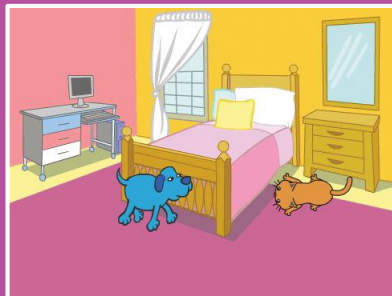
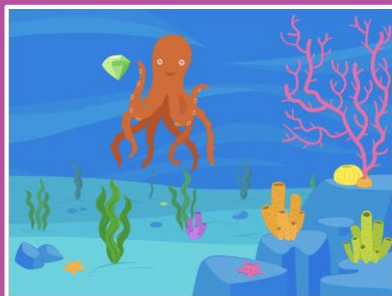
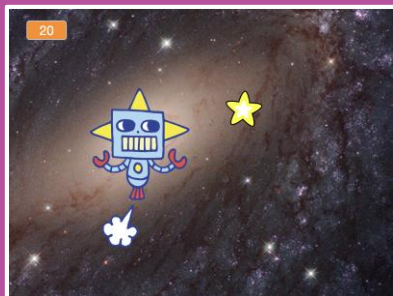


# برگه‌های بازی تعقیب و گریز



بازی بسازید که در آن چیزی را تعقیب می‌کنید و امتیاز جمع کنید.

# برگه‌های بازی تعقیب و گریز

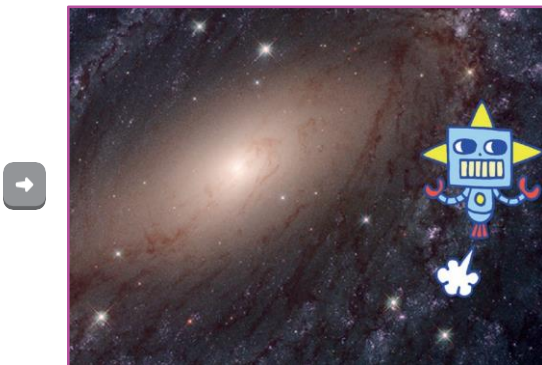
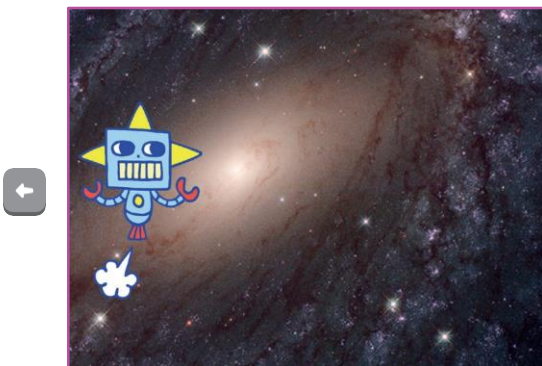
به این ترتیب از کارت‌ها استفاده کنید.

1. حرکت به چپ و راست
2. حرکت به بالا و پایین
3. تعقیب یک ستاره
4. پخش صدا
5. جمع کردن امتیاز
6. مرحله بعدی!
7. پیغام برنده شدن

# حرکت به چپ و راست



کلیدهای جهت دار (Arrow Key) را برای حرکت چپ و راست بفشارید.



# حرکت به چپ و راست

scratch.mit.edu

## آماده شو



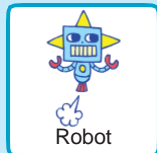
پس زمینه‌ای را  
انتخاب کنید.



Galaxy

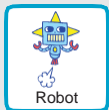


بازیگری را انتخاب کنید.



Robot

## این کد را اضافه کن



گزینه **right arrow** را انتخاب کنید.



گزینه **left arrow** انتخاب کنید.

برای حرکت به چپ علامت  
منفی را تایپ کنید.

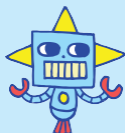
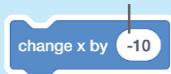
## امتحان کن

کلیدهای جهت دار را بزنید.

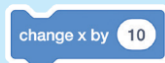


## نکته

عدد منفی باعث حرکت به  
سمت چپ می‌شود.



