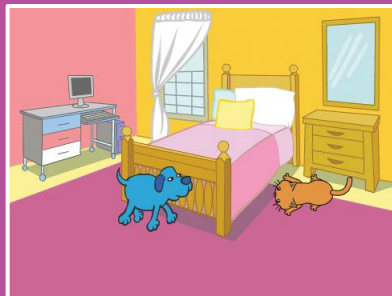
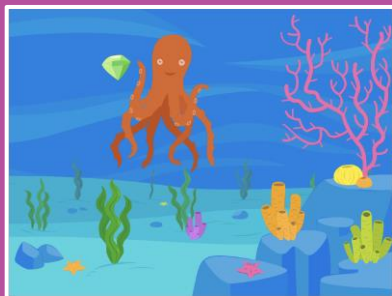
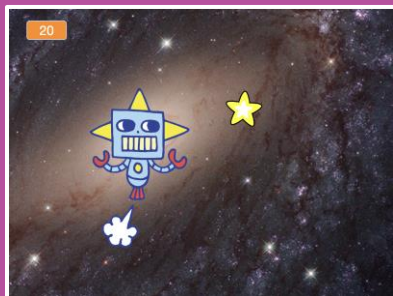


بازی تعقیب و گریز



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

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. امتیاز گرفتن

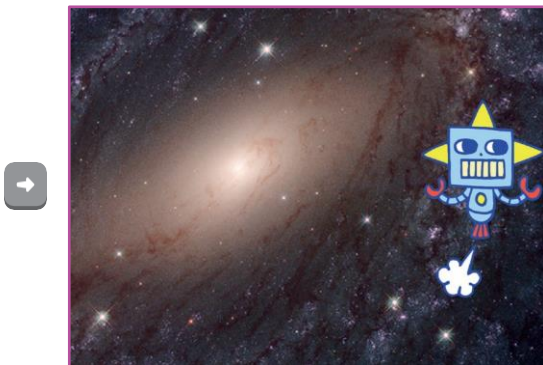
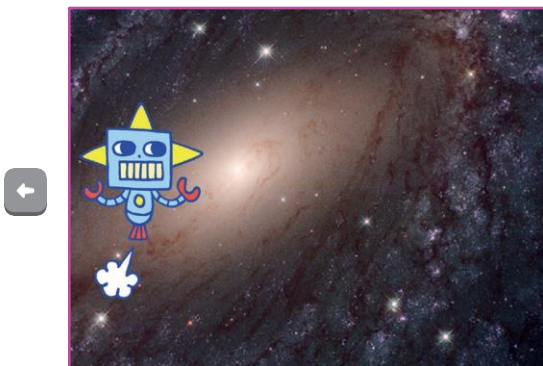
6. مرحله بعدی!

7. برنده شدی

حرکت به چپ و راست



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



حرکت به چپ و راست

scratch.mit.edu

آماده شو



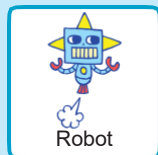
پس زمینه‌ای را
انتخاب کنید.



Galaxy

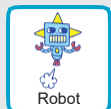


بازیگری را انتخاب کنید.

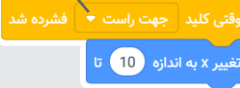


Robot

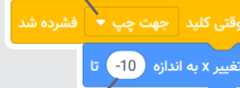
این کد را اضافه کن



گزینه جهت راست انتخاب کنید.



گزینه جهت چپ را انتخاب کنید.



برای حرکت به چپ علامت
منفی را تایپ کنید.

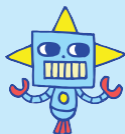
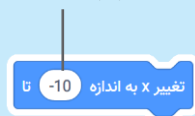
امتحان کن

کلیدهای جهت دار را بزنید.



نکته

عدد منفی باعث حرکت به
سمت چپ می‌شود.



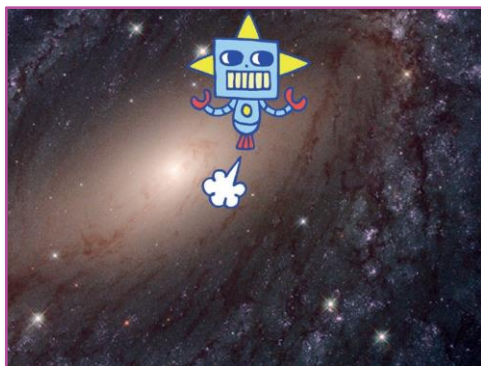
عدد مثبت باعث حرکت به
سمت راست می‌شود.



