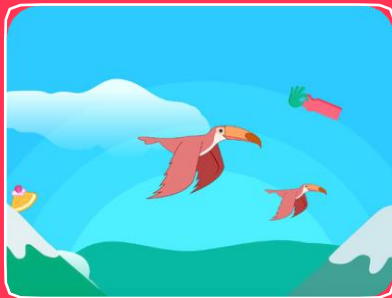
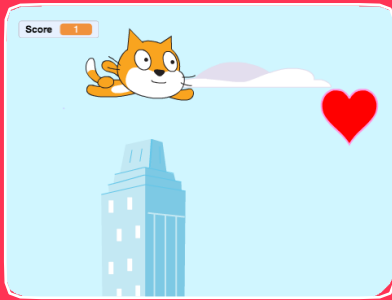


# پروازش بده



یک بازیگر را انتخاب کن و پروازش بده!

# برگه‌های 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. جایزه جمع کن

# انتخاب بازیگر

شکلکی را برای پرواز کردن انتخاب کن



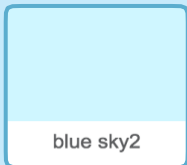
# انتخاب بازیگر

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.



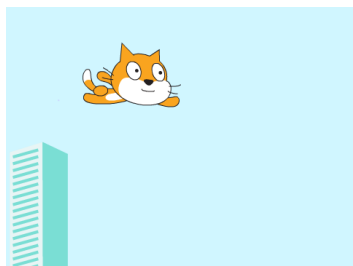
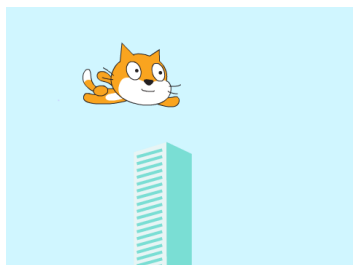
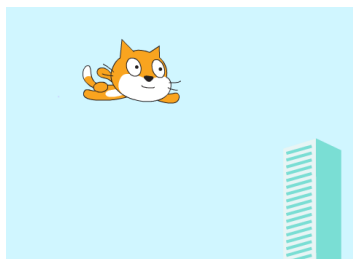
## امتحان کن

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



وقتی کلیک شد

برای همیشه

X برابر 250 شود

تکرار کن 100

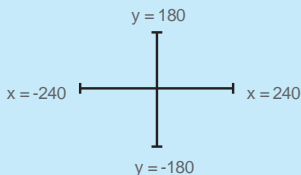
تغییر X به اندازه -5 تا

از لبه سمت راست  
صحنه شروع کنید

عددی منفی برای حرکت آن  
به سمت چپ را وارد کنید

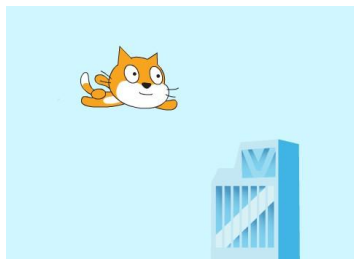
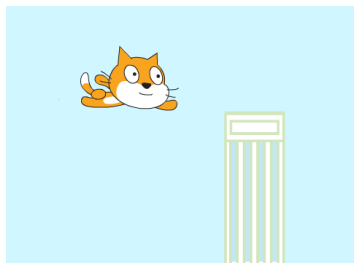
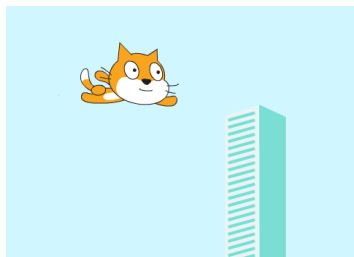
## نکته

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



# تغییر منظره

منظره‌های متفاوتی را اضافه کنید.

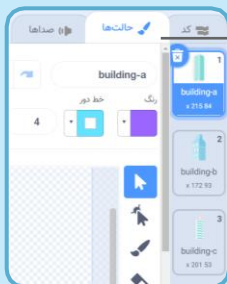
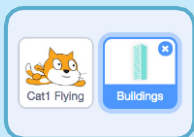


# تغییر منظره

scratch.mit.edu

## آماده شو

برای انتخاب شکلک ساختمان،  
بر روی آن کلیک کنید.

