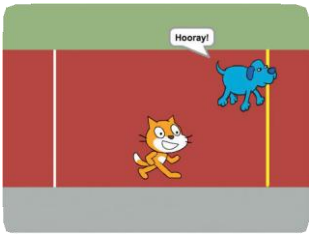
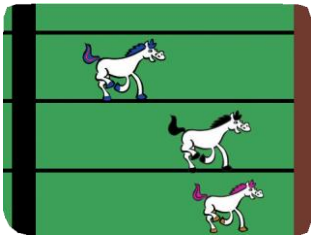
بطاقات سابق حتى النهاية





أنشئ لعبة تحتوي على شخصيتين تسابق كل منهما الأخرى

scratch.mit.edu/racegame

SCRATCH

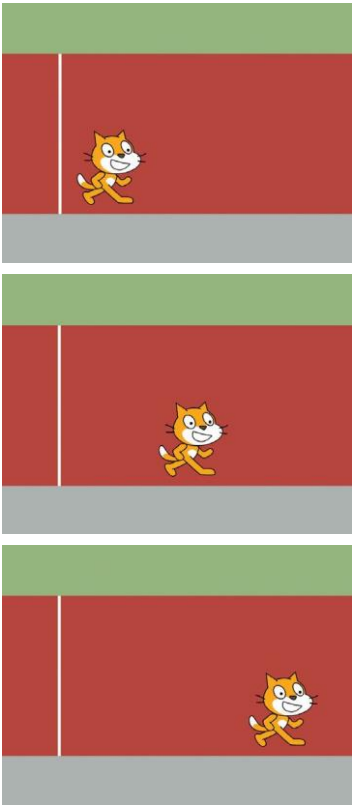
بطاقات سابق حتى النهاية

استخدم تلك البطاقات بالترتيب التالي:

1. ابدأ السباق
2. على خط البداية
3. ابلغ خط النهاية
4. اختر متسابق
5. اضف صوت
6. اصنع حركة
7. سابق الكمبيوتر

ابدأ السباق

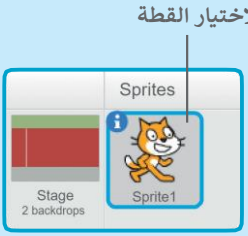
دع كائنك يتحرك على مضمار السباق



ابدأ السباق

scratch.mit.edu/racegame

استعد



أضف هذا البرنامج

جربه

اضغط على مفتاح المسافة لتحريك الكائن

على خط البداية

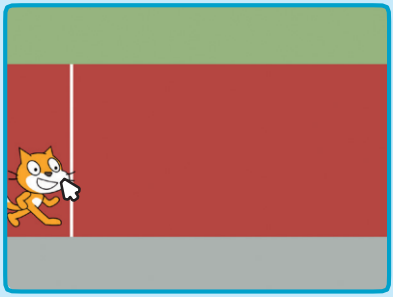
اختر نقطة بداية لكائنك.

على خط البداية

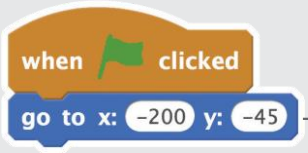
scratch.mit.edu/racegame

استعد

اسحب كائنك الى الموقع الذي تريده بمضمار السباق.



أضف هذا البرنامج



قم بضبط وضع البداية. (ارقامك يمكن أن تكون مختلفة.)

