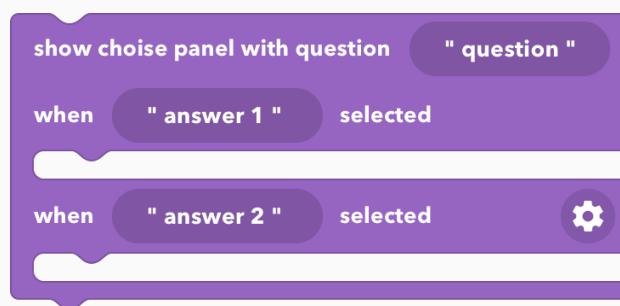
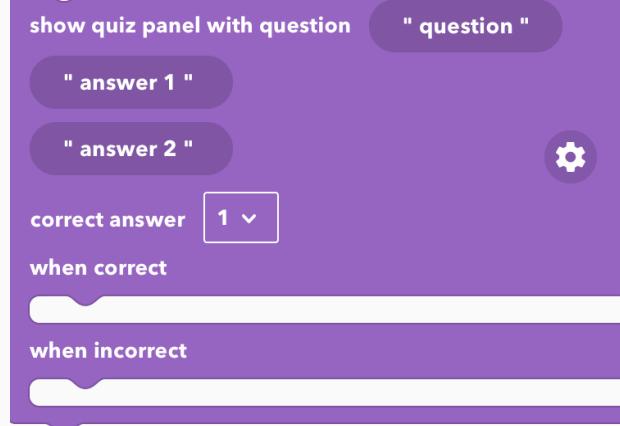


قم بعرض لوحة اختبار تحتوي على سؤال وإجابات يمكن النقر عليها وستؤدي إلى اتخاذ إجراء عندما تكون الإجابة المحددة صحيحة



إظهار لوحة الاختيار مع السؤال والخيارات التي يمكن النقر عليها وذلك

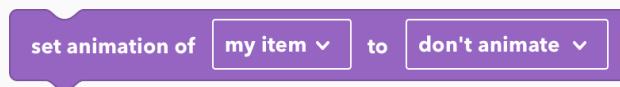
أمثلة أحب ، أعاد ، مختبأة .



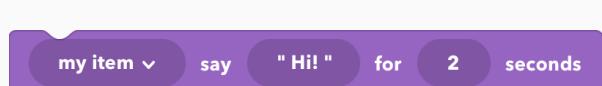
PRO



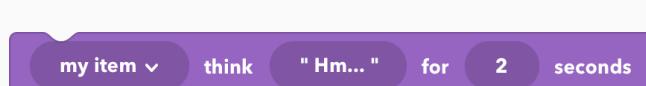
يلعب بالرسوم المتحركة من كائن



جعل كائن يقول شيء لمدة معينة



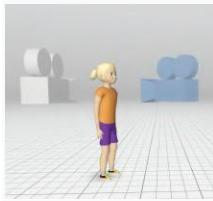
جعل كائن يفكر شيء لمدة معينة





تحديد نص
كائن النص

set text of my text item to ""

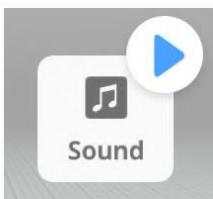


يُحوّل إلى مختلف
آلة تصوير في المشهد

switch to camera my camera item

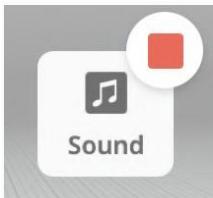
صوت

BASIC



يلعب ملف صوتي

play sound my sound
wait until finished false

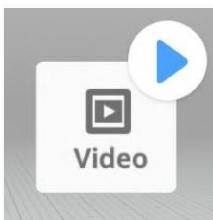


قف تشغيل ملف الصوت

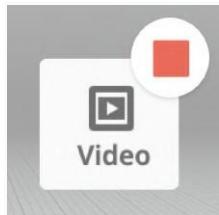
stop sound my sound

فيديو

PRO

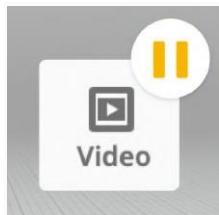


يبدأ تشغيل مقطع فيديو و اختيار
play video my video item
الانتظار حتى انتهاء الفيديو أو
عدمه قبل الإجراءات التالية wait until finished false



