



کتاب کار پل استار

WORK BOOK

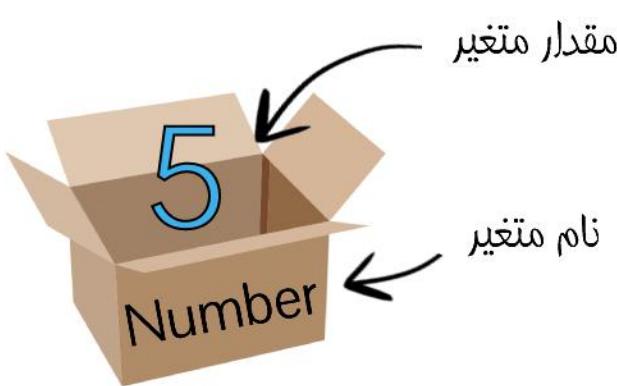
POUL STAR



NAME :

LAST NAME :

AGE :



متغیر



نام متغیر

مقدار متغیر

تمرین ۱ : به متغیر های زیر مقدار بدهید.





قولانین نام گذاري متغير ها:



حروف

اعداد

علامت ها

فاصله

تمرين ۱۰: برای مردم سرزمین گرازوں نام گذاری کنید و سن آن ها را به متغير بدهید.

روب



۲۹

پنگو



۸۱

روبو



۶۷

روبی



۴۵۷

جنگو



۳۸



تمرین ۳۳ : با توجه به قوانینی که برای متغیرها استفاده میکنیم مشخص کنید کدام نام‌ها برای نام گذاری متغیرها مناسب هستند و در صورت لزوم آن‌ها را اصلاح کنید.



2bareh _____

lvalue _____

first_name _____

_answer _____

answer1 _____

it's_cold _____

1answer _____

hiya _____

i _____

age _____

Poul star _____

poulst@r _____

name _____

&go _____

ZzZZZzzZ _____

livankaghazi _____

ASMan _____

Name _____

12345 _____



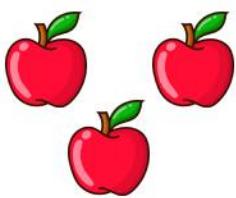
تمرین ۱۰ : قصد داریم متغیری برای اطلاعات خاصی ایجاد کنیم تا اطلاعات مورد نظر خودمان را داخلشان ذخیره کنیم. اما میتوانیم شما از نام های موجود بهترین نام را با توجه به اطلاعاتی که قرار است داخلشان برویم انتخاب کنیم.



- Time
- Games
- Zaman
- Family
- dustha
- livan
- Name
- Friends

- اسم داخل آن بنویسیم
- سن افراد را داخل آن برویم
- تاریخ را داخل آن بنویسیم
- تعداد دوست هایی که داریم
- تعداد افراد خوانواده را داخل آن بنویسیم
- تعداد بازی هایی که داریم

تمرین ۵ : برای تصاویر زیر نام مناسب انتخاب کنید و به آن ها مقدار بدهید.





تمرین ۶ : مقدار متغیر های زیر را بیابید.



$$4$$

↓

$$+2$$

↓

?

basket=4

$$8$$

↓

$$-3$$

↓

?

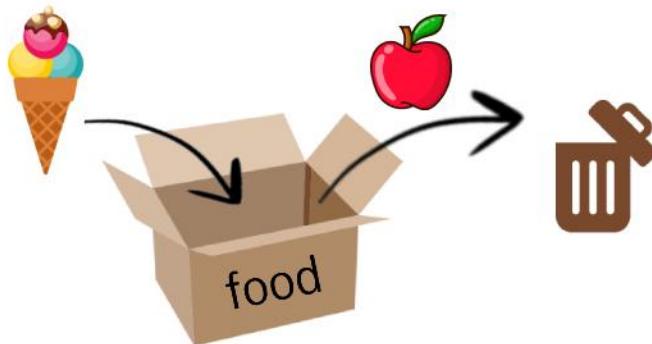
$$5$$

↓

$$+7$$

↓

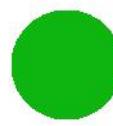
?



مقدار دهی به متغیرها



تمرین ۷ : مقدار متغیر های زیر را بیابید.

