خیلی خب، دوستان! وقتشه که بریم سراغ **آخرین پروژه‌ی امروز**.

برنامه‌ای که قراره بسازید یه چیزی شبیه به اینه:  
ما یک **تولیدکننده‌ی نام ورزش‌های جدید و بامزه** (Funny Sport Name Generator) خواهیم ساخت!  
برنامه از شما دو چیز می‌پرسه:

1️⃣ **یک وسیله‌ی ورزشی یا حرکتی که توی ورزش‌ها استفاده می‌شه** (مثلاً توپ، طناب، دویدن، اسکیت و...)  
2️⃣ **یک حیوان، شیء، یا صفت بامزه** (مثلاً پاندا، نینجا، پرنده، موز و...)

سپس این دو رو ترکیب می‌کنه و یک **ورزش جدید و خنده‌دار** به شما پیشنهاد می‌ده!

**چند نکته‌ی مهم:**

اولین نکته اینه که وقتی برنامه input را اجرا می‌کنه، مکان‌نما (cursor) به **خط بعدی** میره.  
اگه برنامه رو دوباره اجرا کنیم، می‌بینید که مثلاً پرسیده:  
*"یک وسیله‌ی ورزشی یا حرکت ورزشی نام ببرید:"*  
و مکان‌نما در **خط بعدی** قرار گرفته.

**حالا نوبت شماست!**

چند مرحله به عنوان **راهنما** براتون قرار داده شده،  
اما نکته‌ی اصلی اینه که بعد از پایان این پروژه،  
برنامه‌ی شما باید **دقیقاً مثل نمونه‌ی آماده کار کنه**.

برای انجام این کار، باید تمام چیزهایی که امروز یاد گرفتید رو به‌کار ببرید:  
✅ print() و input()  
✅ متغیرها  
✅ خطوط جدید (\n)  
✅ کار با رشته‌ها (String Manipulation)  
✅ اشکال‌زدایی (Debugging)  
و کلی چیزهای دیگه!

پس الان وقتشه که **یه چای یا قهوه‌ی خوشمزه** بردارید، ویدیو رو متوقف کنید،  
و برید سراغ این **چالش نهایی**!

**راه‌حل پروژه‌ی "تولیدکننده‌ی ورزش بامزه"**

امیدوارم که خودتون امتحان کرده باشید!  
ولی اگه می‌خواید ببینید **چطور من اینو پیاده‌سازی کردم**،  
یا می‌خواید **بررسی کنید که اشتباه یا ابهامی در کدتون وجود داره یا نه**،  
ادامه‌ی ویدیو رو ببینید، من راه‌حل رو توضیح میدم.

**۱**

**. ساختن پیام خوش‌آمدگویی 🎉**

اولین گام اینه که یک پیام برای خوش‌آمدگویی کاربر ایجاد کنیم.  
در اینجا، ما می‌خواهیم چاپ کنیم:  
"Welcome to the Funny Sport Name Generator!"

برای این کار از print() استفاده می‌کنیم:

print("Welcome to the Funny Sport Name Generator!")

وقتی این کد اجرا بشه، همین متن در کنسول نمایش داده میشه.

**۲. گرفتن وسیله یا حرکت ورزشی از کاربر 🏀🏃‍♂️**

باید از کاربر بخواهیم که **یک وسیله یا حرکت ورزشی** نام ببرد:

sport\_gear = input("یک وسیله‌ی ورزشی یا حرکت ورزشی نام ببرید:\n")

اینجا \n باعث میشه که **مکان‌نما به خط بعدی بره**  
و ورودی کاربر جدا از متن سؤال قرار بگیره.

این مقدار در متغیری به نام sport\_gear ذخیره میشه،  
و حالا می‌تونیم بعداً ازش استفاده کنیم.

**۳. گرفتن یک چیز بامزه 🐼🍌**

به روش مشابه، از کاربر می‌خواهیم **یک چیز بامزه (حیوان، شیء، یا صفت خنده‌دار)** را وارد کند:

funny\_thing = input("یک حیوان، شیء، یا صفت بامزه نام ببرید:\n")

ورودی کاربر در متغیر funny\_thing ذخیره میشه.

**۴. ترکیب نام وسیله‌ی ورزشی و چیز بامزه 🎾🐵**

حالا باید **نام ورزش جدید** را با ترکیب این دو مقدار بسازیم.  
برای ترکیب رشته‌ها از **String Concatenation** استفاده می‌کنیم:

print("ورزش جدید شما می‌تواند این باشد: " + sport\_gear + " " + funny\_thing + "!")

اینجا نام وسیله‌ی ورزشی و نام بامزه را با یک **فاصله** ترکیب کردیم  
و نتیجه رو با print() نمایش دادیم.

**نکته‌ی پایانی:**

مطمئن بشید که input()ها باعث بشن که مکان‌نما در **خط بعدی** نمایش داده بشه.  
برای این کار از \n در پیام ورودی استفاده کنید:

sport\_gear = input("یک وسیله‌ی ورزشی یا حرکت ورزشی نام ببرید:\n")

funny\_thing = input("یک حیوان، شیء، یا صفت بامزه نام ببرید:\n")

حالا وقتی برنامه اجرا بشه،  
ورودی‌ها در **خط جداگانه** قرار می‌گیرند  
و خروجی شما مرتب‌تر و خواناتر خواهد بود.

**🎯 نتیجه‌ی نهایی:**

این پروژه‌ی **"Funny Sport Name Generator"** به خوبی کار می‌کنه  
و می‌تونید باهاش کلی نام‌های عجیب‌وغریب و خنده‌دار تولید کنید!

**چند مثال از خروجی برنامه:** 🏀🐵 **"Basketball Monkey"**  
🤸‍♂️🍕 **"Flipping Pizza"**  
🎾🐼 **"Tennis Panda"**  
🚴‍♀️👻 **"Cycling Ghost"**

امیدوارم از یادگیری **پایتون** و **پروژه‌ی امروز** لذت برده باشید!  
فردا یه **ماژول جدید و پر از چالش و تمرین‌های جذاب** داریم.  
پس استراحت کنید، مغزتون این چیزهایی که یاد گرفتید رو پردازش می‌کنه!

**شب بخیر و فردا می‌بینمتون! 🚀**