قف تشغيل فيديو معين

stop video my video item ▾



يوقف فيديو معين

pause video my video item ▾



الأحداث

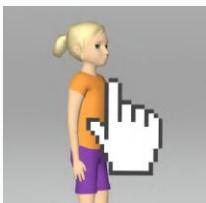
مدخل

BASIC



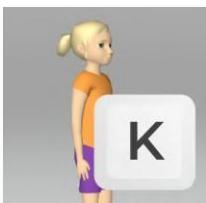
when my item is clicked
اجعل شيئاً ما يحدث
متى تم النقر على عنصر

PRO



تحديد ما يحدث عند تحريك
كائن معين
ولم ت Horm

when my item is hovered
on:
off:

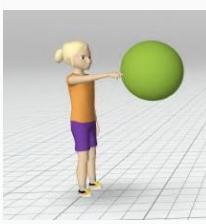


تحديد ماذا يحدث عندما
يتم الضغط على مفتاح معين

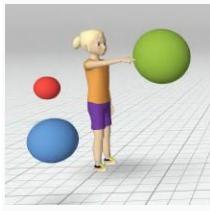
when up key is pressed

الاصطدام

PRO



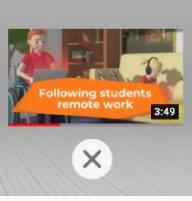
when my item collides with my item
enter: حدد ما يحدث عندما يصطدم
exit: جسم معين بجسم آخر ويتوقف
عن الاصطدام به



when my item collides with anotherItem
حدد ما يحدث عندما يصطدم جسم معين بأي جسم آخر
exit: ويتوقف عن الاصطدام به

ويب

PRO



عرض فيديو يوتيوب عندما يتم النقر فوق الكائن.

غير مدعوم في وضع VR

when myItem is clicked
show YouTube video " URL "



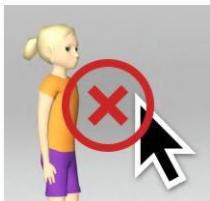
افتح موقع ويب عند النقر فوق الكائن

غير مدعوم في وضع VR

when myItem is clicked
open link " URL "

آخر

PRO



يزيل الأحداث الموجودة على كائن remove when item clicked event from my item
(على سبيل المثال، عند النقر على

هذا الكائن أو تمرير مؤشر الماوس

145



يتحكم

الحلقات

BASIC



PRO

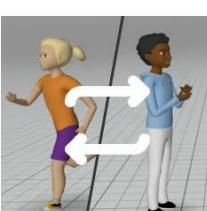
قم بإجراء واحد أو أكثر يكرر كمية معينة من المرات



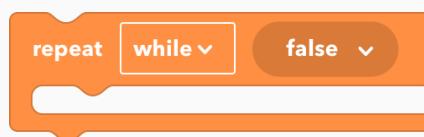
جعل العمل يحدث
للأبد كحلقة



قم بتكرار الإجراء كحلقة لعدد
معين من المرات. استخدم كل
تكرار
خطوة كمتغير.

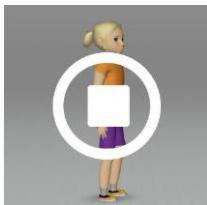


جعل الإجراء يتكرر كحلقة أثناء
وجود الشرط
حقيقى،



قم بتكرار الإجراء لـ
كل دخول فى القائمة





break out of loop

قفحقة من التكرار

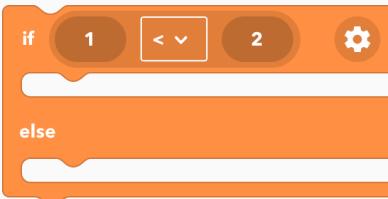
لو

PRO

جعل الإجراء يحدث فقط إذا كان مؤكداً
الشرط صحيح

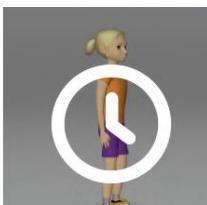


لا يحدث الإجراء إلا في حالة تحقق شرط
معين. وإلا، اصنع آخر
فعا، يحدث



آخر

BASIC



اجعل برمجي ينتظر
بعض الاحيان

wait for 1 sec.



يبدأ المشهد مرة أخرى من
البداية

restart scene

PRO

يؤدي إجراءات متعددة معاً في نفس الوقت



مثال: سيبدأ الرمز A و B في نفس الوقت. عندما ينتهي كل حمامة سيبدأ الكود C.