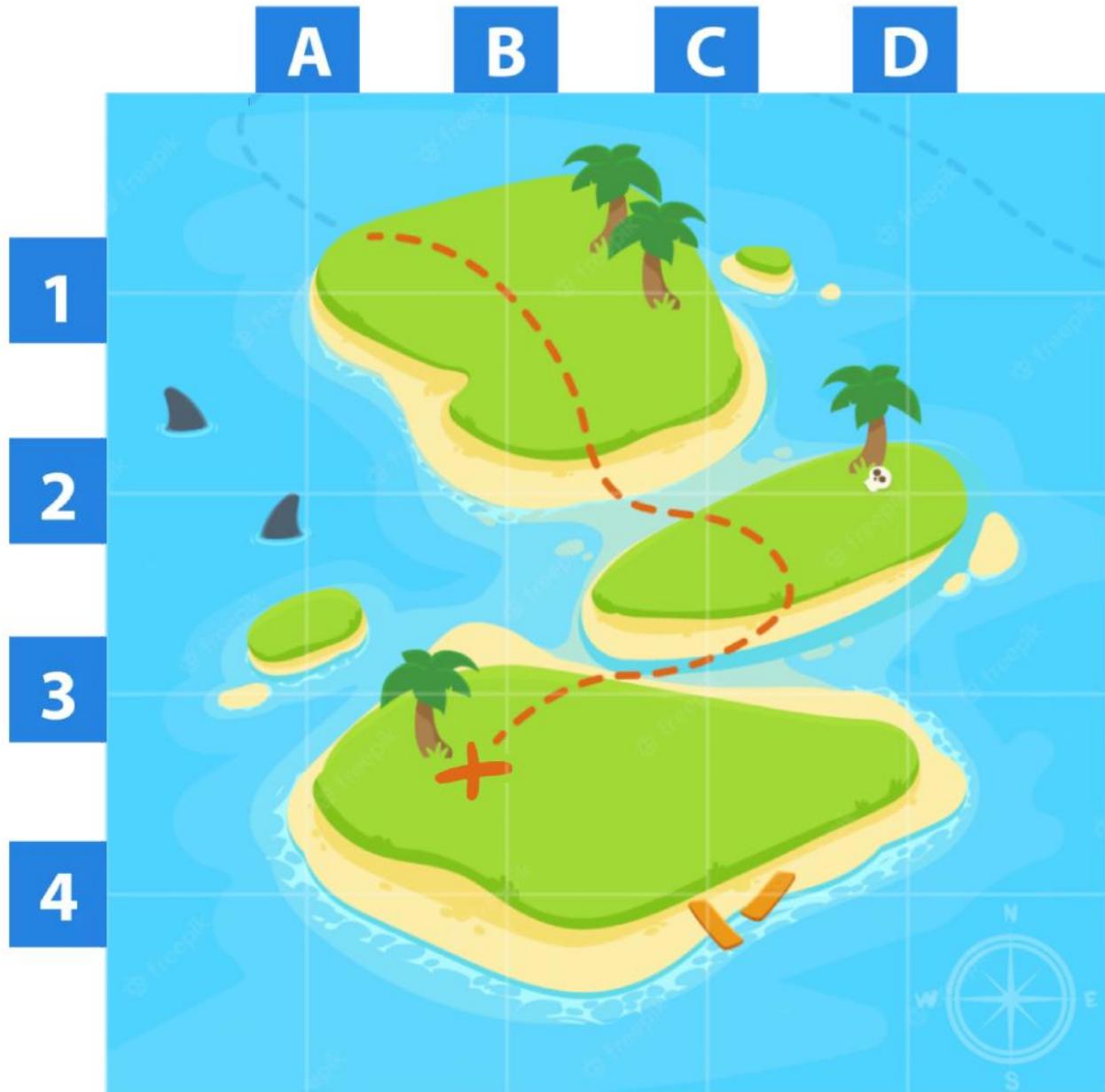




مکور مختصات



تمرین ۸ : نقشه را کامل کنید تا به گنج برسید. برای این کار آیتم های صفحه بعد را ببرید و در نقاط خواسته شده پیسبانید.





(A,1)



(D,2)



(B,1)



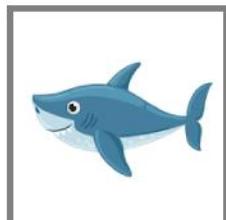
(B,3)



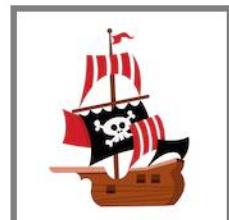
(C,1)



(C,3)



(D,1)



(D,4)



(C,4)



تمرین ۹ : مختصات نقاط درده شده را بیابید.



$$a(\quad , \quad)$$

$$e(\quad , \quad)$$

$$b(\quad , \quad)$$

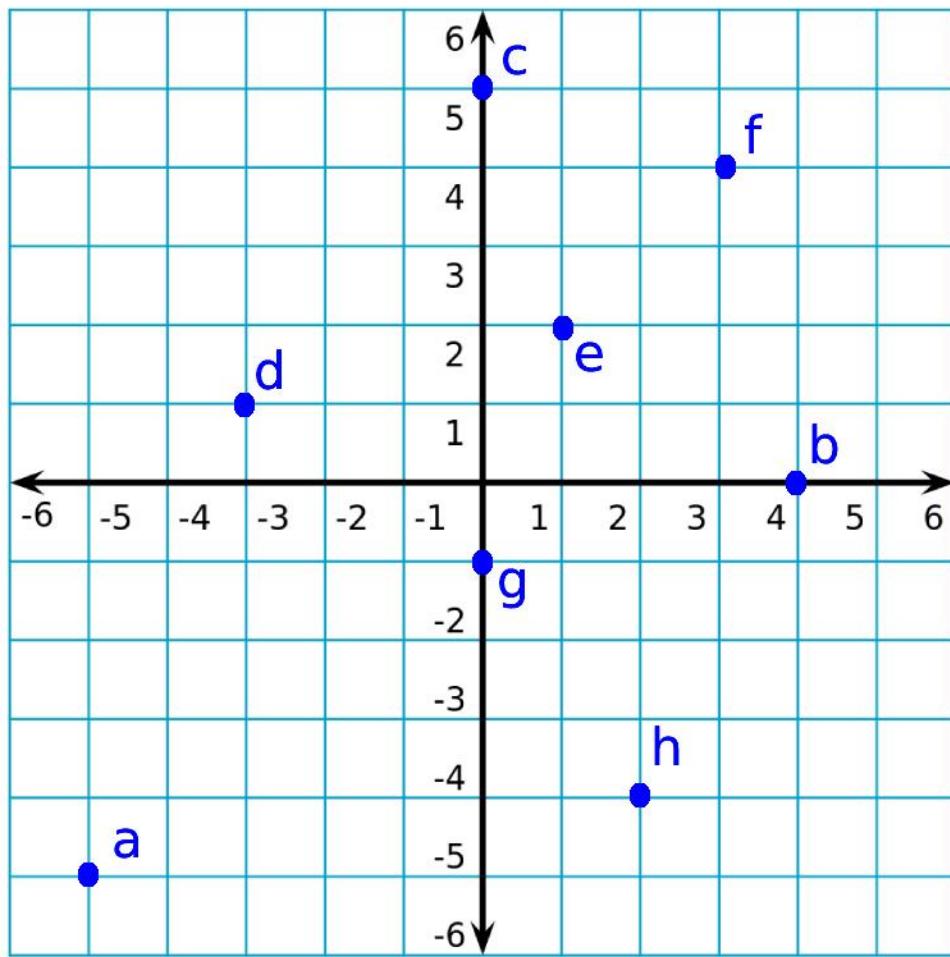
$$f(\quad , \quad)$$

$$c(\quad , \quad)$$

$$g(\quad , \quad)$$

$$d(\quad , \quad)$$

$$h(\quad , \quad)$$





تمرین ۱۰ : به لسکی باز کمک کنید به نقطه پایان برسید.



