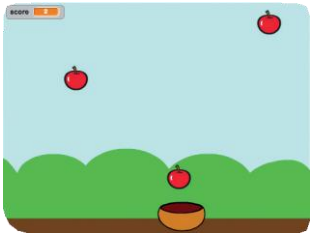
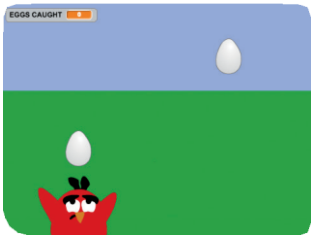
بطاقات لعبة الالتقاط





أنشئ لعبة يمكنك من خلالها التقاط
أشياء تسقط من السماء

scratch.mit.edu/catch

SCRATCH

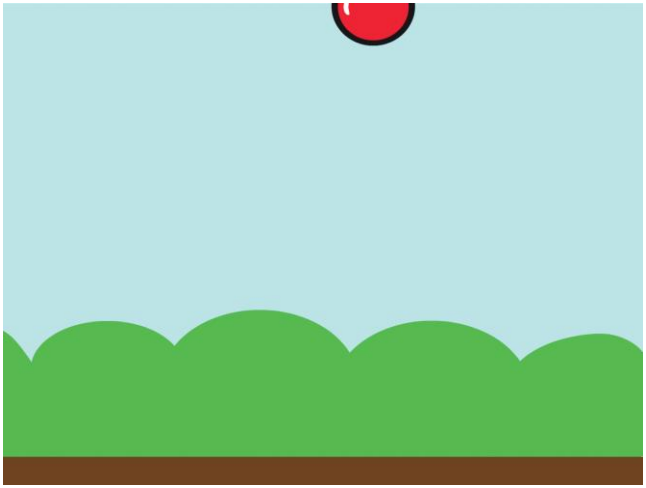
بطاقات لعبة الالتقاط

استخدم تلك البطاقات بالترتيب التالي:

1. توجه الى القمة
2. السقوط
3. حرك اللاقط
4. التقطها!
5. جمع النقاط
6. نقاط إضافية
7. لقد فزت!

توجه الى القمة

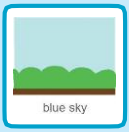
ابدأ بنقطة عشوائية أعلى
منصة العمل

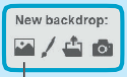


توجه الى القمة

scratch.mit.edu/catch

استعد

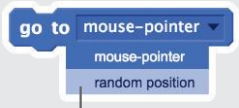




اختر خلفية.

اختر كائنًا، مثل التفاحة.

أضف هذا البرنامج



اختر random position من القائمة.

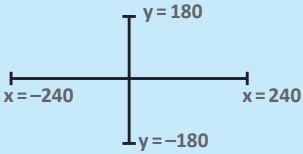
اكتب 180 كي تذهب لأعلى منصة العمل.

جربه

انقر العلم الأخضر للبدء.

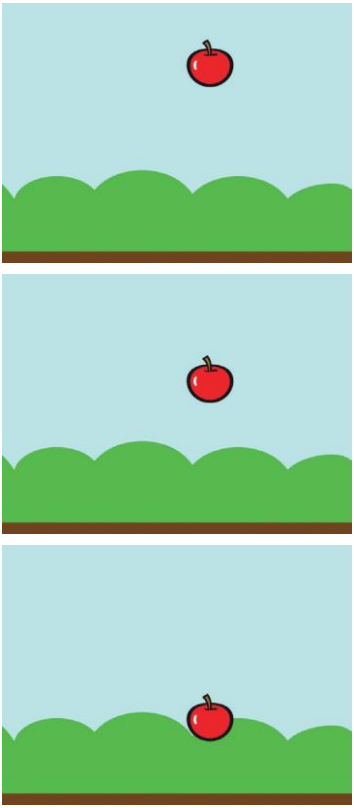
إرشاد

Y هو الموقع على منصة العمل من الأعلى للأسفل.



السقوط

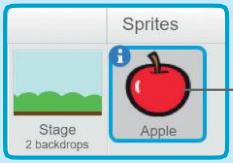
دع كائنك يسقط.