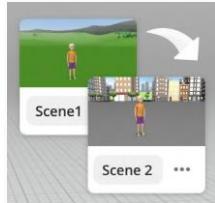
ابداً عدة تسلسلاً عمل بشكل منفصل وفي نفس الوقت



مثال: سيبدأ الرمز A و B في نفس الوقت بشكل منفصل عن بعضهما البعض.

تكون **CoBlock** منطقية عندما يتكون الكود B من عدة **CoBlocks**.

وهذا مشابه لمثال "التشغيل المتوازي" أعلاه إذا كان الرمز C فارغاً.



يُحوّل إلى مشهد مختلف

go to scene **my scene**



قم بإنهاء CoSpace و
اخترلها بإظهار الصورة

end CoSpace **my image**



إخفاء أو إظهار السهام لـ
تبديل المشاهد

set scene navigation **false**



العاملين

منطق

PRO

أدخل الشرط الحسائى

1

= ▾

10

أدخل شرطاً منطقياً

false ▾

and ▾

false ▾

تحقق فيما لو شيء غير صحيح

not

false ▾

تحقق مما إذا كان هناك شيء صحيح وإرجاع
قيمة معينة إذا كانت أم لا



الرياضيات

PRO

أدخل الشرط الحسائى

1

+ ▾

1

الحصول على رقم صحيح عشوائي داخل
نطاق معين

random integer from

0

to

100

الحصول على رقم عشوائي ضمن نطاق معين

random number from 0 to 1

تحديد رقم ضمن نطاق معين من الأرقام

constrain 1 from 1 to 100

تحقق مما إذا كان عدد معين زوجي أو فردي. إرجاع صحيح للأرقام الزوجية، وخطأ للأرقام الفردية.

0 is even

تحقق مما إذا كان رقم معين قابل للقسمة على رقم آخر. يعود صحيحاً إذا كان كذلك.

0 divisible by 3

الحصول على ما تبقى من القسمة

remainder of the division 0 by 2

احصل على القيمة المقربة لرقم معين

round 0

الحصول على قيمة مقربة إلى n من الكسور العشرية لعدد معين

round 0 to 2 decimals

الحصول على الجذر التربيعي لعدد معين

square root 0

الحصول على نتيجة العملية المثلثية

sin 0

الحصول على مجموع قائمة المتغيرات

sum of list my variable



أغراض

يُعدل

PRO

يضيف طفل كائن إلى كائن آخر

add child my item ▾ to my item ▾

يربط كائن إلى كائن آخر

attach my item ▾ slot Top ▾ to my item ▾ slot Top ▾

فصل كائن من الكائن المرفق به

detach my item ▾ from parent

يمسح حشىء

delete my item ▾

يمسح جميع أبناء الكائن

delete all children of my item ▾

تفعيل للفيزياء على كائن

add physics to my item ▾

إبطال للفيزياء على كائن

remove physics from my item ▾

يضيف كائن في موضع معين وباسم معين

create item Capsule ▾ at x: 0 y: 0 z: 0 with "Item name"



يحصل

BASIC

الحصول على عنصر

item my item ▾

الحصول على عنصر

group item my group ▾

PRO

احصل على كائنكاميرا معين

camera my camera item ▾

الحصول على كائنمسار

path item my path item ▾

الحصول على كائننص

text item my text item ▾

احصل على كائننصي ثلاثي

text 3D item my text item ▾

الحصول على فيديو

video item my video item ▾

الحصول على كائن معين مع الفيزياء

physics item my physics item ▾

الحصول على كائن من اسم معين

get item " Item name "

الحصول على اسم كائن معين

name of my item ▾

ينسخة كائن معين

create copy of my item ▾

احصل على الأصل لـ كائن معين

parent of my item ▾

احصل على عدد أبناء أ
كائن معين

children count of my item ▾

الحصول على طفل كائن معين

child with index 0 of my item ▾

إنشاء كائن على وجه الخصوص
موقع وـ مع اسم معين

create item Capsule ▾ at x: 0 y: 0 z: 0 with " Item name "

يفحصـا إذا كان هناك فيديـو معـيـن
تلعـب

is video item my video item ▾ playing?



