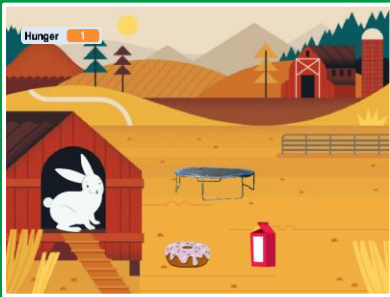


حيوانات مجازی



میمونی رو بساز تا بتونه
غذا و آب بخوره و بازی کنه.

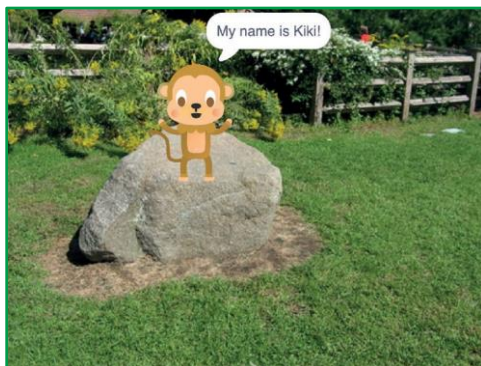
حيوانات مجازی

به ترتیب زیر از این کارت‌ها استفاده کن:

1. معرفی کن
2. متحرک سازی
3. غذا دادن
4. آب دادن
5. ممکنه چی بگه؟
6. وقت بازیه
7. چقدر گرسنه است؟

معرفیش کنید

به میمون بگید که خودش رو معرفی کنه.



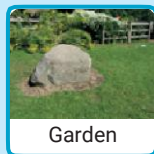
معرفیش کنید

scratch.mit.edu

آماده شو



تصویری را برای پس‌زمینه
انتخاب کن مثلا
Garden Rock



از بین شکل‌ها یک
میمون را انتخاب کن



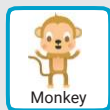
شکلی رو بردار که بیشتر از
یک حالت داشته باشه.



برای مشاهده حالت‌های مختلف یک
شکل، موس را بر روی شکل‌های
کتابخانه تصاویر لحظه‌ای نگه‌دار.

این کد را اضافه کن

میمون رو به هر جایی که می‌خواهید بر روی صحنه (درگ) کنید.



جایش رو مشخص کنید (اعداد شما
ممکنه متفاوت با این اعداد باشه)

وقتی  کلیک شد

برو به $x: -50$ و $y: 60$

بگو سلام. من کی‌کی هستم. به مدت 2 ثانیه

هر چیزی رو که می‌خواهید که میمون بگه رو اینجا تایپ کن.

امتحان کن

برای شروع پرچم سبز را بزنید.



متحرک سازی

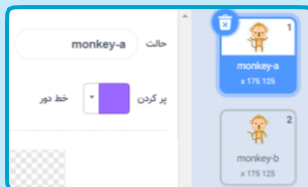
به میمون حرکت بدهید.



آماده شو

حالت‌ها

برای دیدن همه حالت‌های این شکلک بر روی حالت‌ها کلیک کنید.



این کد را اضافه کن

کد

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



حالتی را انتخاب کنید.

حالت دیگری را انتخاب کنید.

وقتی این شکلک کلیک شد

شروع صدای Chee Chee

تکرار کن 4

تغییر حالت به monkey-a

منتظر بمان 0.2 ثانیه

تغییر حالت به monkey-b

منتظر بمان 0.2 ثانیه

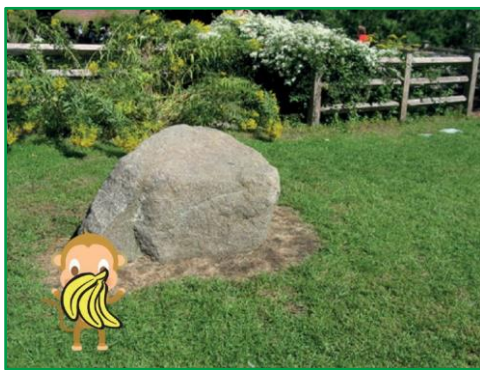
امتحانش کن

بر روی میمون کلیک کنید.



غذا دادن

برای غذا دادن به میمون، بر روی غذاها کلیک کنید.



آماده شو

صداها

بر روی صداها کلیک کنید.



صدايي را از بين کتابخانه صداها
انتخاب کنید مثل Chomp



از بين شکلک‌ها، یک غذا
مثل موز را انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن

بر روی کد کلیک کنید.



پخش سراسری پیام 1

پیام جدید

گزینه پیام جدید را انتخاب کنید
و نام آن را غذا بگذارید.

وقتی این شکلک کلیک شد

برو به اولین لایه

پخش سراسری غذا

پیام غذا را پخش کنید.

میمون را انتخاب کنید.