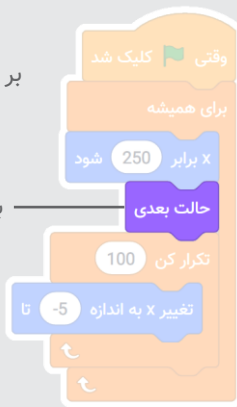


سپس بر روی نمای  
**حالتها** برای دیدن  
سایر حالت‌های  
ساختمان کلیک کنید.

## این کد را اضافه کن



بر روی نمای **کد** کلیک کنید



برای تغییر حالت‌ها این دستور را اضافه کنید.

## امتحان کن

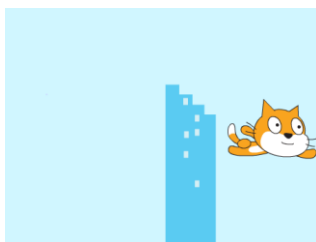
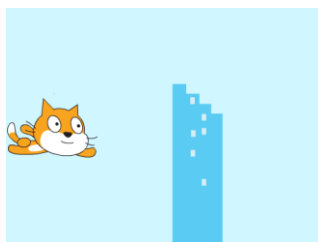
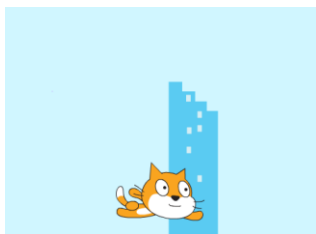
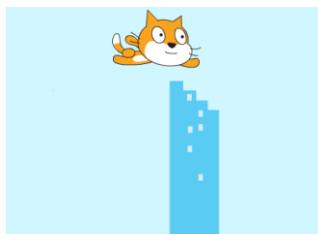
برای شروع، روی پرچم سبز کلیک کن.





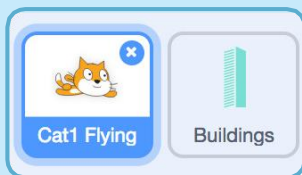
# هدایتش کن

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

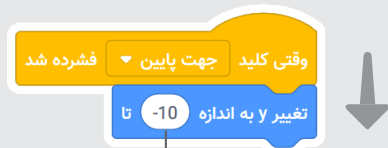
بازیگرتان را به چپ و راست ببرید.



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.

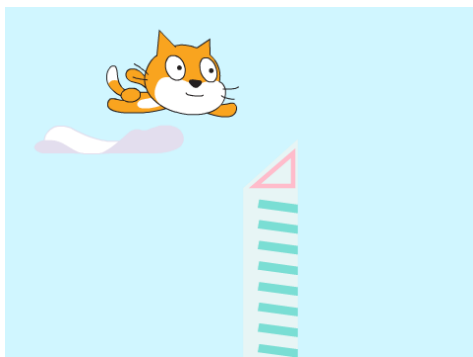
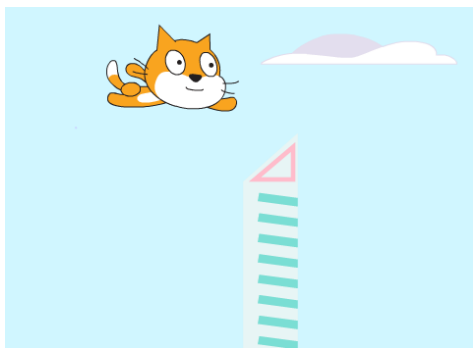
## امتحانش کن



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

# ابره‌های شناور

در آسمان ابرهایی شناور را بسازید!



## آماده شو



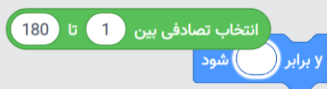
از کتابخانه شکل‌ها **Clouds** (ابرها) را انتخاب کنید.



## این کد را اضافه کن



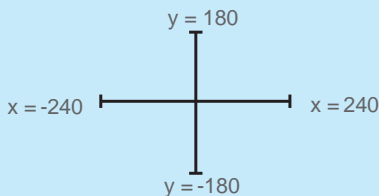
برای آنکه ابرها در نیمه بالا باشند، 180 را تایپ کنید.