B1 →

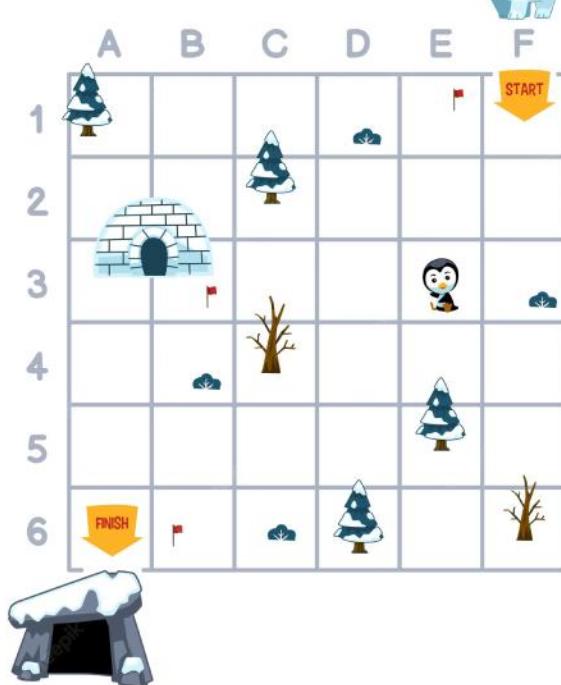


C1 →





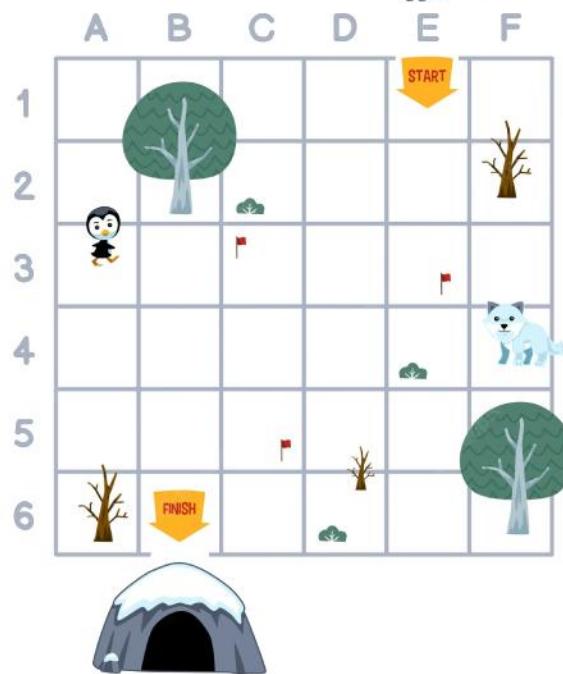
تمرین ۱۱ : به حیوانات کمک کنید به خانه بروند.



F1 ➔



E1 ➔





تمرین ۱۵: مختصات نقاط درجه شده را بیابید و آن ها را به هم متصل کنید.