السقوط

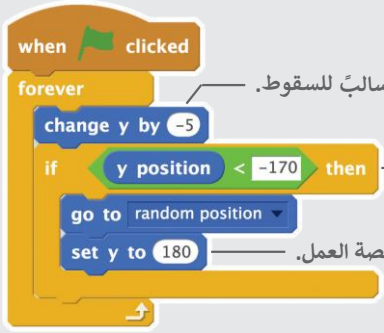
scratch.mit.edu/catch

استعد



انقر لاختيار التفاحة.

أضف هذا البرنامج



اكتب رقمًا سالبًا للسقوط.

تحقق إن كنت قريب من أسفل منصة العمل.

عد لأعلى منصة العمل.

جربه

انقر علامة الإيقاف للتوقف.

انقر العلم الأخضر للبدء.

إرشاد

استعمل

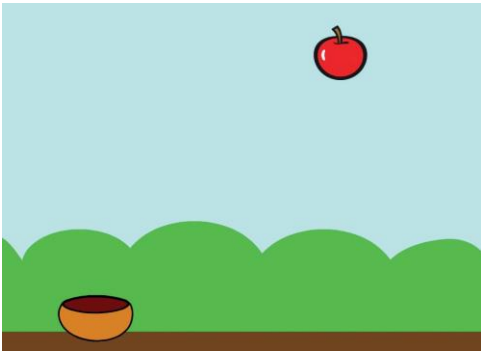
كي تتحرك للأعلى والأسفل.

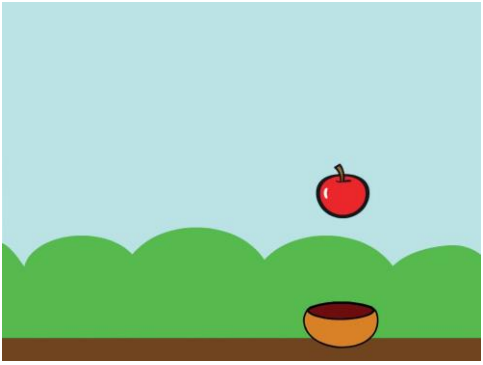
استعمل

لضبط الموضع الرأسي للكائن.

حرك اللاقط

اضغط على مفاتيح الأسهم كي تحرك
اللاقط يمينًا ويسارًا.

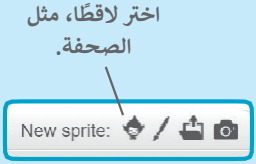




حرك اللاقط

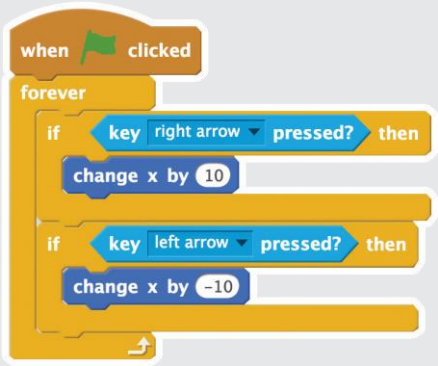
scratch.mit.edu/catch

استعد



جر الصحفة لأسفل منصة العمل.

أضف هذا البرنامج



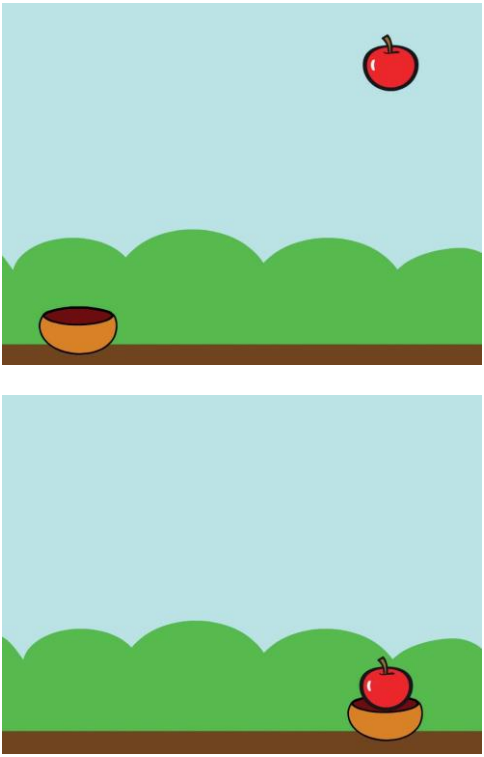
جربه

انقر العلم الأخضر للبدء.

