

Column 1	Column 2	Column 3
رقم الدرس	عنوان الدرس	محتوى الدرس
1	مقدمة عن Godot و GDScript	ما هو Godot؟ وإزاي نستخدم GDScript لتطوير الألعاب
2	تحميل وتنصيب Godot	خطوات تحميل Godot وتشغيل أول مشروع
3	واجهة Godot ومكوناتها	Layout، Viewport، Inspector، Scene Tree شرح
4	أول مشهد بسيط	إنشاء مشهد فيه كائن (Node2D + Sprite) وتحريكه
5	التعامل مع النصوص واللايبلز	إضافة Label وتغيير النص من خلال الكود
6	أساسيات GDScript	المتغيرات، الدوال، الأحداث، الشروط
7	التحكم في الشخصية	كود لتحريك لاعب باستخدام الأسهم أو WASD
8	الاصطدام (Collision)	إضافة CollisionShape2D والتحكم في التصادم
9	إنشاء بيئة للعبة	خلفية، منصات، عوائق باستخدام TileMap
10	الكاميرا ومتابعة اللاعب	استخدام Camera2D لمتابعة اللاعب أثناء اللعب
11	القوائم والواجهة (UI)	أزرار، شاشات بداية، مؤشرات الحياة والنقاط
12	جمع العناصر (Pickups)	سكريبت جمع نقاط أو عناصر وتسجيلها
13	إضافة الأعداء	برمجة عدو بسيط يتحرك ويتفاعل مع اللاعب
14	المؤثرات الصوتية والموسيقى	إضافة AudioStreamPlayer2D وتشغيل أصوات
15	الرسوم المتحركة (Animation)	إنشاء AnimationPlayer وتفعيل الحركات
16	إنشاء نظام نقاط	عمل عدّاد يظهر عدد النقاط أو الكوينز
17	الانتقال بين المشاهد	Scene Switching (شاشة بداية ↔ شاشة لعبة ↔ شاشة نهاية)
18	تخزين البيانات	حفظ واسترجاع البيانات باستخدام save/load
19	تصدير اللعبة	إعدادات تصدير اللعبة كـ EXE أو Web
20	المشروع النهائي	لعبة كاملة بلعبة منصات بسيطة (Platformer) فيها لاعب، عدو، نقاط، نهاية