$$A(2,5)$$

$$E(1,-3)$$

$$I(-4,4)$$

$$B(4,4)$$

$$F(-1,-3)$$

$$J(-2,5)$$

$$C(3,2)$$

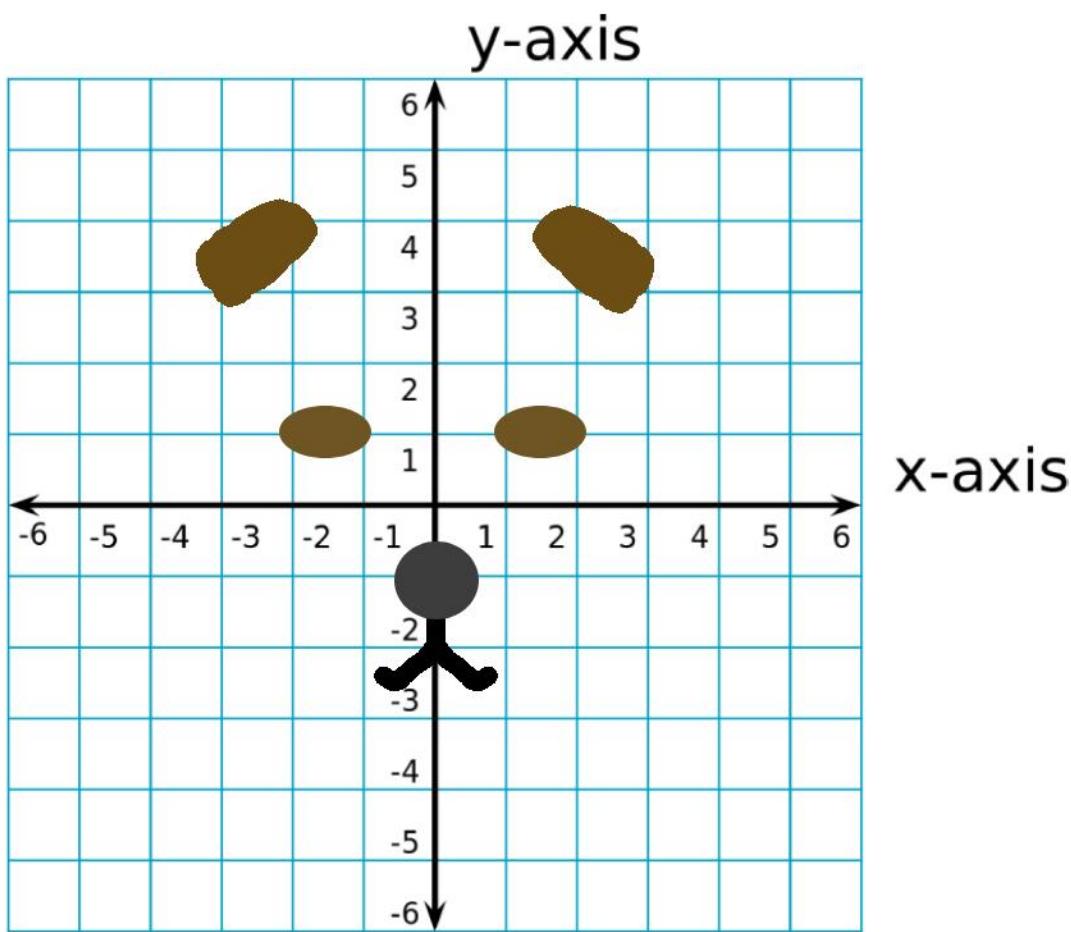
$$G(-3,-1)$$

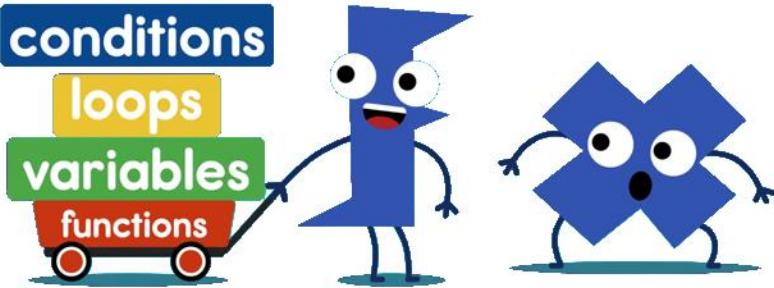
$$K(-1,4)$$

$$D(3,-1)$$

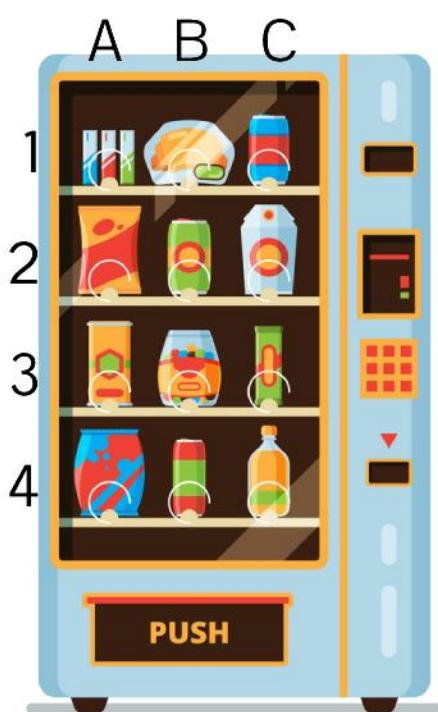
$$H(-3,2)$$

$$L(1,4)$$





تابع :



تمرین ۱۳۳ : یک سینما دستگاه وندینگی برای فروش خوراکی ها فریداری کرده است. برنامه نویسی برای دستگاه یک تابع نوشته است. شما به عنوان یک برنامه نویس در حال تست کد ها هستید. برای این کار کالا های صفحه بعد را سفارش دهید.

go to _____	برو به
pick	برداشتن
deliver	تحویل



Vending(x,y):

go to x



go to y

pick

deliver













تمرین ۱۱۰: می خواهیم دستگاه کیک پزی را برنامه ریزی کنیم. برای این کار نیاز به تابعی داریم که وظیفه کیک پختن را برعهده بگیرد. برای این کار به ما یکی کمک کنید تا تابع را کامل کند. و چند کیک سفارش دهید.



flavor	طعم و مزه
cake	کیک
add	اضافه کردن
mix	به هم زدن
bake	پختن
deliver	تحویل



----- (flavor):

add flavor

کیک وانیلی سفارش دهید

mix cake

bake

deliver



کیکی به دلفواه سفارش دهید

کیک شکلاتی سفارش دهید





تمرین ۱۵: می خواهیم برای دستگاه وندینگ تابعی بنویسیم که مشخصات کالا و تعداد کالا را دریافت کند و به مشتری بدهد. برای این کار تابع را کامل کنید و سفارشات مشتری ها را انجام دهید.



go to _____	برو به
number	تعداد
pick	برداشتن
deliver	تحویل

A B C D



Vending(_____,_____, number):

go to x

go to y

Repeat-----

pick

deliver







Vending(_____)





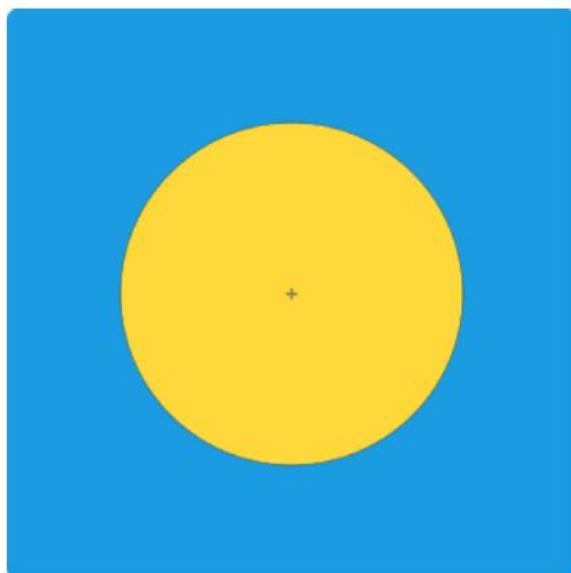




Make Art



circle	دایره
color	رنگ
background	پس زمینه

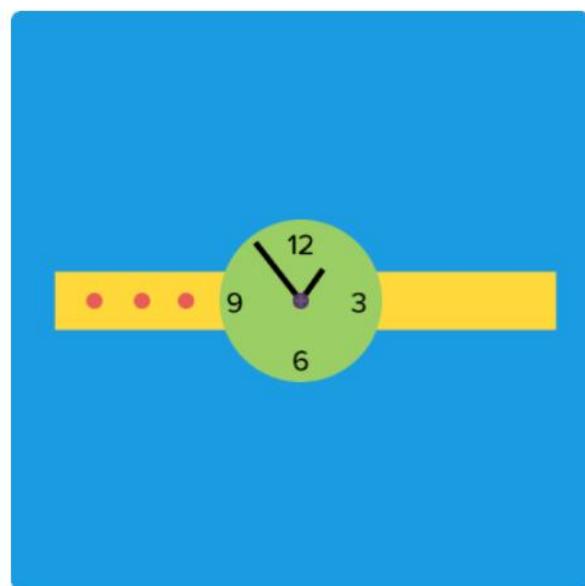
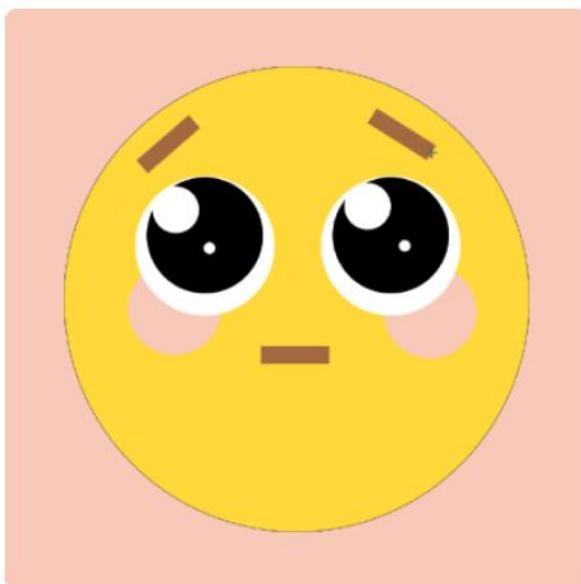


