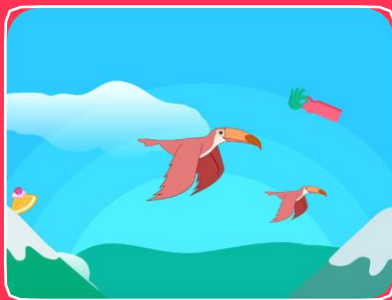
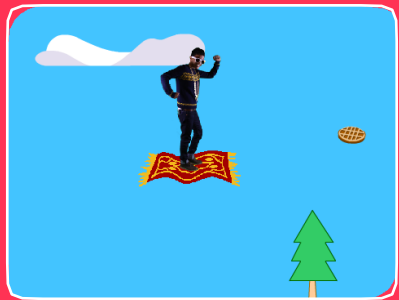
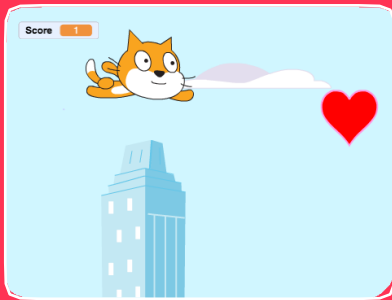


پروازش بده



یک بازیگر را انتخاب کن و پروازش بده!

پروازش بده

از این برگه‌ها به ترتیب زیر استفاده کن:

1. انتخاب بازیگر
2. شروع پرواز
3. تغییر منظره
4. هدایتش کن
5. ابرهای شناور
6. قلب‌های پرنده
7. امتیاز جمع کن

انتخاب بازیگر

شکلکی را برای پرواز کردن انتخاب کن



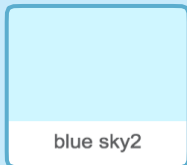
انتخاب بازیگر

scratch.mit.edu

آماده شو



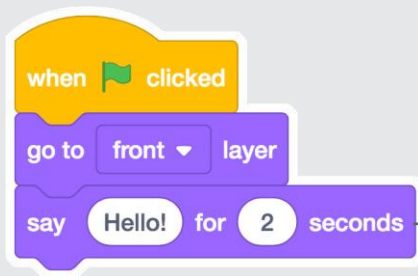
پس زمینه‌ای را انتخاب کن.
مثلا blue sky2



شکلکی مناسب با جلوه
پرواز را انتخاب کن.



این کد را اضافه کن



چیزی که می‌خواهید
بازیگرتان بگوید را اینجا
تایپ کنید

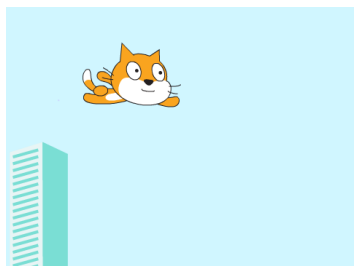
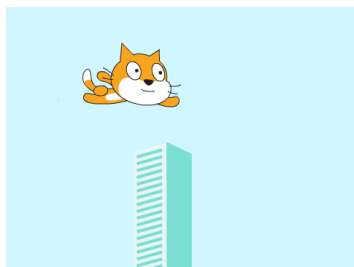
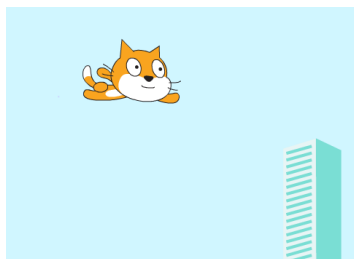
امتحان کن

برای شروع، روی پرچم سبز کلیک کن.



شروع پرواز

برای شبیه سازی پرواز بازیگر باید
منظره‌ها را حرکت دهید.



شروع پرواز

scratch.mit.edu

آماده شو



شکلکی مانند یک ساختمان را انتخاب کنید تا در بالای آن پرواز کنید.