دستور **انتخاب تصادفی** را در داخل دستور **y برابر ... شود** قرار دهید.

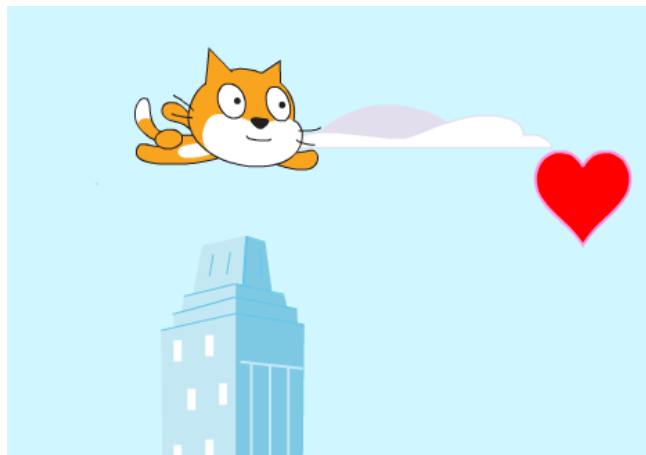
## نکته

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



# قبله‌های پرنده

قلب و یا چیزهای دیگری را 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

وقتی پرچم کلیک شد

برای همیشه

برو به مکان تصادفی

X برابر 250 شود

تکرار کن 32

تغییر X به اندازه -15 تا

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.

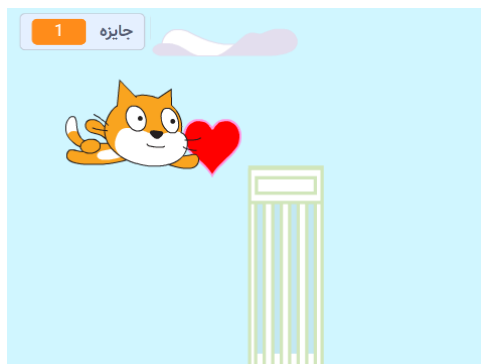
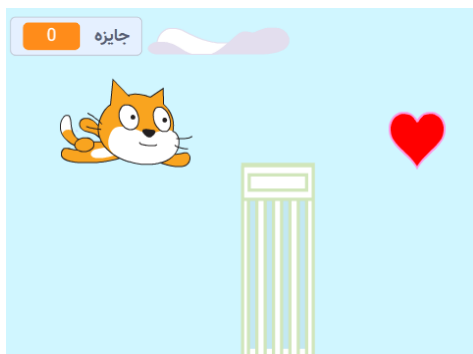
امتحان کن

برای شروع، روی پرچم سبز کلیک کن.



# جایزه جمع کن

هر بار که قلب و یا چیز دیگری را می‌گیرید، جایزه بگیرید.

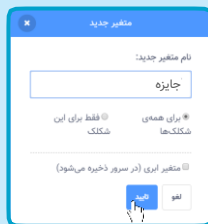


# جایزه جمع کن

scratch.mit.edu

## آماده شو

به گروه متغیرها بروید.  
بر روی دکمه ایجاد یک متغیر کلیک کنید.



نام متغیر را جایزه بگذارید و سپس روی تایید کلیک کنید.

## این کد را اضافه کن

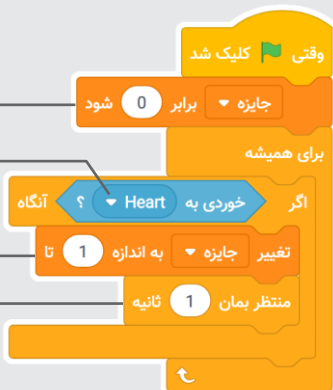


شکلک پرنده خود را انتخاب کنید.

ابتدا مقدار جایزه را بازنشانی کنید.  
از منو گزینه Heart را انتخاب کنید.

یک امتیاز اضافه کنید.

بعد از هر برخورد 1 ثانیه منتظر می‌مانیم تا چند بار جایزه را زیاد نکند.



## امتحان کن

برای شروع، روی پرچم سبز کلیک کن.