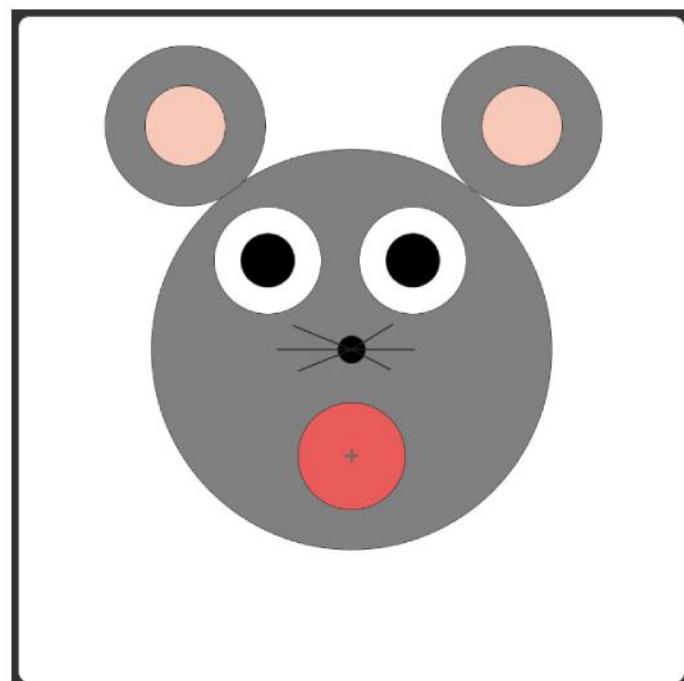
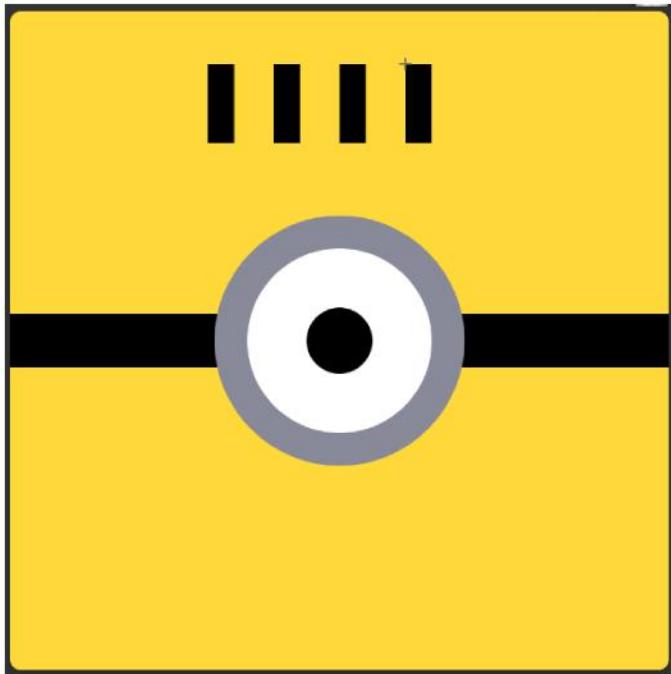


Make Art



circle	دایره
color	رنگ
background	پس زمینه
moveTo	به
lineTo	خط بکش تا
stroke	حاشیه
text	متن

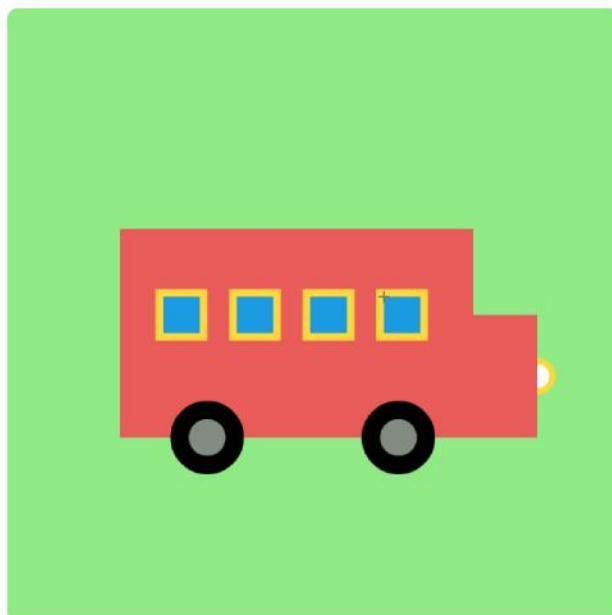






Make Art

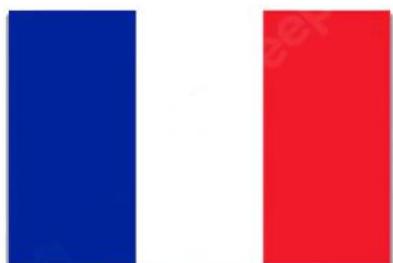
moveTo	بڑو بہ
lineTo	خط بکشن تا
stroke	حاشیہ
text	متن
square	مربع