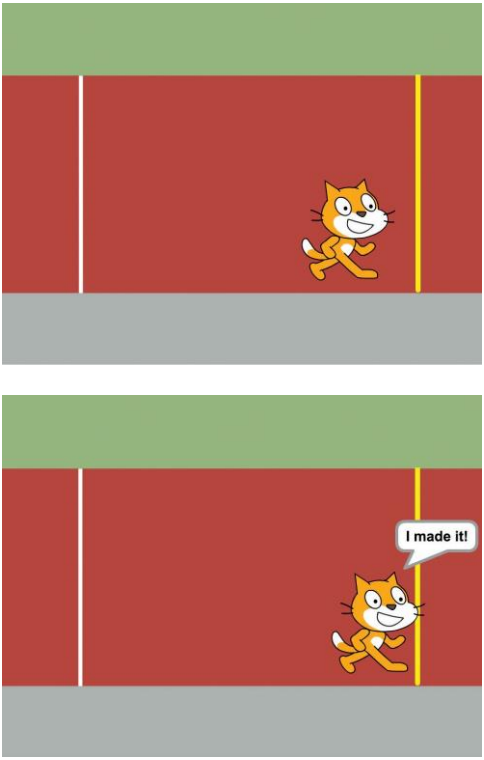
جربه

اضغط على مفتاح المسافة لتحريك كائنك.

انقر العلم الأخضر لإعادة الضبط.

ابلغ خط النهاية

دع كائنك يفعل شيء ما عند بلوغه خط النهاية.



ابلغ خط النهاية

scratch.mit.edu/racegame

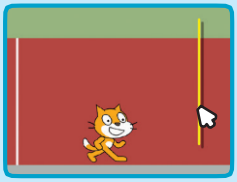
استعد

انقر الفرشاة لرسم كائن جديد.

اختر أداة الخط وارسم خطًا.

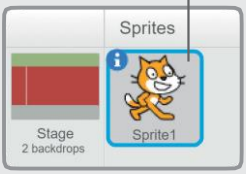
لرسم خط مستقيم، ابق اصبعك على مفتاح Shift بينما ترسم.

جر الخط (كائن 2) الى المكان الذي تريده على المنصة.



أضف هذا البرنامج

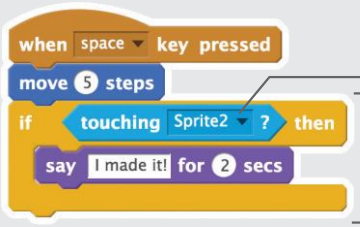
انقر لاختيار القطة.



انقر نافذة البرامج Scripts

اختر كائن 2.

اضف هذه اللبنات.



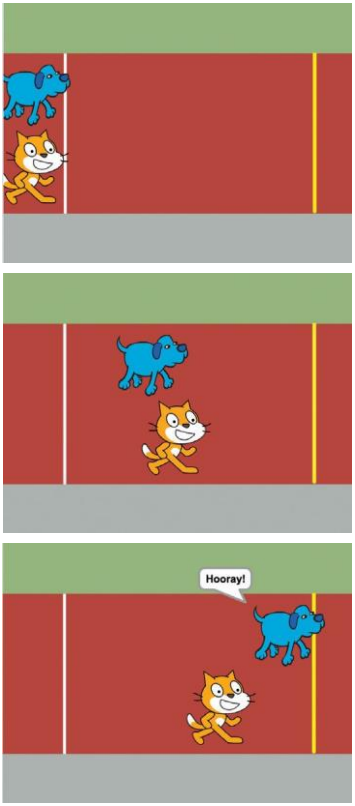
جربه

انقر العلم الأخضر للبدء.

استمر في الضغط على مفتاح المسافة حتى تتعدى خط النهاية!

اختر متسابق

اضف كائنًا آخر للتسابق.



اختر متسابق

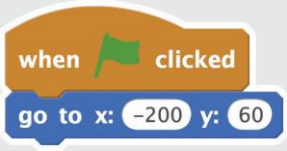
scratch.mit.edu/racegame

استعد

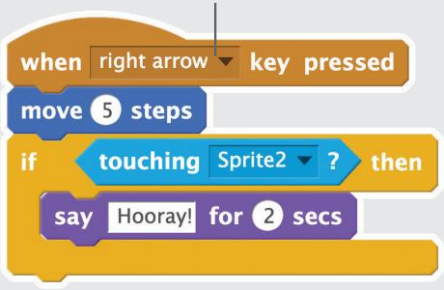
اختر كائنًا ليكون المتسابق الثاني.

