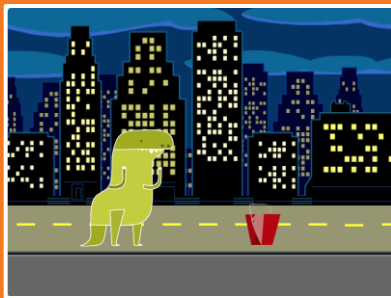
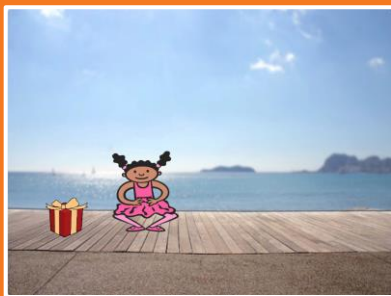
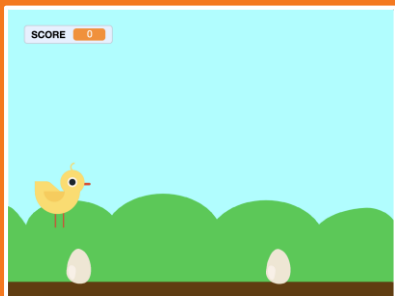


# بازی پیر پیر



بازیگری بسازید که بتواند از روی مانع‌ها بپرد.

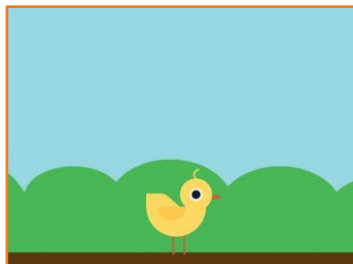
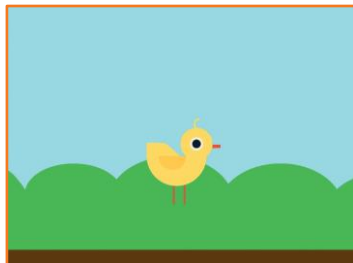
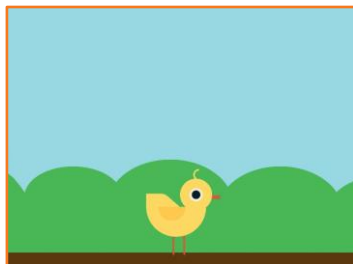
# بازی پپر پپر

از برگه‌ها به ترتیب زیر استفاده کنید:

1. پریدن
2. به نقطه شروع برو
3. مانع‌هایی که حرکت می‌کنند
4. اضافه کردن صدا
5. اتمام بازی
6. مانع‌های بیشتر
7. امتیاز دهی

# پریدن

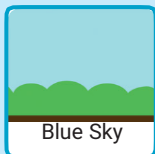
پرش بازیگر را بسازید.



## آماده شو



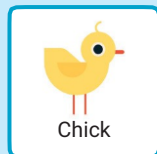
یک پس زمینه انتخاب کنید.



Blue Sky

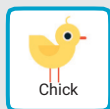


بازیگری را انتخاب کنید مثلاً یک جوجه (chick)



Chick

## این کد را اضافه کن



علامت منفی را برای حرکت رو به پایین تایپ کنید.



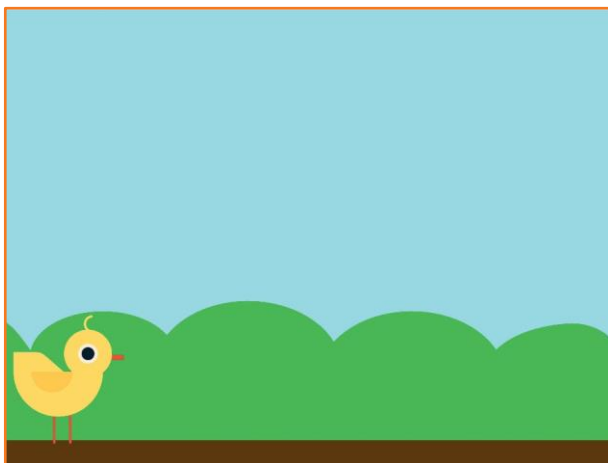
## امتحان کن



کلید Space را برای پریدن بزنید.

# به نقطه شروع برو

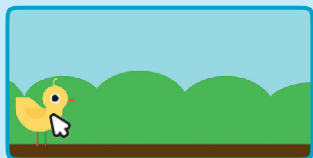
برای بازیگر خود نقطه شروع را تعیین کنید.



# به نقطه شروع برو

scratch.mit.edu

## آماده شو



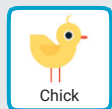
بازیگر را به جایی که می‌خواهید، ببرید.



وقتی که بازیگر خود را جابجا می‌کنید، محل  $x$  و  $y$  آن در قسمت دستورها تغییر می‌کند.

حال اگر از دستور «برو به  $x$ : و  $y$ :» استفاده کنید، باعث خواهد شد تا بازیگر شما به نقطه شروع برود.