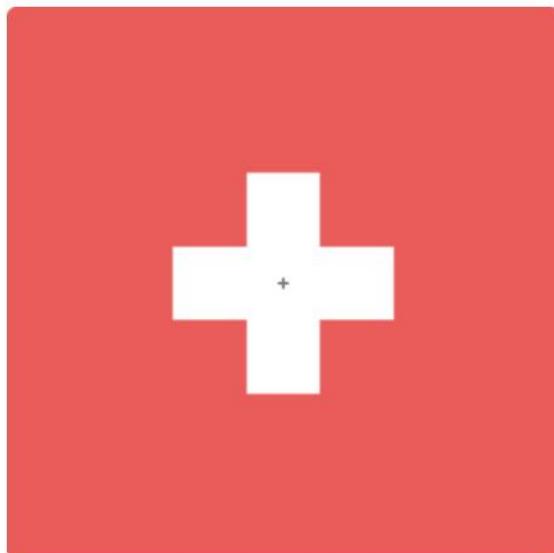
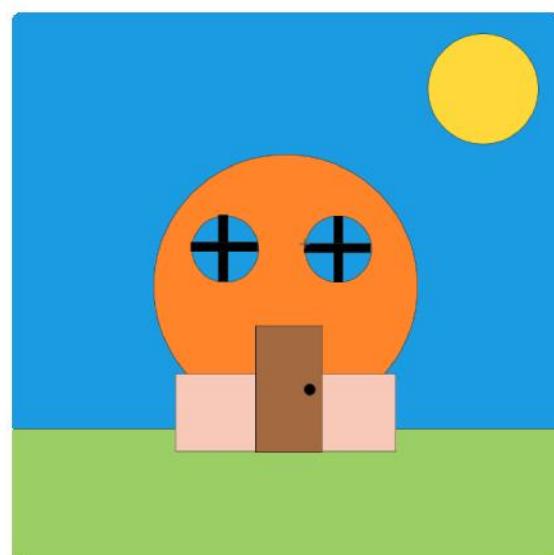