این کد را اضافه کن



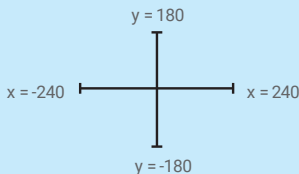
```
when clicked
  forever
    set x to 250
    repeat 100
      change x by -5
```

از لبه سمت راست صحنه شروع کنید

عددی منفی برای حرکت آن به سمت چپ را وارد کنید

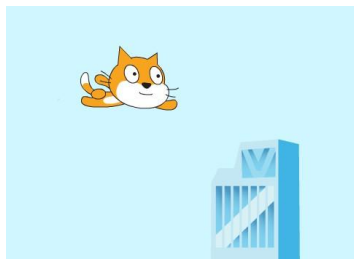
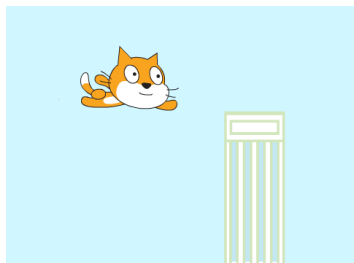
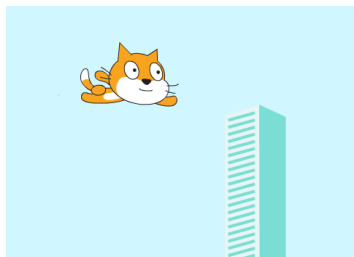
نکته

مقدار x مکانی را بر روی صحنه از چپ به راست مشخص می‌کند.



تغییر منظره

منظره‌های متفاوتی را اضافه کنید.

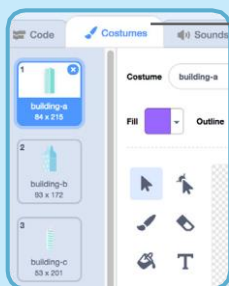
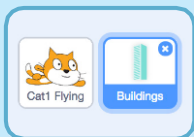


تغییر منظره

scratch.mit.edu

آماده شو

برای انتخاب شکلک ساختمان،
بر روی آن کلیک کنید.

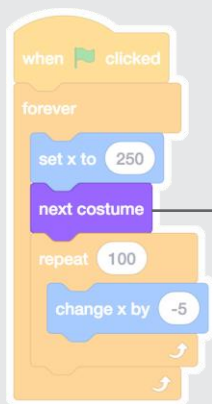


سپس بر روی نمای
Costumes ها برای
دیدن سایر حالت‌های
ساختمان کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



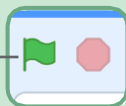
کلیک کنید  بر روی نمای



برای تغییر حالت‌ها این
دستور را اضافه کنید.

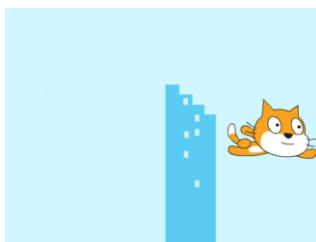
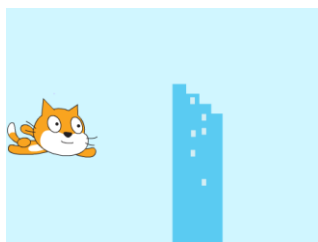
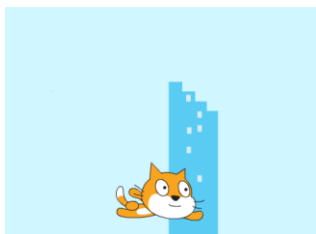
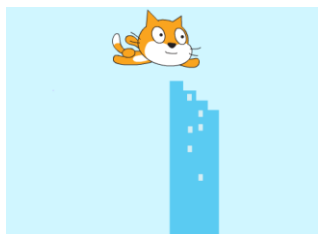
امتحان کن

برای شروع، روی پرچم سبز کلیک کن.



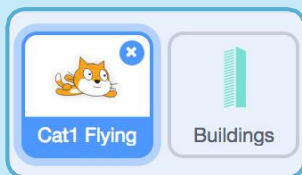
هدایتش کن

با زدن کلیدی باعث جابجا شدن
بازیگرتان شوید.