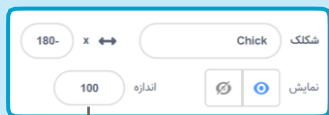
## این کد را اضافه کن



نقطه شروع را مشخص کنید.  
(ممکن است اعداد شما متفاوت باشند.)



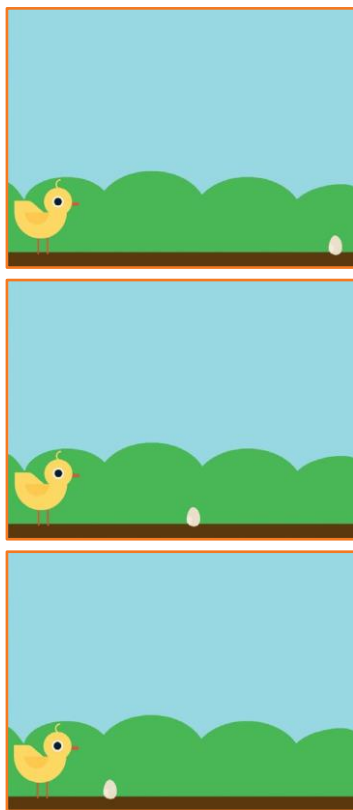
## نکته



با تایپ عدد کوچکتر و یا بزرگتر می‌توانید اندازه شکلک را تغییر دهید.

# حرکت مانع‌ها

ساخت یک مانع که بر روی صحنه حرکت می‌کند.



# حرکت مانع‌ها

scratch.mit.edu

## آماده شو



شکلکی را به عنوان یک مانع انتخاب کنید مثلا یک تخم مرغ (Egg)



## این کد را اضافه کن



از لبه سمت راست صحنه شروع کنید.

وقتی کلیک شد

برای همیشه

برو به  $x: 240$  و  $y: -145$

سر بخور در  $3$  ثانیه به  $x: -240$  و  $y: -145$

برای حرکت آهسته به سمت چپ صحنه

برای حرکت سریعتر عدد کوچکتری را وارد کنید.

## امتحان کن

برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.

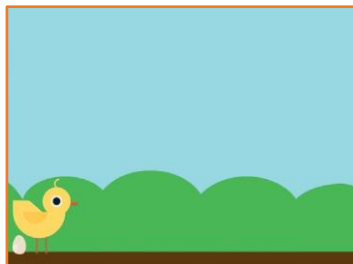
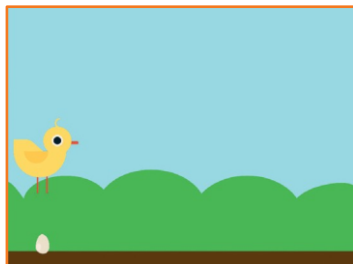
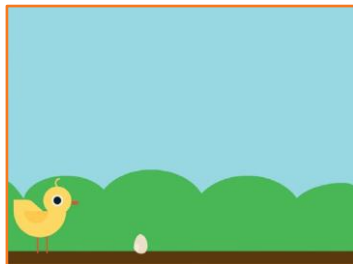


کلید **Space** کیبورد را بزنید.



# اضافه کردن صدا

پخش یک صدا وقتی که بازیگر شما می‌پرد.

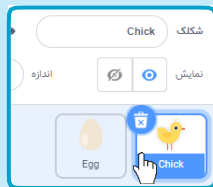


# اضافه کردن صدا

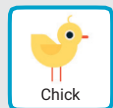
scratch.mit.edu

## آماده شو

بر روی شکلک جوجه کلیک کنید تا انتخاب شود.



## این کد را اضافه کن



دستور «شروع صدای...» را اضافه کنید و یک صدا را انتخاب کنید.



## امتحان کن

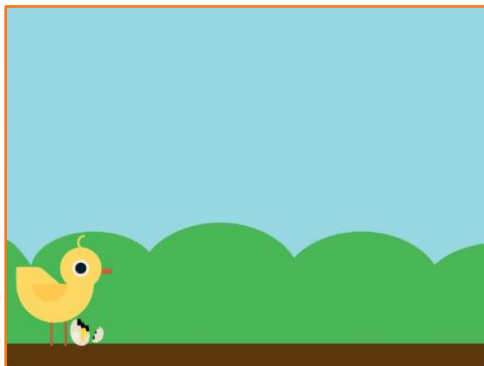
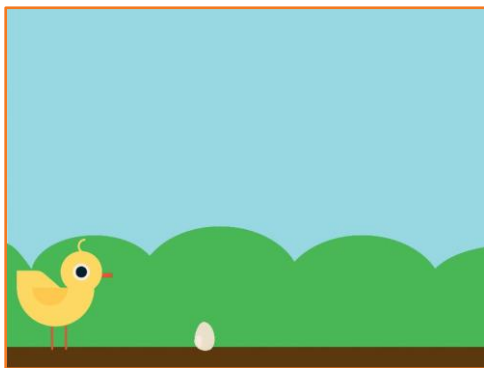
برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.