Make Art

square	مربع
rectangle	مستطيل

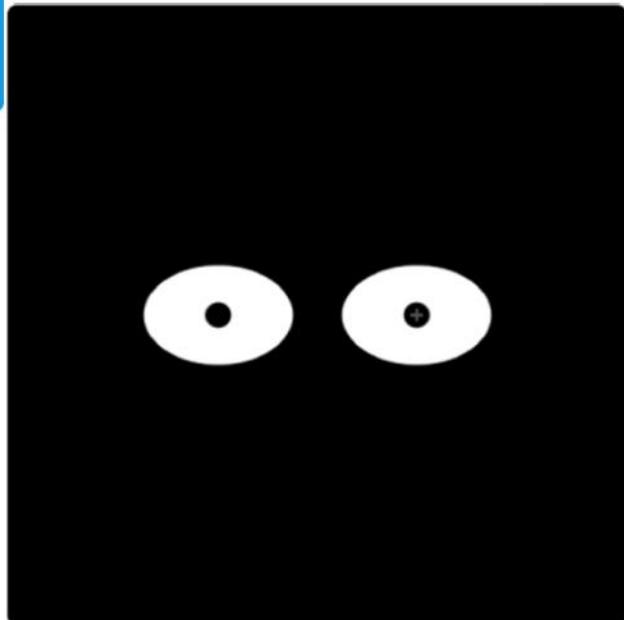


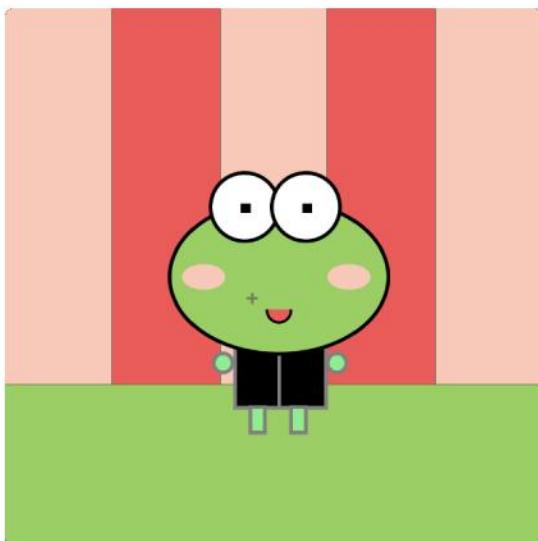




Make Art

rectangle	مستطيل
ellipse	بيضة

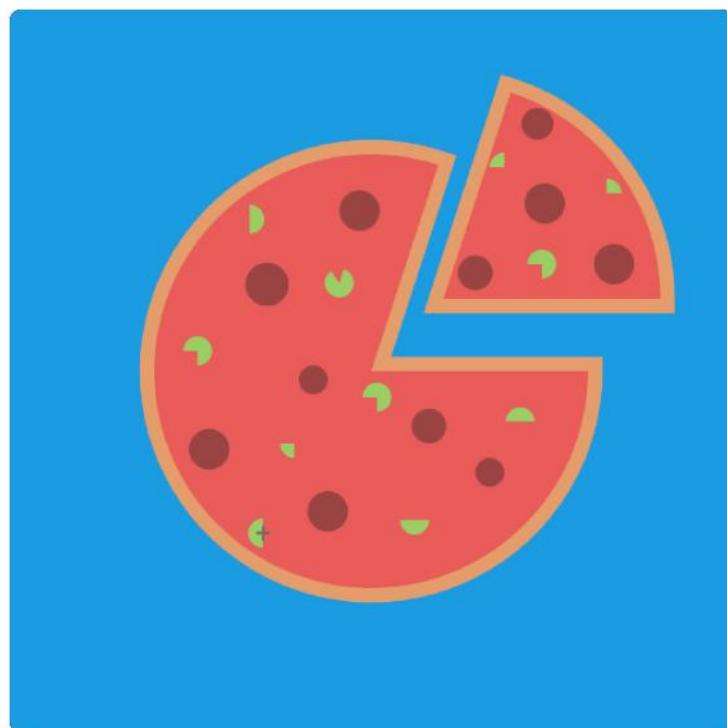


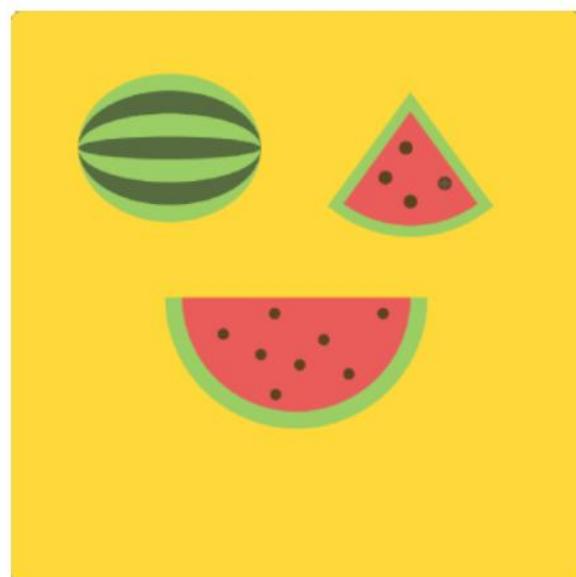
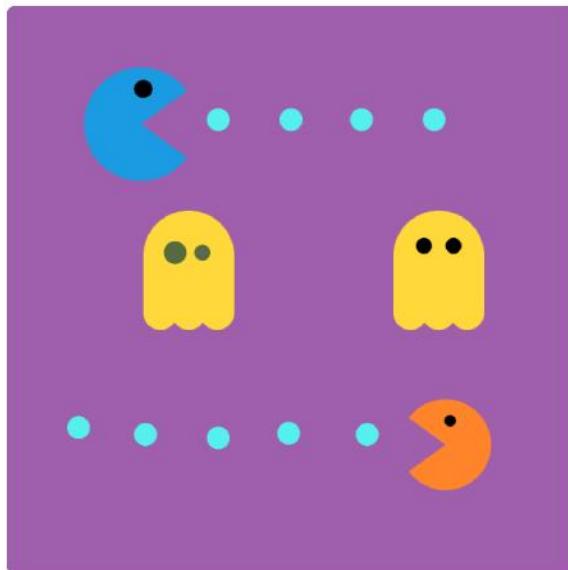




Make Art

ellipse	بيضي
arc	طراحی قسمتی از دایره

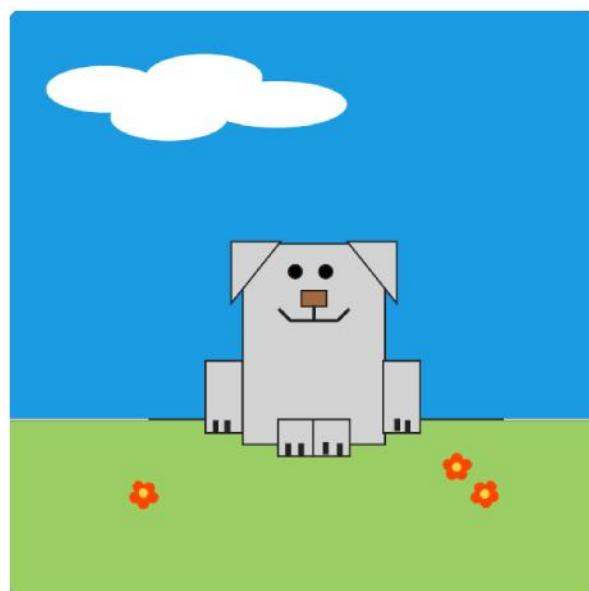
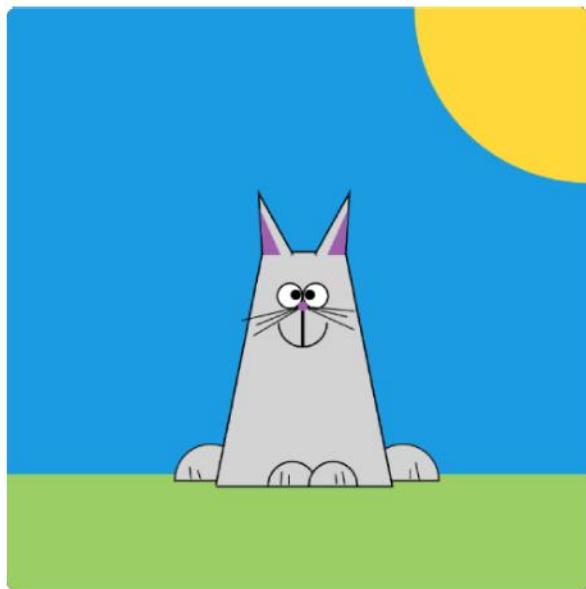


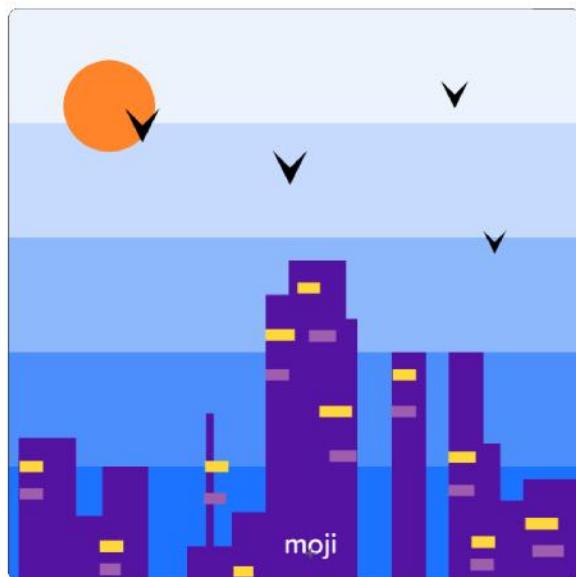
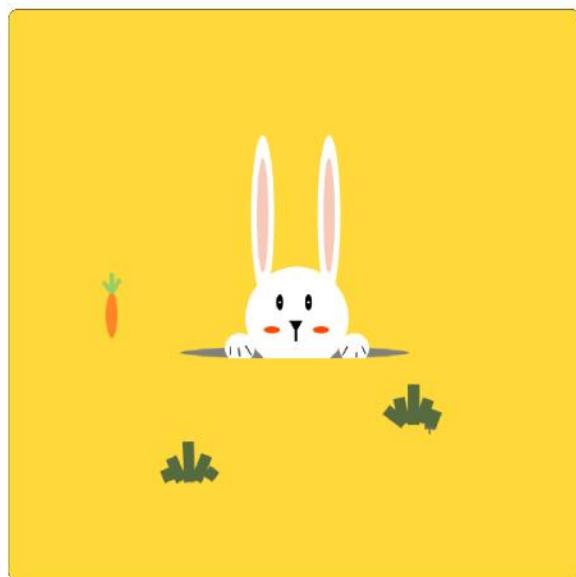