حرکت به بالا و پایین



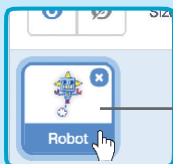
کلیدهای جهت دار (Arrow Key) را برای حرکت به بالا و پایین بفشارید.



حرکت به بالا و پایین

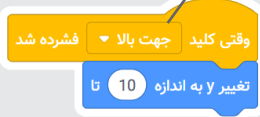
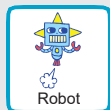
scratch.mit.edu

آماده شو



بر روی بازیگرتان کلیک کنید تا انتخاب شود.

این کد را اضافه کن



گزینه جهت بالا را انتخاب کنید.

از دستور تغییر y به اندازه ... تا، برای حرکت رو به بالا استفاده کنید.



گزینه جهت پایین را انتخاب کنید.

برای حرکت روبه پایین عددی منفی را وارد کنید.

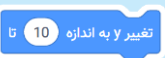
امتحانش کن

کلیدهای جهت دار را بزنید.

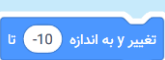


نکته

y مختصاتی بر روی صحنه از بالا به پایین است.



برای بالا رفتن عددی مثبت را تایپ کنید.

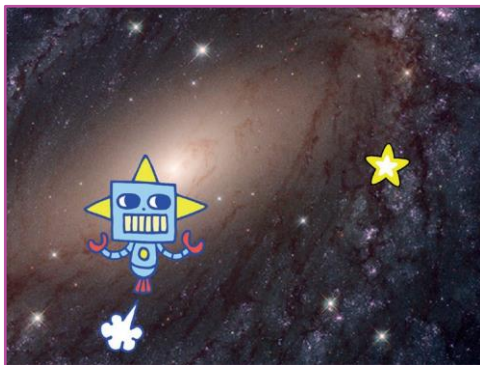
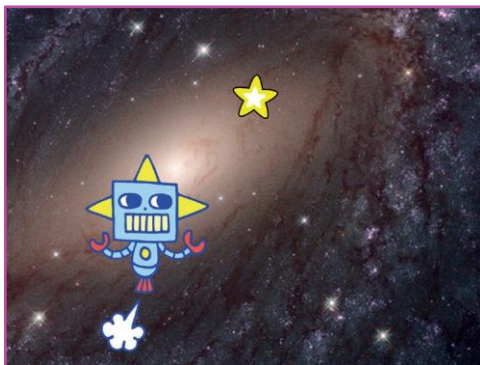


برای پایین آمدن عددی منفی را تایپ کنید.

تعقیب یک ستاره



شکلکی را برای تعقیب کردن اضافه کنید.



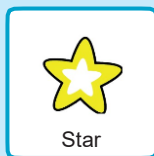
تعقیب یک ستاره

scratch.mit.edu

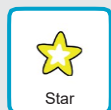
آماده شو



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.

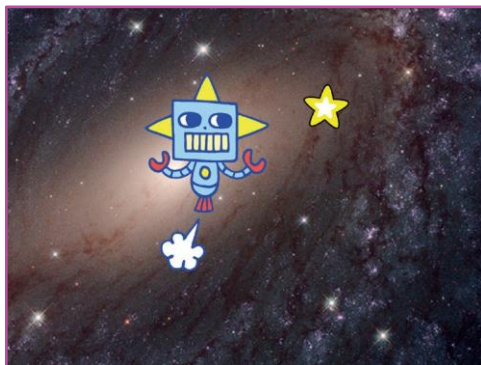


علامت ایست را برای متوقف کردن
برنامه بزنید.

پخش یک صدا



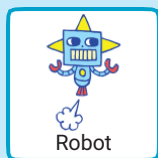
وقتی که بازیگر شما به یک ستاره برخورد کرد
صدایی را پخش کنید.



پخش یک صدا

scratch.mit.edu

آماده شو



برای انتخاب شکلک ربات روی آن کلیک کنید

صداها

بر روی نمای، صداها کلیک کنید

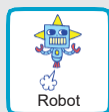


از کتابخانه صداها یک صدا مثلًا Collect را انتخاب کنید.

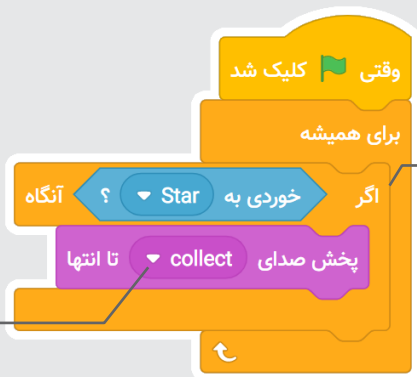
این کد را اضافه کن

کد

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



صدایی را که انتخاب کرده‌اید را از منو انتخاب کنید.