کلید Space کیبورد را بزنید.

# اتمام بازی

اگر شکلک شما به تخم مرغها برخورد کرد،  
بازی تمام شود.

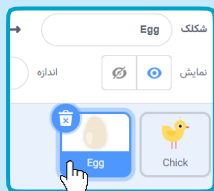


# اتمام بازی

scratch.mit.edu

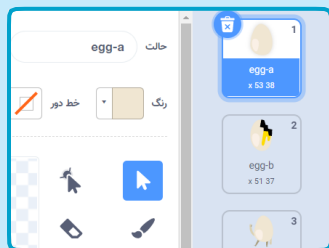
## آماده شو

برای انتخاب شکلک Egg (تخم مرغ)، بر روی آن کلیک کنید.



### حالت‌ها

بر روی حالت‌ها برای دیدن سایر حالت‌های شکلک Egg (تخم مرغ) کلیک کنید.



## این کد را اضافه کن

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



دستور خوردی به را اضافه کنید و از منوی آن گزینه Chick را انتخاب کنید.



برای تغییر ظاهر تخم مرغ، دومین حالتش را انتخاب کنید.

## امتحان کن

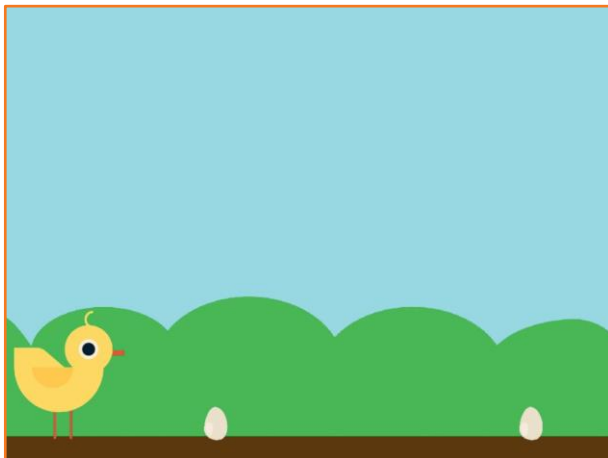
برای اجرای برنامه پرچم سبز را کلیک کنید.



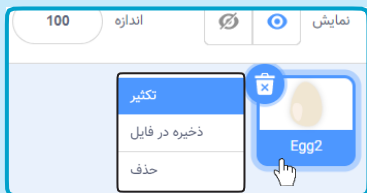
کلید Space کیبورد را بزنید.

# مانع‌های بیشتر

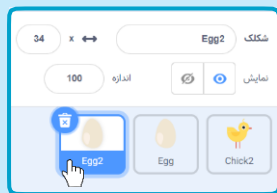
با اضافه کردن موانع بیشتر، بازی را سخت‌تر کنید.



## آماده شو

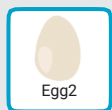


برای ایجاد یک کپی از شکلک Egg، بر روی آیکن آن Right-click کنید (کلید سمت راست موس را بزنید) و سپس تکثیر را انتخاب کنید.



برای انتخاب Egg2 روی آن کلیک کنید.

## این کد را اضافه کن



برای آنکه تخم مرغ دوم با تاخیر نمایش داده شود، این دستورها را اضافه کنید.

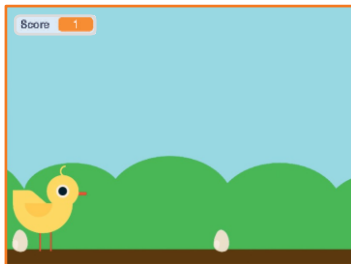
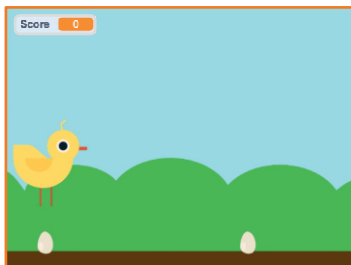
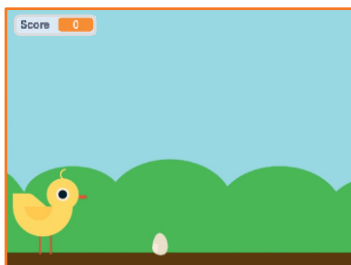
## امتحان کن

برای اجرای برنامه سبز را کلیک کنید.



# امتیاز دهی

هر بار که روی یک تخم مرغ می‌پرید،  
یک امتیاز بگیرید.



## 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

شکلک Chick (جوجه) را انتخاب کنید و این دو دستور را به آن اضافه کنید.



این دستور را اضافه کنید  
و از منو گزینه **امتیاز** را  
انتخاب کنید.

برای افزایش امتیاز این  
دستور را اضافه کنید و  
از منو، گزینه **امتیاز** را  
انتخاب کنید.



## امتحانش کن

از روی تخم مرغها بپرید تا امتیاز بگیرید.