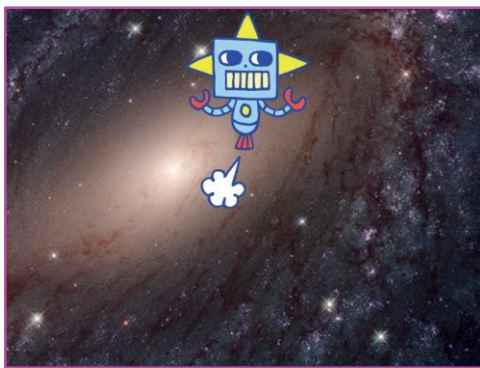
عدد مثبت باعث حرکت به  
سمت راست می‌شود.



# حرکت به بالا و پایین



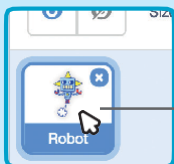
کلیدهای جهت دار (Arrow Key) را برای حرکت به بالا و پایین بفشارید.



# حرکت به بالا و پایین

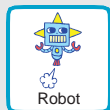
scratch.mit.edu

## آماده شو

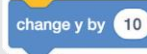


بر روی بازیگرتان کلیک کنید تا انتخاب شود.

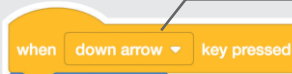
## این کد را اضافه کن



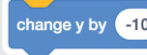
گزینه **up arrow** را انتخاب کنید.



از دستور **change y by** برای حرکت رو به بالا استفاده کنید.



گزینه **down arrow** را انتخاب کنید.



برای حرکت روبه پایین عددی منفی را وارد کنید.

## امتحان کن

کلیدهای جهت دار را بزنید.



## نکته

**y** مختصاتی بر روی استیج از بالا به پایین است.



change y by 10

برای بالا رفتن عددی مثبت را تایپ کنید.

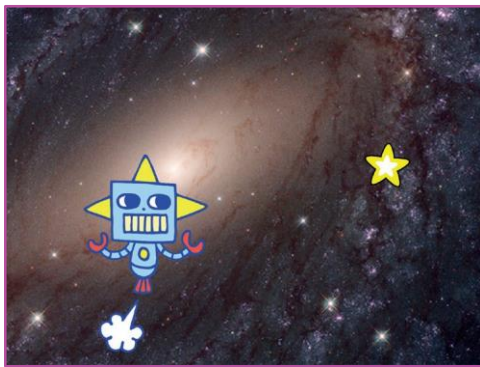
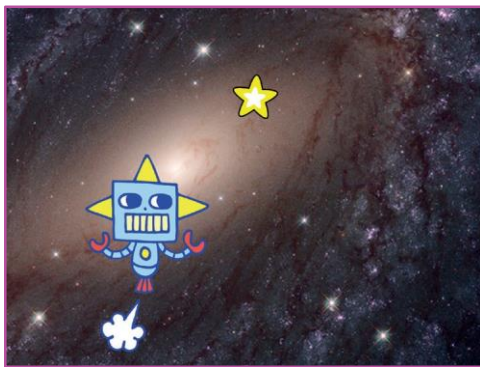


change y by -10

برای پایین آمدن عددی منفی را تایپ کنید.

# تعقیب یک ستاره

اسپرایتی را برای تعقیب کردن اضافه کنید.



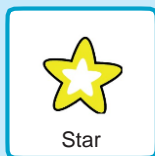
# تعقیب یک ستاره

scratch.mit.edu

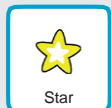
## آماده شو



شکلی را برای تعقیب کردن  
اضافه کنید مثلاً یک ستاره



## این کد را اضافه کن



عددی کوچک (مثلاً 0.5) را برای  
حرکت سریعتر وارد کنید.

## امتحان کن

پرچم سبز را برای شروع بزنید.



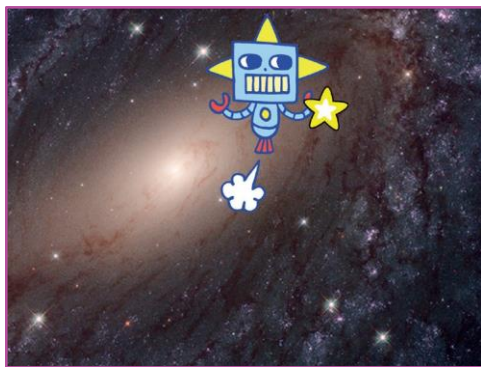
علامت ایست را برای متوقف کردن  
برنامه بزنید.