در داخل دستور اگر آنگاه یک دستور خوردی به را بگذارید.



امتحان کن

پرچم سبز را برای شروع بزنید.



امتیاز گرفتن



وقتی که به یک ستاره رسیدید، امتیاز بگیرید.



امتیاز گرفتن

scratch.mit.edu

آماده شو

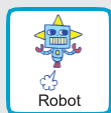
به گروه متغیرها بروید.

بر روی دکمه
ایجاد یک متغیر
کلیک کنید.



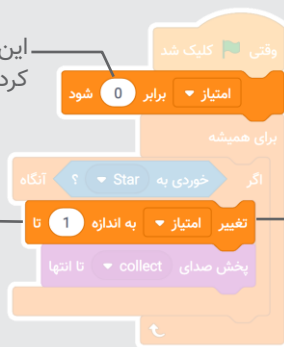
نام متغیر را **امتیاز** بگذارید و
تایید را کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



این دستور را برای ریست
کردن امتیاز اضافه کنید.

این دستور را برای
افزایش امتیاز اضافه
کنید.



از منو گزینه امتیاز
را انتخاب کنید

نکته

امتیاز برابر 0 شود

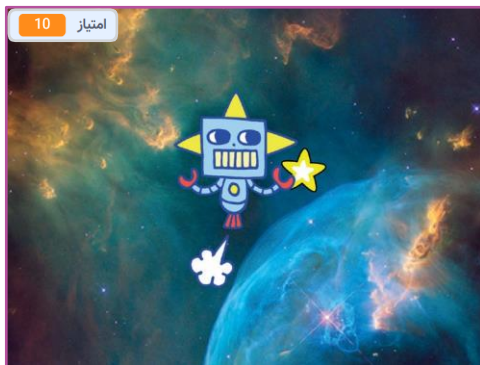
از دستور برابر ... شود برای آنکه مقدار اولیه امتیاز صفر
شود (ریست شود)، استفاده کنید.

تغییر امتیاز به اندازه 1 تا

برای افزایش امتیاز از دستور تغییر ... استفاده کنید.

مرحله بعدی!

به مرحله بعدی بروید.



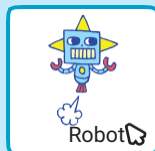
مرحله بعدی!

scratch.mit.edu

آماده شو

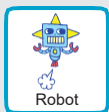


تصویر پس زمینه دوم را
انتخاب کنید مثلاً یک **سحابی**



ربات را انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن



امتیاز

= 10

قطعه امتیاز را در داخل
یک عملگر مساوی که در
گروه عملگرها است،
ببندازید.

وقتی کلیک شد

تغییر پس زمینه به Galaxy

تصویر پس زمینه اولتان
را انتخاب کنید

منتظر بمان تا اینکه = 10 امتیاز

تغییر پس زمینه به Nebula

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

وقتی پس زمینه به Nebula تغییر کرد

پخش صدای Win تا انتها

صدایی را انتخاب کنید.

امتحان کن

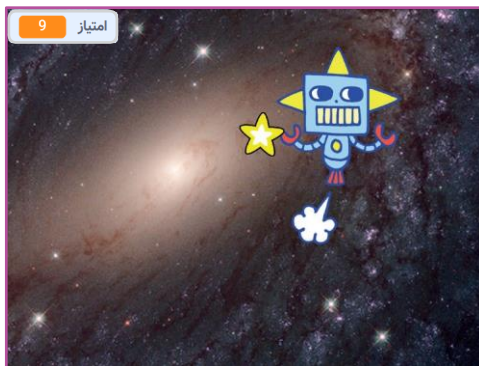
برای شروع بازی، پرچم سبز را بزنید.



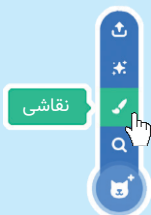
برنده شدی



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

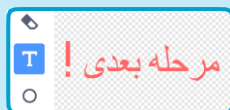


آماده شو



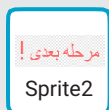
بر روی ایجاد یک شکلک جدید
بر روی آیکون **نقاشی** کلیک کنید.

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



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

این کد را اضافه کن



این پیغام را در ابتدا پنهان کنید.

وقتی **کلیک شد**

پنهان شو

تصویر پس‌زمینه مرحله
بعدی را انتخاب کنید.

وقتی پس‌زمینه به **Nebula** تغییر کرد

پیغام را نمایش دهید.

ظاهر شو

منتظر **بمان** 2 **ثانیه**

پنهان شو

امتحان کن

برای شروع بازی، پرچم سبز را بزنید.