گزینه غذا را از منو انتخاب کنید.

گزینه Bananas را از منو انتخاب کنید.

اونو به نقطه شروع برگردونید.

وقتی غذا را دریافت کردم

سر بخور در 1 ثانیه به Bananas

شروع صدای Chomp

منتظر بمان 0.5 ثانیه

سر بخور در 1 ثانیه به x: -50 و y: 60

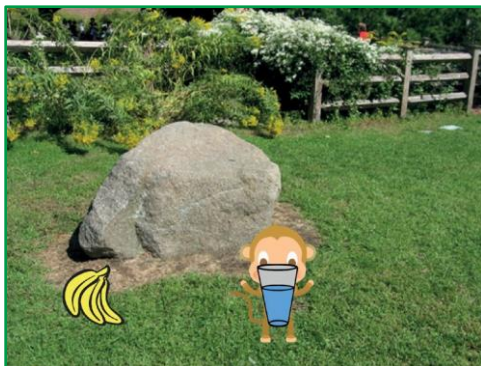
امتحان کن

بر روی غذا کلیک کن.



آب دادن

کمی بهش آب بدید.



آماده شو



شکلی مانند یک نوشیدنی را انتخاب کنید
مثل یک لیوان



این کد را اضافه کن



پیام جدید را پخش کنید.

حالت را به لیوان خالی تغییر دهید.

حالت را به لیوان پر تغییر دهید.



بهش بگید که بعد از دریافت پیام باید چه کارهایی رو انجام بده.



از منو گزینه آب رو انتخاب کنید.

Glass Water رو از منو انتخاب کنید.

اونو به نقطه شروع برگردونید.



امتحان کن

برای اجرا، روی لیوان کلیک کن.



ممکنه چی بگه؟

بهش اجازه بديد تا هر چیزی رو که میخواد بگه.



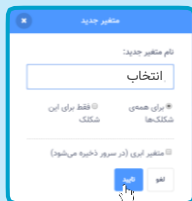
ممکنه چی بگه؟

scratch.mit.edu

آماده شو

به گروه متغیرها بروید.

بر روی دکمه
ایجاد یک متغیر
کلیک کنید.



نام متغیر را انتخاب بگذارید و
تایید را کلیک کنید.

این کد را اضافه کن



دستور
انتخاب تصادفی
را اینجا بگذارید.

چیزهایی رو که
می‌خواهید میمون
بتونه بگه رو در این
جا بنویسید.



قطعه انتخاب را در داخل
عملگر مساوی که در گروه
عملگرها است، بگذارید.

امتحان کن

بر روی میمون کلیک کنید تا ببیند که چی چیزهایی رو می‌تونه بگه.



وقت بازیه

توپ بازی کردن



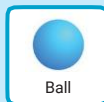
وقت بازیه

scratch.mit.edu

آماده شو



شکلی مثل توپ را انتخاب کنید.



این کد را اضافه کن

پیام جدیدی را پخش کنید.

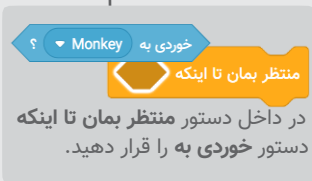
از منو گزینه **Monkey** را انتخاب کنید.

برای افتادن توپ،

عدد منفی را وارد کنید.

برای بالا پرت کردن توپ،

عدد مثبت را وارد کنید.



در داخل دستور **منتظر بمان تا اینکه** دستور **خوردی به** را قرار دهید.



از منو گزینه **بازی** را انتخاب کنید.

از منو گزینه **Ball** را انتخاب کنید.



امتحانش کن

بر روی توپ کلیک کن.



چقدر گرسنه است؟

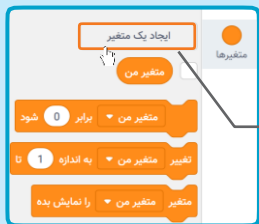
حواستون باشه که چقدر میمون گرسنش شده.



چقدر گرسنه است؟

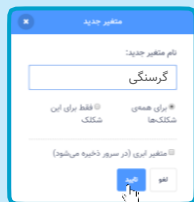
scratch.mit.edu

آماده شو



به گروه متغیرها
بروید.

بر روی دکمه
ایجاد یک متغیر
کلیک کنید.



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

این کد را اضافه کن



از منو گزینه غذا را بزنید.



عددی منفی را وارد کنید تا میزان
گرسنگی هر وقتی که بهش غذا
می‌دهید، 1 واحد کم شود.

میزان گرسنگی را صفر کن.

هر 5 ثانیه یک بار،
میزان گرسنگی را
1 واحد زیاد کن.



امتحان کن

برای شروع پرچم سبز را بزنید.



سپس بر روی غذا کلیک کنید.