آماده شو

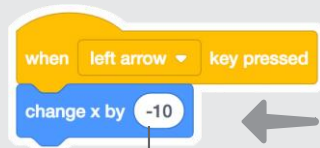
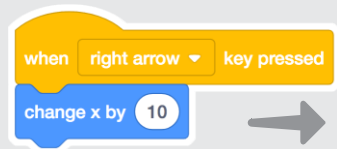
بر روی شکلک پرنده‌تان کلیک کنید تا انتخاب شود.



این کد را اضافه کن

تغییر X

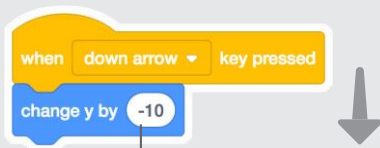
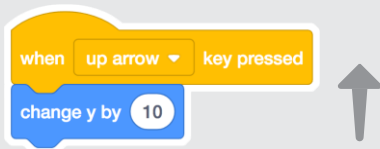
بازیگرتان را به چپ و راست ببرید.



علامت منفی را برای حرکت به چپ تایپ کنید.

تغییر Y

بازیگرتان را به بالا و پایین ببرید.



علامت منفی را برای حرکت به پایین تایپ کنید.

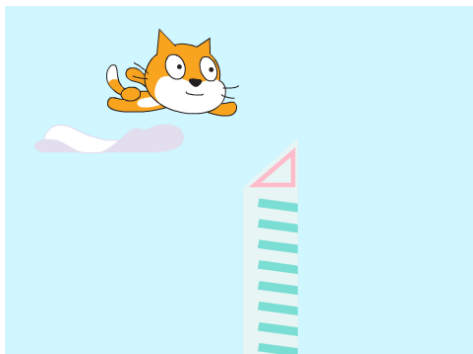
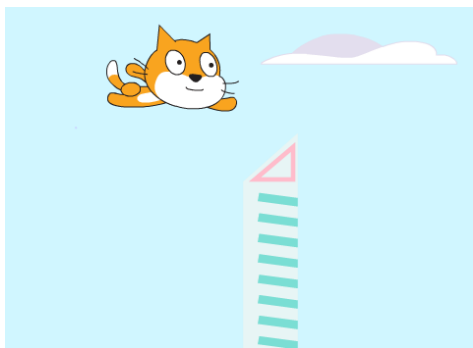


امتحانش کن

کلیدهای arrow key (جهت دار) کیبوردتان را برای حرکت دادن بازیگر به اطراف بزنید.

ابره‌های شناور

در آسمان ابرهایی شناور را بسازید!



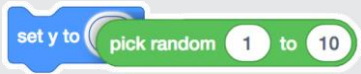
آماده شو



از کتابخانه شکل‌ها Clouds را انتخاب کنید.



این کد را اضافه کن



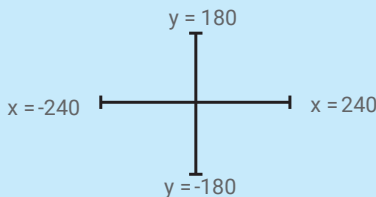
دستور **pick random** را در داخل دستور **set y to** قرار دهید.



برای آنکه ابرها در نیمه بالا باشند، 180 را تایپ کنید.

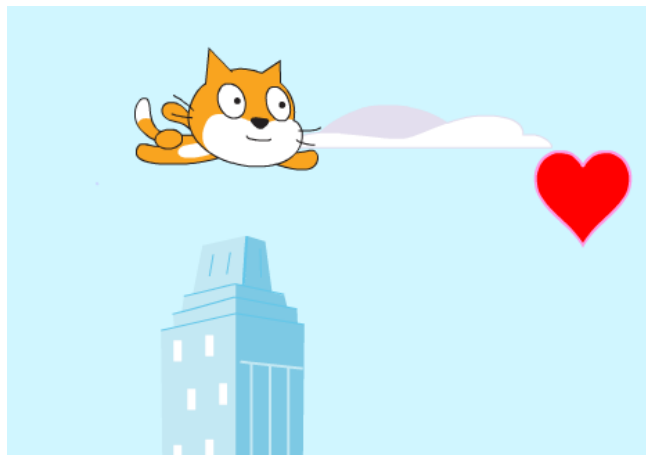
نکته

مقدار y مکانی را بر روی صحنه از بالا به پایین مشخص می‌کند.