اضغط على مفاتيح الأسهم لتحريك اللاقط.

التقطها!

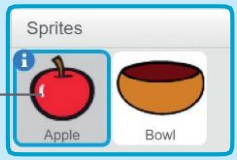
التقط الكائن الساقط.



التقطها!

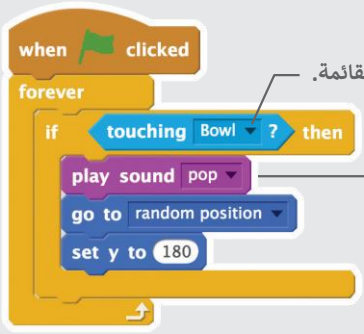
scratch.mit.edu/catch

استعد



انقر لاختيار التفاحة.

أضف هذا البرنامج

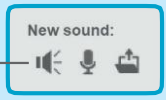


اختر bowl من القائمة.

اختر صوتًا.

إرشاد

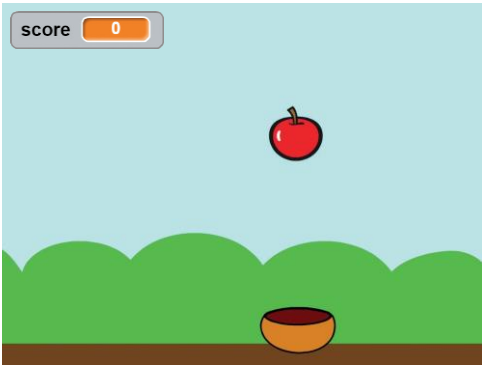
اذا اردت إضافة صوت مختلف، انقر على نافذة الأصوات Sounds

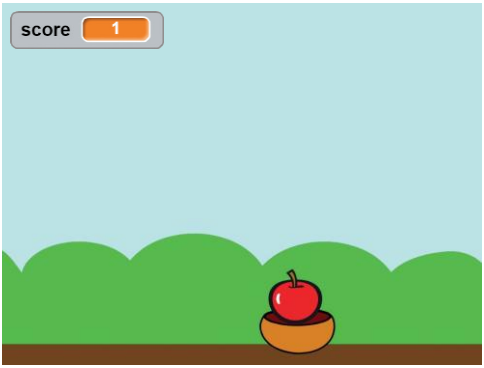


ثم اختر صوتًا من مكتبة الأصوات.

جمع النقاط

أضف نقطة في كل مرة تلتقط فيها
كائنًا متساقطًا.

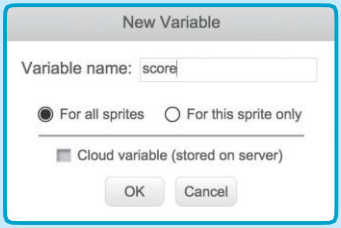




جمع النقاط

scratch.mit.edu/catch

استعد



سمي هذا المتغير Score
وبعدها انقر Ok.

اختر Data.

انقر زر Make a Variable.

أضف هذا البرنامج

أضف لبنتين جديدتين لبرنامجك.

أضف تلك اللبنة لإعادة ضبط مجموع النقاط.

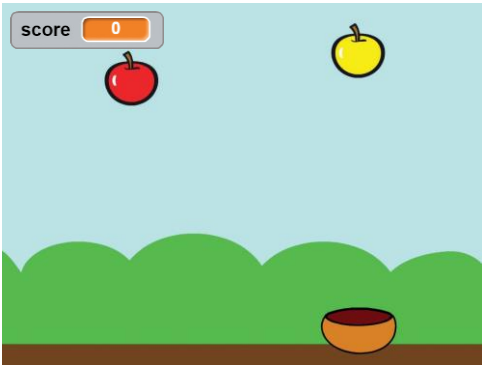
أضف تلك اللبنة لزيادة مجموع النقاط.