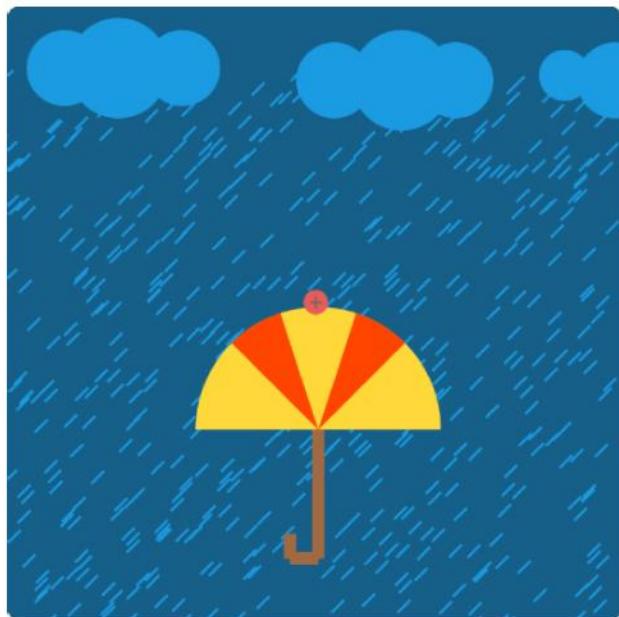
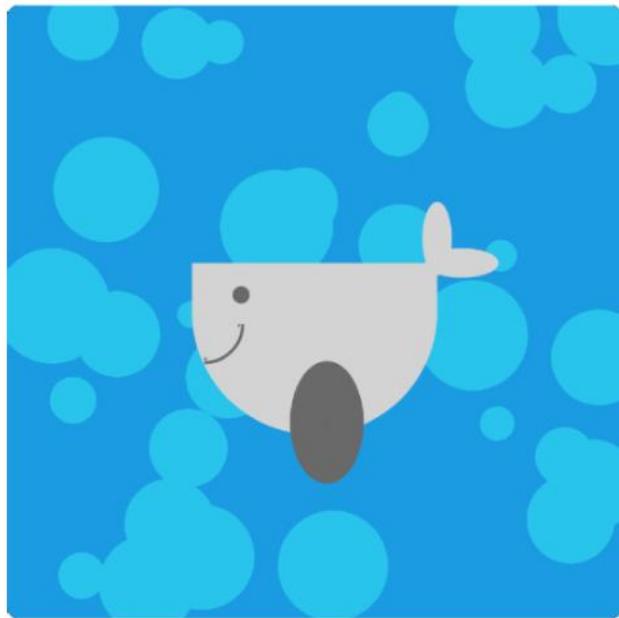


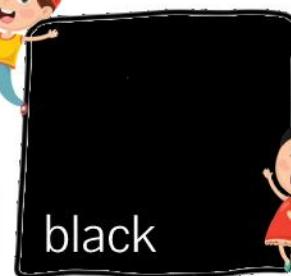
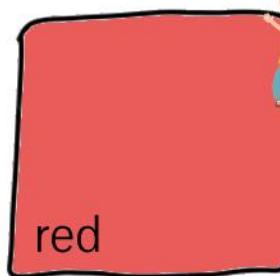
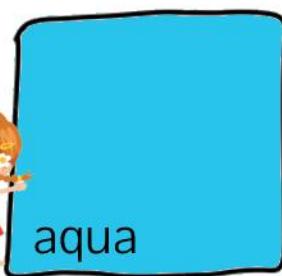
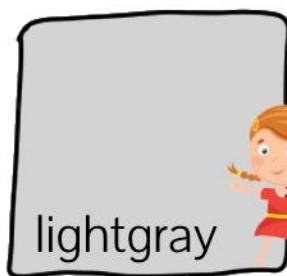
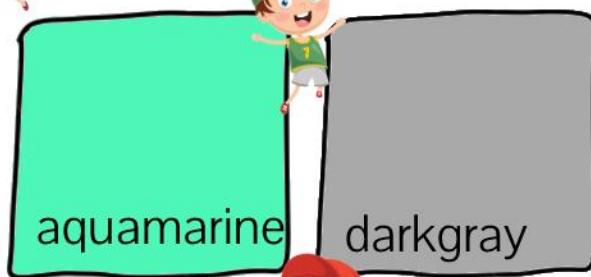
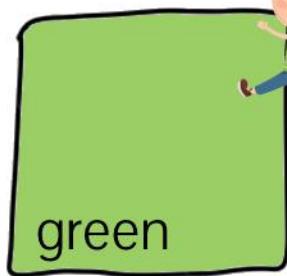
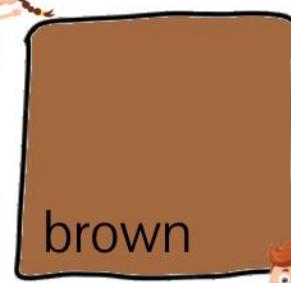
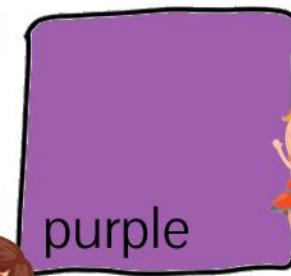
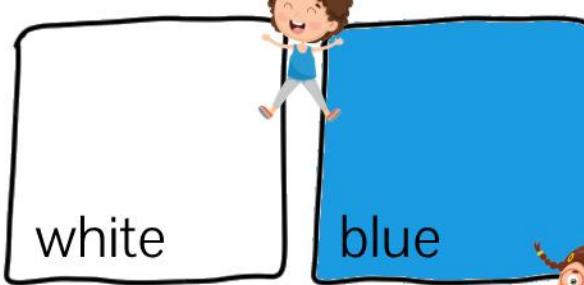
Make Art

arc	طراحی قسمتی از دایره
polygon	طراحی چندضلعی











پل استار مسیری مطمئن
برای آینده فرزندانمان

اولین موسسه بین المللی آموزش
برنامه نویسی و شتابدهی استعداد در ایران

p o u l s t a r



(شت. گلسا، چهارراه اصفهان)



(۰۱۰) ۹۱۱ ۳۴۳ ۰۱۰



www.poulstar.com