قبله‌های پرنده

قلب و یا چیزهای دیگری در هوا اضافه کنید.



قلب‌های پرنده

scratch.mit.edu

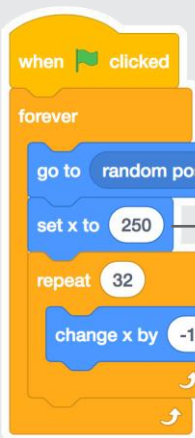
آماده شو



قلب و یا هر شکلک دیگری را اضافه کنید.



این کد را اضافه کن



شکلک را به پایین و بالا حرکت دهید.

جای شکلک‌تان را در انتهای سمت راست صحنه تنظیم کنید.

شکلک را در تمام طول صحنه حرکت دهید.

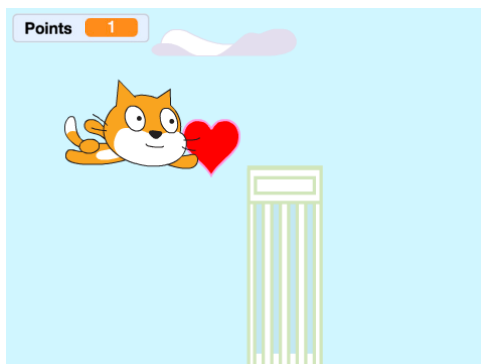
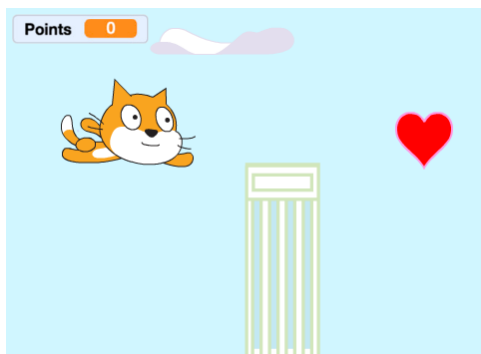
امتحانش کن

برای شروع، روی پرچم سبز کلیک کن.



امتیاز جمع کن

هر بار که قلب و یا چیز دیگری را می‌گیرید، امتیاز را اضافه کن.



امتیاز جمع کن

scratch.mit.edu

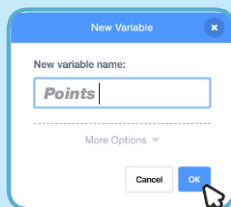
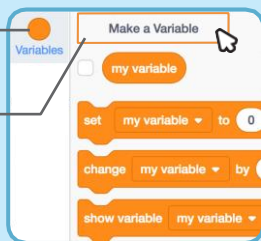
آماده شو

Variable را انتخاب کنید.

بر روی دکمه

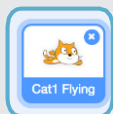
Make a Variable

کلیک کنید.

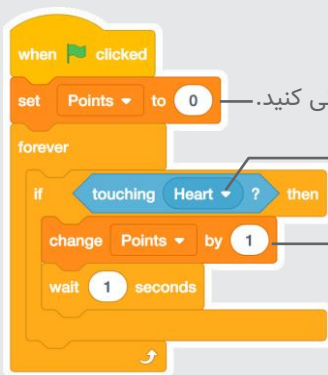


نام متغیر را **Points** بگذارید و سپس روی Ok کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



شکلک پرنده خود را انتخاب کنید.



ابتدا مقدار points را بازنشانی کنید.

از منو گزینه Heart را انتخاب کنید.

یک امتیاز اضافه کنید.

امتحان کن

برای شروع، روی پرچم سبز کلیک کن.