بيانات

المتغيرات

PRO

إنشاء متغير مع معين
القيمة البدائية

set variable **myVar** to " "

محدثمتغير CoSpace معين
تحت اسم معين من أجل إعادة
استخدامه في مشهد آخر

set CoSpace property "key" to "value"

احصل على قيمة
CoSpace

CoSpace property "key"

زيادة أو تقليل قيمة
عامل

change **my variable** by 1

يستخدم متغير معين

my variable

قيم

PRO

false ▾

استخدم خطأ أو صحيح

	استخدام رقم معين
	استخدام ثابت رياضي معين
	لا تستخدم أي قيمة
	استخدم لوناً عشوائياً
	الحصول على لون كائن معين
	استخدم لوناً معيناً تختاره
	استخدم لوناً معيناً تحدده بقيم RGB الخاصة به
	مزيج 2 الألوان معاً بنسبة معينة يستخدم النص الذي تحدده
	يخلق سلسلة نصية تحتوي على نصوص معينة تحددها

يستخدم إحداثيات معينة

x: 0 y: 0 z: 0

يستخدم إحداثيات معينة

x of x: 0 y: 0 z: 0

يستخدم مطول متغير معين

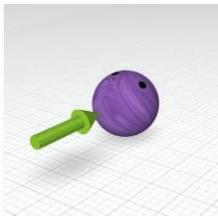
length of my variable



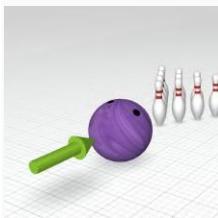
الفيزياء

بسيط

PRO



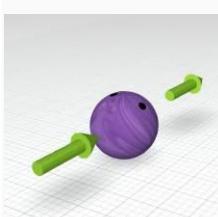
يدفع جسم معين في اتجاه معين
push my physics item ▾ forward ▾ with velocity 1
وبسرعة معينة



يدفع جسم تجاه آخر
push my physics item ▾
to my physics item ▾
with velocity 1
بسريعة معينة

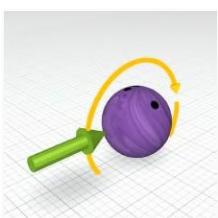


يدفع جسم نحو موضع معين
push my physics item ▾
to x: 0 y: 0 z: 0
وبسرعة معينة
with velocity 1

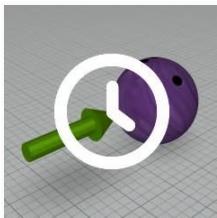


يدفع كائن في معين
push my physics item ▾
اتجاه بسرعة معينة
to direction x: 0 y: 0 z: 0
with velocity 1

جعل جسم معين يدور في اتجاه
معين وبسرعة معينة



spin my physics item ▾ forward ▾ with velocity 1



حدّد مدة تنفيذ CoBlocks
set physics blocks duration to 0.5 sec
الفيزيائية

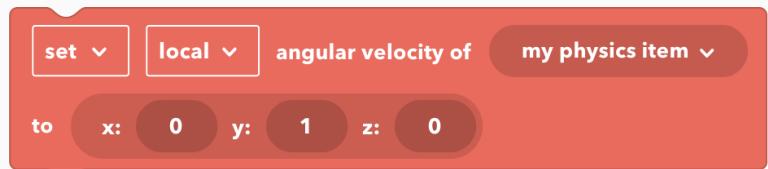
متقدم

PRO

ضبط السرعة المحلية أو العالمية لـ
كائن فيزيائي معين



اضبط الزاوية المحلية أو العالمية
سرعة لـكائن فيزيائي معين



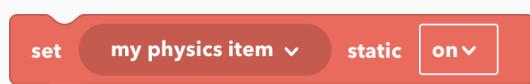
ملكيات

PRO

يقييد حركة ان
كائن على المحاور



تحديداً إذا كان الكائن ثابتاً
أم لا



تحديدما إذا كان يمكن للكائن
تصطدممع كائنات أخرى

set my physics item collisions with other items on

تحديدمستوى الاحتكاك أ
كائن معين

set my physics item friction to 0

تحديوزن (كتلة) أ
كائن معين

set my physics item weight to 1 kg

تحديدمستوى الارتداد أ
كائن معين

set my physics item bounciness to 0

تحديدمستوى الجاذبية في الخاص
بـك

set gravity pull to 0.5

تغيرالسرعة التي
الفizinياعيحدث (1 = السرعة
القياسية)