# پخش یک صدا



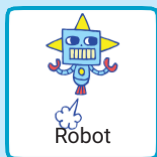
وقتی که بازیگر شما به یک ستاره برخورد کرد  
صدایی را پخش کنید.



# پخش یک صدا

scratch.mit.edu

## آماده شو



برای انتخاب شکلک ربات روی آن کلیک کنید

Sounds

بر روی Tab، Sound کلیک کنید

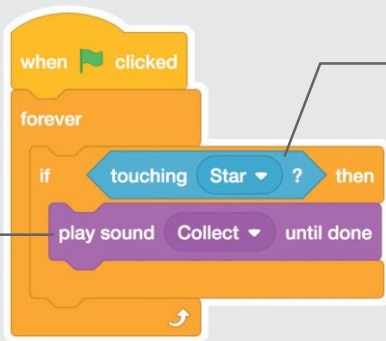
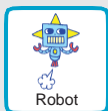


از کتابخانه صداها یک صدا مثلًا Collect را انتخاب کنید.

## این کد را اضافه کن

Code

بر روی Tab، Code کلیک کنید و این کد را اضافه کن.



صدایی را که انتخاب کرده‌اید را از منو انتخاب کنید.

در داخل دستور **if then** یک دستور **touching** بگذارید.



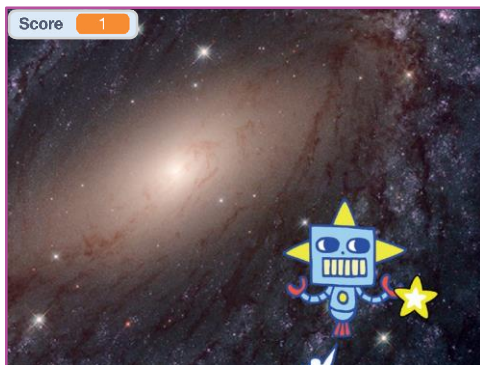
## امتحان کن

پرچم سبز را برای شروع بزنید.



# جمع کردن امتیاز

وقتی که به یک ستاره رسیدید، امتیاز بگیرید.



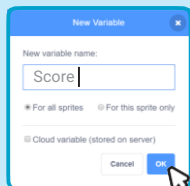
# جمع کردن امتیاز

scratch.mit.edu

## آماده شو

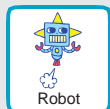
Variables را انتخاب کنید.

بر روی دکمه  
**Make a Variable**  
کلیک کنید.

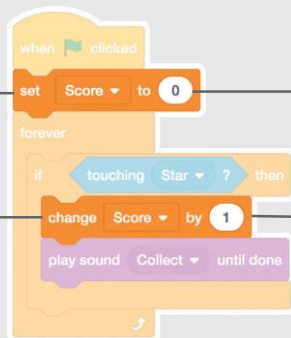


نام متغیر را **Score** بگذارید و  
OK بزنید.

## این کد را اضافه کن



از منو گزینه  
Score را انتخاب کنید



این دستور را برای ریست  
Score اضافه کنید.

این دستور را برای  
افزایش Score اضافه  
کنید.

## نکته



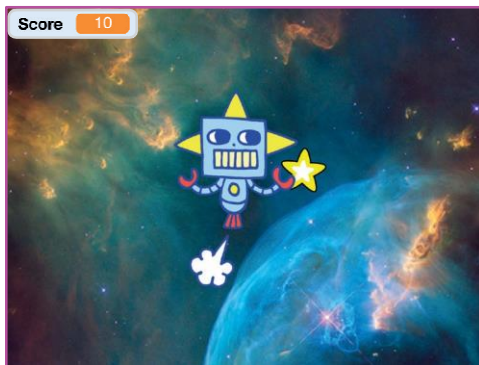
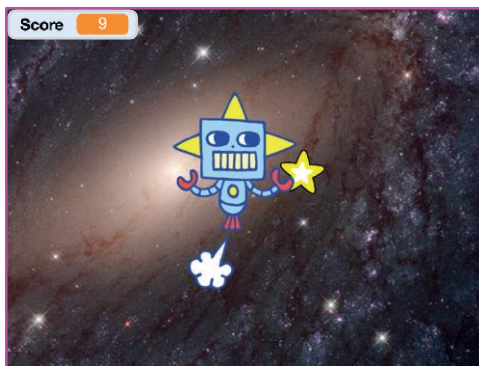
از دستور **set variable** برای آنکه مقدار اولیه Score صفر شود  
(ریست شود)، استفاده کنید.



