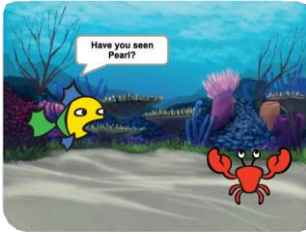


بطاقات أنشئ قصة



اختر الشخصيات، أضف المحادثة،
وأعط الحياة لقصتك.

بطاقات أنشئ قصة

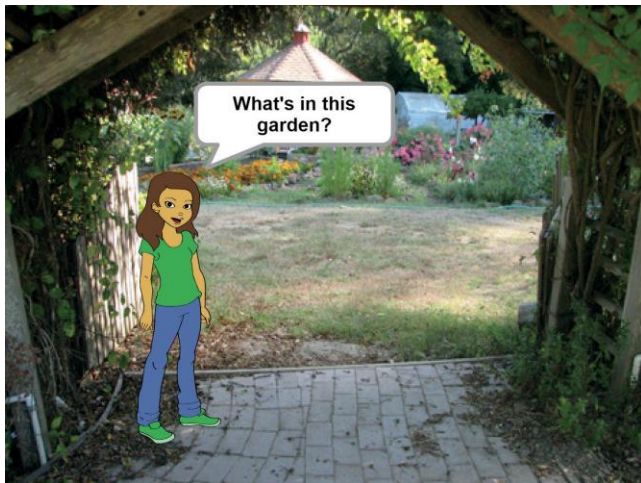
ابدأ بالبطاقة الأولى ثم جرب البطاقات
الأخرى بأي ترتيب:

- ابدأ قصة
- اظهر شخصية
- إجراء محادثة
- تبديل المشاهد
- الإنزلاق إلى مكان
- الظهور بالمشهد
- اجعلها تفاعلية
- أضف صوتك
- انقر على الزر

ابدأ قصة



اختر مشهد وقدم الشخصية.



استعد

اختر شخصية

New sprite:



Abby

New backdrop:



pathway

اختر خلفية

أضف هذا البرنامج



when  clicked

switch backdrop to  pathway

say for 2 secs

اكتب ما تريد أن تقوله
شخصيتك.

جربه

أنقر على العلم الأخضر للبدء



اظهر شخصية



اظهر شخصية جديدة بالمشهد.



استعد

Sounds

انقر على نافذة الأصوات

New sound:



اختر صوت مثل
«fairydust»

اختر شخصية

New sprite:



Unicorn

أضف هذا البرنامج

Scripts

أنقر على نافذة البرامج

when  clicked

hide

wait 3 secs

play sound fairydust

show

جربه

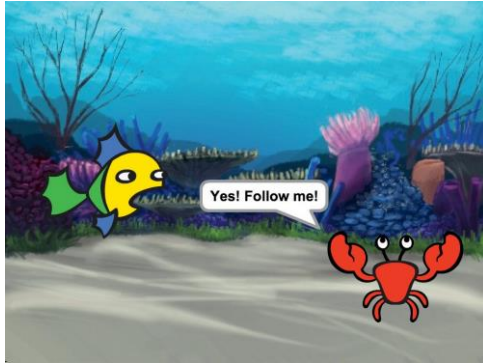
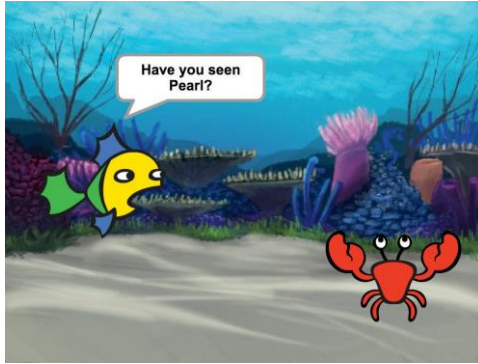
أنقر على العلم الأخضر للبدء



إجراء محادثة



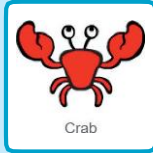
اجعل شخصياتك تتحدث مع بعضها البعض.



استعد



Fish2



Crab

اختر شخصيتين

New sprite:



أضف هذا البرنامج



Fish2

when clicked

say Have you seen Pearl? for 2 secs

say I can't find her. for 2 secs

broadcast message1

بث الرسالة



Crab

when I receive message1

say Yes! Follow me! for 2 secs

أخبر هذه الشخصية ما الذي يجب أن تفعله عند تلقي الرسالة

جربه

أنقر على العلم الأخضر للبدء



إرشاد

broadcast message1

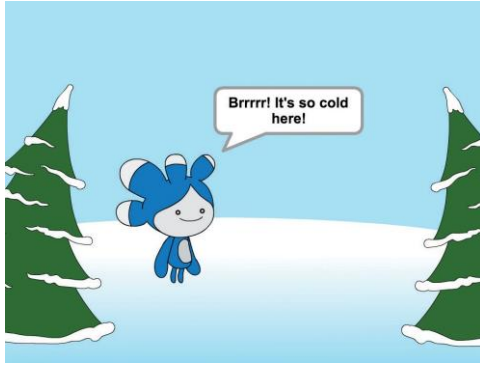
message1

new message...