set physics speed to 1



المهام

بسيط

PRO

قوظيفة من التنفيذ
إضافي

return from function

يعود قيمة معينة من أ
وظيفة

return

1



دمج المكعب

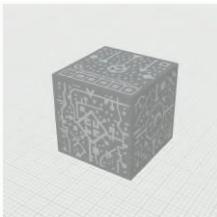
إجراءات

PRO



مكانكأن معين على معين
جانبمن مكعب الدمج

place my item of Top cube side



يتغير مستوى التعظيم
دمج المكعب

set opacity of cube to 100 %



اصنع الجزء الداخلي من
المحكعب مرئي أو غير مرئي

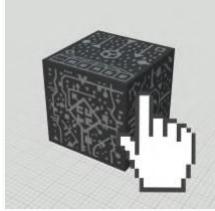
set cube inside visible true

الأحداث

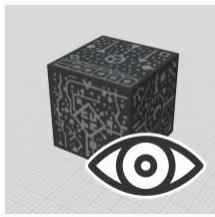
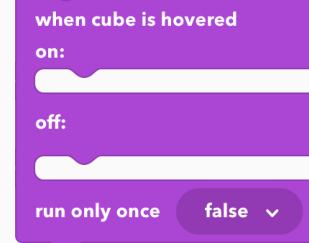
PRO



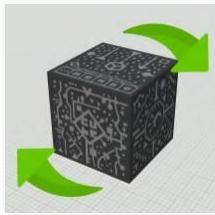
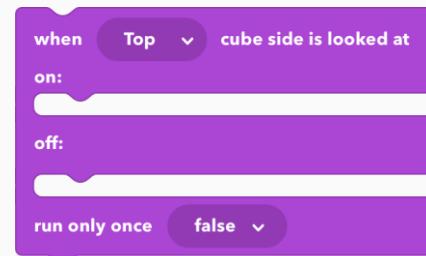
يصنعيحدث الإجراء عند النقر فوق
وتحديد ما إذا كان MERGE Cube
يجب أن ي يحدث مرة واحدة فقط أو
أكثر



يصنعيحدث الإجراء عند تمرير مؤشر الماوس على MERGE Cube وتحديد ما إذا كان يجب أن يحدث مرة واحدة فقط أم في كل مرة يتم فيها ذلك



يصنعيحدث الإجراء عند النظر إلى جانب معين من MERGE Cube وتحديد ما إذا كان يجب أن يحدث مرة واحدة فقط أم لا



يصنعيحدث الإجراء عندما يتم تشغيل MERGE Cube بطريقة معينة وتحديد ما إذا كان يجب أن يحدث مرة واحدة فقط أم في كل مرة



قممجموعة من MERGE Cube من الإجراءات من الحدوث



بسيط

PRO

MERGE Cube يستخدم جانب معين من

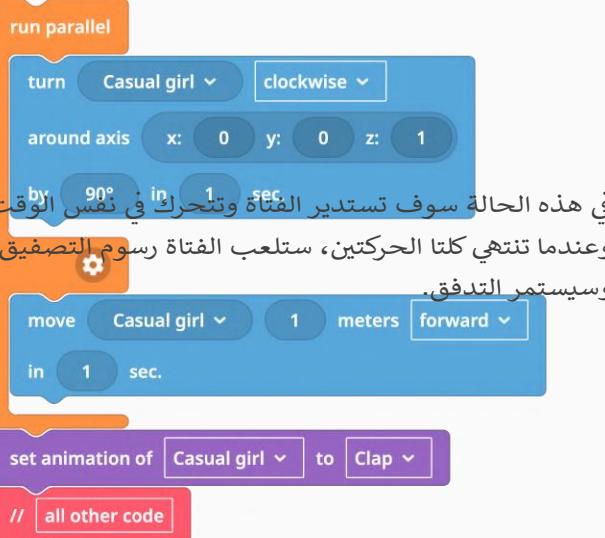
Top cube side

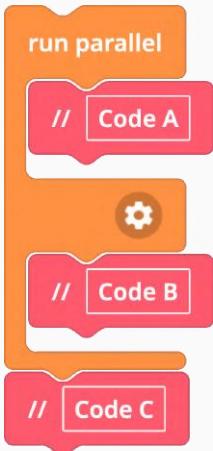
يستخدم الجانب المرئي من MERGE Cube (الجانب الكاميرا تنظر حاليا)

visible cube side

ملحوظات

عينات





سيبدأ الرمز A والرمز B في نفس الوقت.
عندما ينتهي كلاهما، سيبدأ الكود C.



سيبدأ الرمز A والرمز B في نفس الوقت بشكل منفصل عن بعضهما البعض. يكون هيكل CoBlock منطقياً عندما يتكون "الرمز B" من العديد من CoBlocks مشابه للكود السابق

١٢١ - ٦٠ - ٣٤ - ٢٢