أضف هذا البرنامج

اسحب كائنك الى المكان الذي تريد البدء منه.



اختر السهم الأيمن أو مفتاح مختلف.



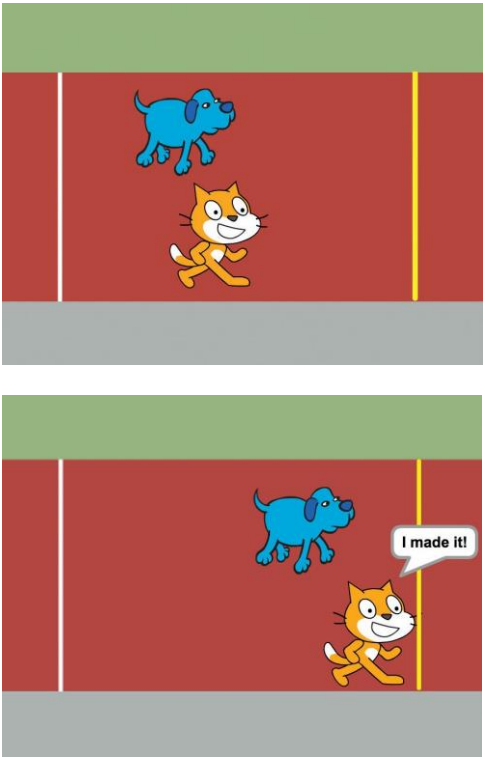
جربه

انقر العلم الأخضر للبدء

اضغط على مفتاح المسافة ومفتاح السهم الأيمن كي تجعل كائناتك تتسابق.

اضف صوت

اطلق صوتًا عند فوزك بالسباق.

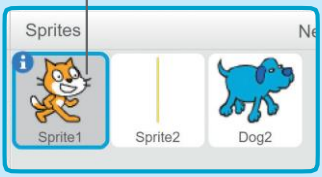


اضف صوت

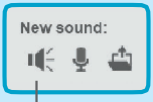
scratch.mit.edu/racegame

استعد

انقر لاختيار القطة.



انقر على نافذة الأصوات Sounds



ثم اختر صوتًا من مكتبة الأصوات، مثل «هتاف».

أضف هذا البرنامج

انقر على نافذة البرامج Scripts

اضف هذه اللبنة لأطلاق الصوت.

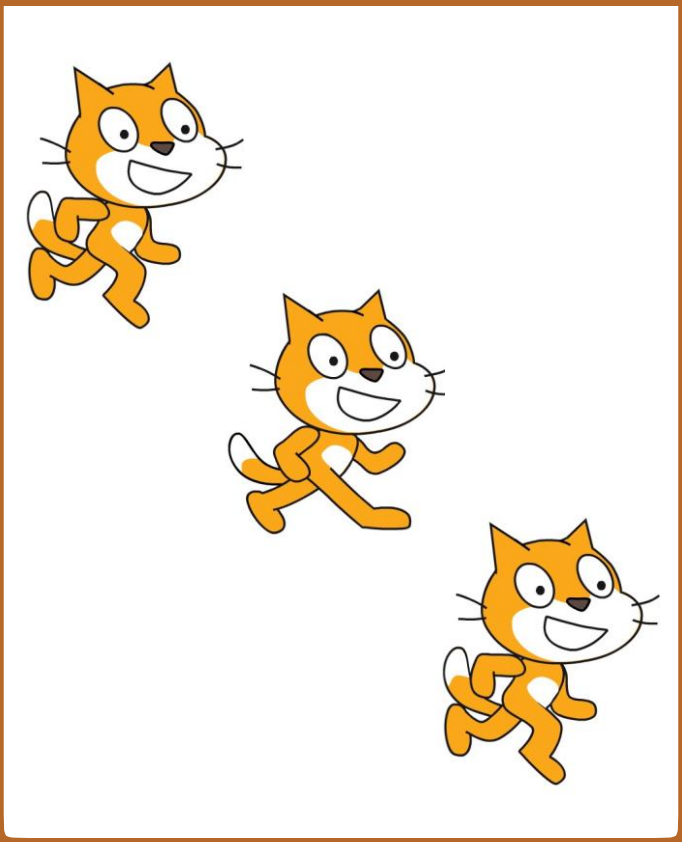
جربه

انقر العلم الأخضر للبدء.