يمكنك النقر على القائمة المنسدلة لإضافة رسالة جديدة

تبديل المشاهد

غير الخلفية واجعل شيئًا ما يحدث.



تبدیل المشاهد

scratch.mit.edu/story

استعد

اختر شخصية

New sprite:



Tera

New backdrop:



اختر خلفيتين



winter



desert

أضف هذا البرنامج



when clicked

switch backdrop to winter

say Brrrrr! It's so cold here! for 2 secs

say I miss the sun. for 2 secs

wait 1 secs

switch backdrop to desert

اكتب ما الذي
تريد أن تقوله
شخصيتك

دع شيئاً يحدث عند تبديل الخلفيات.

when backdrop switches to desert

say Ahh that's better! for 2 secs

جربه

أنقر على العلم الأخضر للبدء



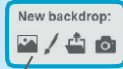
الإنزلاق إلى مكان



اجعل الشخصية تنزلق عبر الشاشة.



استعد



اختر خلفية



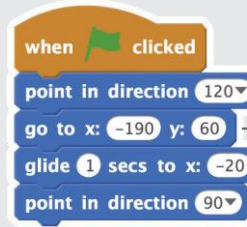
slopes

اختر شخصية



Dog1

أضف هذا البرنامج



حدد نقطة البداية.

حدد النقطة التي ستزلق

إليها الشخصية.

إرشاد

اسحب الكائن إلى حيث تريد ثم أضف لبنة "go to" أو لبنة "glide" إلى برنامجك.



عند سحب الكائن، سيظهر تحديث موقعه بإحداثيات س و ص بلوحة اللبنة.

الظهور بالمشهد

غير الخلفية واطهر شخصية
جديدة.



استعد

اختر شخصية

New sprite:    



Bear1

New backdrop:



اختر خلفيتين



bedroom2



winter

أضف هذا البرنامج



انقر على أيقونة
TheStage

when  clicked

switch backdrop to bedroom2

wait 6 secs

switch backdrop to winter

التبديل للمشهد الآخر



when  clicked

hide

اختفي عند البداية

when backdrop switches to winter

show

say Hello! for 2 secs

اظهر في هذا المشهد

جربه

أنقر على العلم الأخضر للبدء



اجعلها تفاعلية



انقر على الكائن ليفعل شيئاً.



🔊

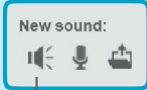


🔊



استعد

Sounds انقر على نافذة الأصوات



اختر صوت من مكتبة الأصوات.

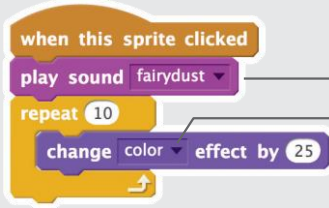
اختر كائن

New sprite:



أضف هذا البرنامج

Scripts انقر على نافذة البرامج



اختر صوتك.

يمكنك اختيار تأثيرات مختلفة من القائمة.

جربه

انقر على كائنك للبدء.

إرشاد



انقر على علامة التوقف لإلغاء التأثير

أضف صوتك



سجل صوتك لجعل الشخصية تتحدث.



استعد

Sounds انقر على نافذة الأصوات

New sound:



انقر على هذه الأيقونة. (ستحتاج إلى ميكروفون)



انقر لتسجيل صوتك.

اختر شخصية.

New sprite:



Devin

أضف هذا البرنامج

Scripts انقر على نافذة البرامج

when  clicked

play sound recording1 ▾

say Welcome to the show! for 2 secs

جربه

انقر على العلم الأخضر للبدء



انقر على الزر

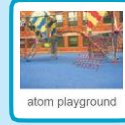


انقر على الزر للتبديل بين المشاهد.



استعد

اختر كائن للزر، مثل سهم 1



أضف هذا البرنامج



when this sprite clicked

switch backdrop to next backdrop

hide

wait 3 secs

show

اختر الخلفية التالية من القائمة

اكتب مدة الإنتظار قبل ظهور الزر

جربه

أنقر على الزر للبدء

إرشاد

أضف هذا البرنامج لإعداد المشهد الأول. ثم أنقر على العلم الأخضر للبدء.

when clicked

switch backdrop to atom playground

hide

wait 3 secs

show