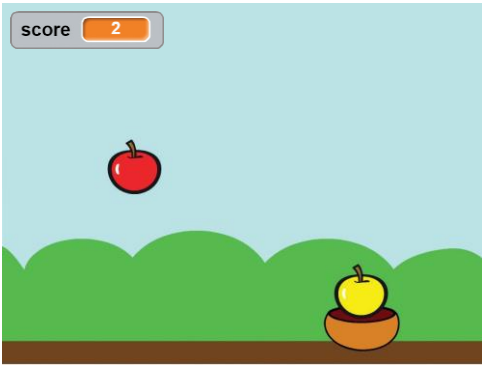
جربه

التقط التفاح لإحراز النقاط.

نقاط إضافية

أحرز نقاطًا إضافية عند
التقاطك لكائن ذهبي.



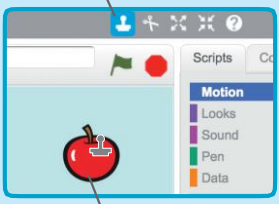


نقاط إضافية

scratch.mit.edu/catch

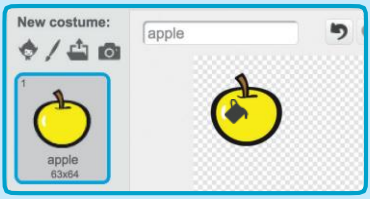
استعد

اختر أداة المضاعفة.



انقر على كائنك لمضاعفته.

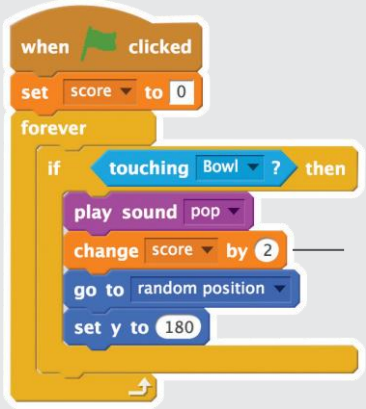
انقر نافذة المظاهر.



يمكنك استخدام أدوات الرسم لجعل كائن المكافأة الخاص بك يبدو مختلفًا.

أضف هذا البرنامج

انقر نافذة البرامج Scripts



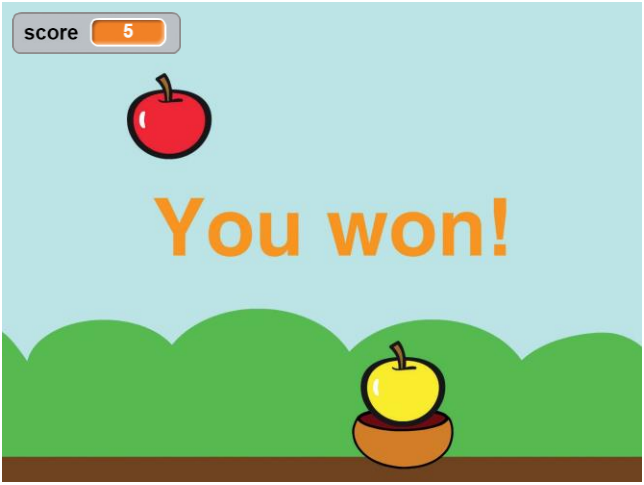
حدد عدد النقاط لكائن المكافأة الخاص بك.

جربه

التقط كائن المكافأة الخاص بك لزيادة مجموع نقاطك!

لقد فزت!

عند إحرازك عدد كاف من النقاط، اعرض
رسالة فوز.

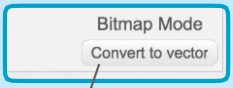


لقد فزت!

scratch.mit.edu/catch

استعد

انقر على الفرشاة لرسم كائن جديد.



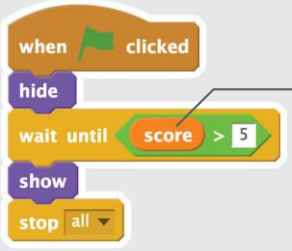
انقر على زر Convert to vector.

استخدم أداة النص لكتابة رسالة، مثل «لقد فزت».

يمكنك تغيير لون وحجم وشكل الخط

أضف هذا البرنامج

انقر على نافذة البرامج



ادخل لبنة score.

جربه

انقر العلم الأخضر للبدء.

العب حتى تحرز نقاطًا كافية للفوز!