اضغط مفتاح المسافة حتى تعبر خط النهاية!

اصنع حركة

غير بين المظاهر لتجعل كائنك يبدو
وكأنه يتحرك.

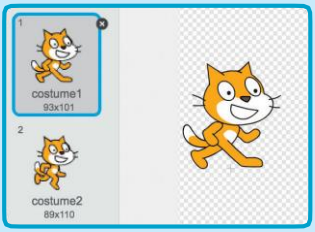


اصنع حركة

scratch.mit.edu/racegame

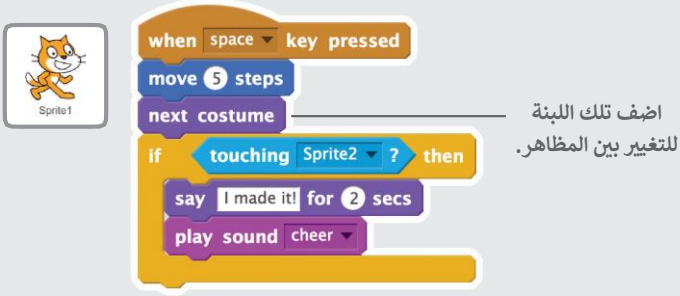
استعد

انقر على نافذة المظاهر Costumes لترى مظاهر كائنك.



أضف هذا البرنامج

انقر نافذة البرامج Scripts



جربه

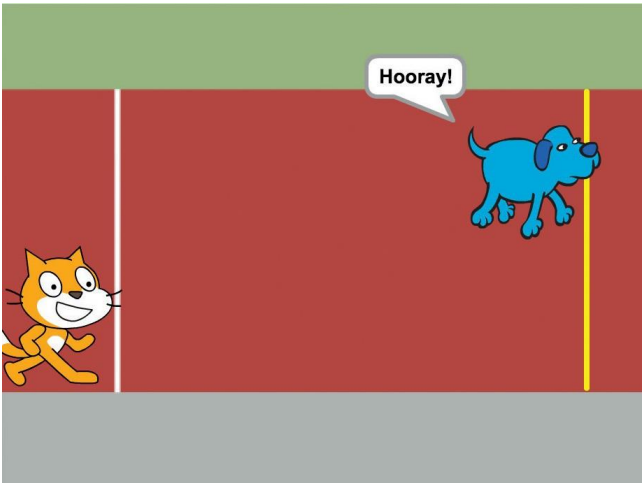
اضغط مفتاح المسافة.

إرشاد

يمكنك تحريك أي كائن يملك أكثر من مظهر.

سابق الكمبيوتر

سابق ضد كائن يتحرك أوتوماتيكيًا

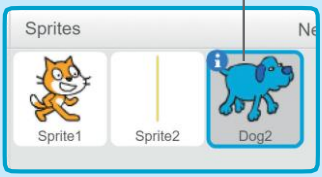


سابق الكمبيوتر

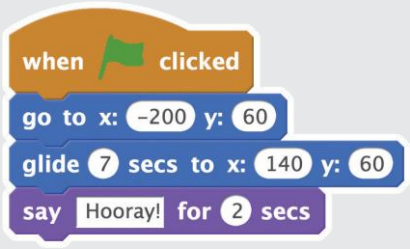
scratch.mit.edu/racegame

استعد

اختر الكائن الذي تريد تحريكه أوتوماتيكيًا.



أضف هذا البرنامج



اكتب عدد ثواني أقل كي تتحرك أسرع.

جربه

انقر العلم الأخضر للبدء.

اضغط على مفتاح المسافة لتحريك الكائن الآخر.