برای افزایش امتیاز از دستور **change variable** استفاده کنید.

# مرحله بعدی!

به مرحله بعدی بروید.



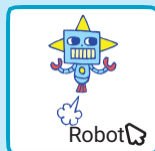
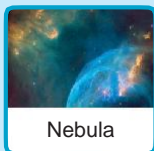
# مرحله بعدی!

scratch.mit.edu

## آماده شو

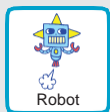


تصویر پس زمینه دوم را  
انتخاب کنید مثلاً یک **سحابی**

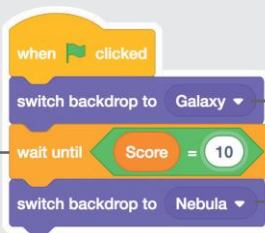


ربات را انتخاب کنید.

## این کد را اضافه کن

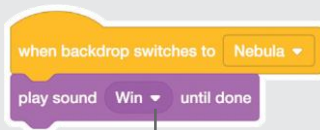


بلاک **Score** را در داخل  
یک بلاک **equal** که در  
گروه **Operators** وجود  
دارد، بیندازید.



تصویر پس زمینه اولتان  
را انتخاب کنید

پس زمینه‌ای را که می‌خواهید  
به آن بروید را انتخاب کنید.



صدایی را انتخاب کنید.

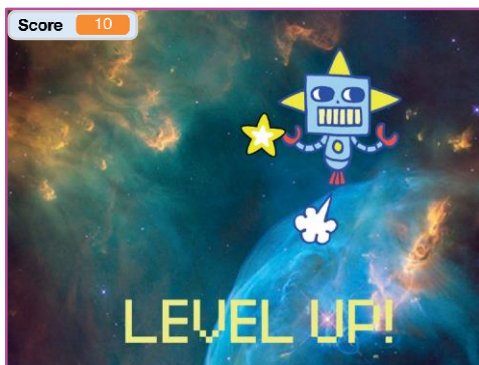
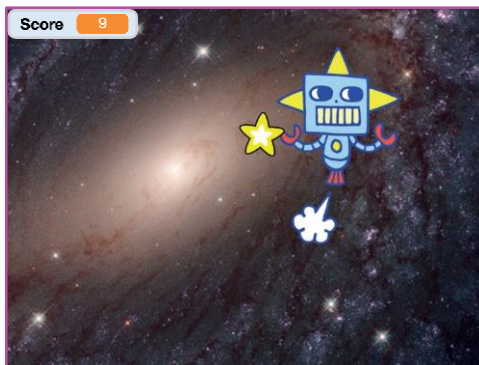
## امتحان کن

برای شروع بازی، پرچم سبز را بزنید.



# پیغام برنده شدن

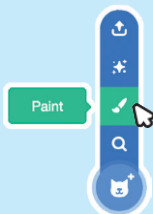
وقتی که به مرحله بعدی رفتید،  
یک پیغامی را نمایش دهید.



# پیغام برنده شدن

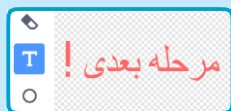
scratch.mit.edu

## آماده شو



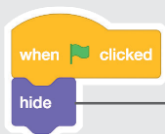
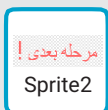
بر روی ایجاد یک شکلک جدید  
بر روی آیکن Paint کلیک کنید.

برای نوشتن یک پیغام مثلا  
«مرحله بعدی!» از ابزار Text  
استفاده کنید.



می‌توانید فونت، رنگ، اندازه  
و ظاهرش را تغییر دهید.

## این کد را اضافه کن



این پیغام را در ابتدا پنهان کنید.



تصویر پس زمینه مرحله  
بعدی را انتخاب کنید.

## امتحان کن

برای شروع بازی، پرچم سبز را بزنید.

