

برگه‌های حیوانات مجازی



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

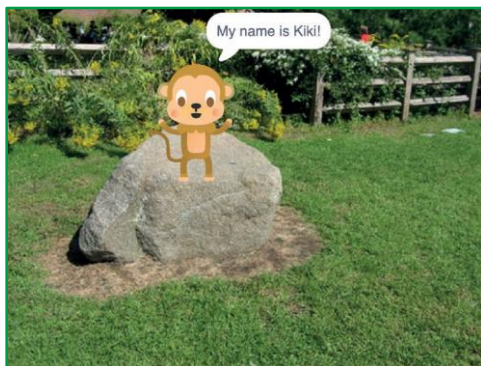
کارت‌های حیوانات مجازی

به ترتیب زیر از این کارت‌ها استفاده کن:

1. معرفی‌ش کنید
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.



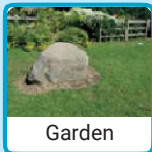
معرفیش کنید

scratch.mit.edu

آماده شو



تصویری را برای پس زمینه
انتخاب کن مثلاً
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 استیج (درگ) کنید.



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

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



Costumes

برای دیدن همه حالت‌های این اسپرایت بر روی **Costumes** کلیک کنید.



این کد را اضافه کن

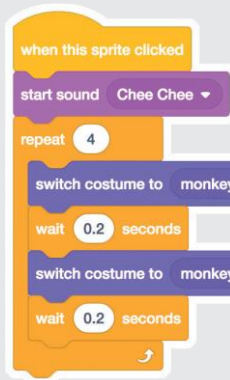


Code

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



Monkey



حالتی را انتخاب کنید.

حالت دیگری را انتخاب کنید.

امتحان کن

بر روی میمون کلیک کنید.



غذا دادن

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



غذا دادن

scratch.mit.edu

آماده شو

Sounds

بر روی Sounds کلیک کنید.



صدایی را از بین کتابخانه صداها
انتخاب کنید مثل Chomp

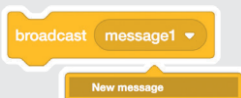


از بین شکل‌ها، یک غذا
مثل موز را انتخاب کنید.

این کد را اضافه کن

بر روی Code کلیک کنید.

Code

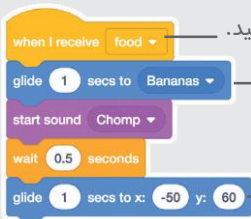


گزینه **New Message** را انتخاب
کنید و نام آن را **food** بگذارید.



پیام **food** را انتشار دهید.

میمون را انتخاب کنید.



گزینه **food** را از منو انتخاب کنید.

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

اونو به نقطه شروع برگردونید.

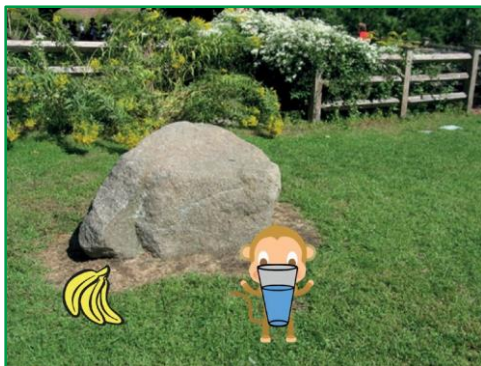
امتحانش کن

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



```
when this sprite clicked
go to front layer
broadcast drink
wait 1 seconds
switch costume to glass water-b
start sound Water Drop
wait 1 seconds
switch costume to glass water-a
```

پیام جدید را انتشار دهید.

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.



```
when I receive drink
glide 1 secs to Glass Water
wait 1 seconds
glide 1 secs to x: -50 y: 60
```

از منو گزینه **drink** 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؟

بھش اجازہ بیدید تا ہر چیزى رو کہ میخواد بگہ.



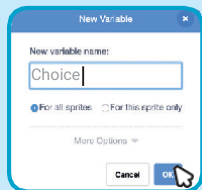
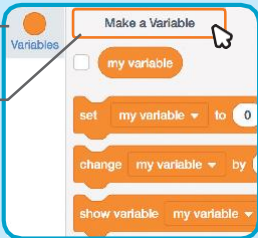
ممکنه چی بگه؟

scratch.mit.edu

آماده شو

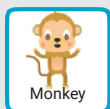
Variables بر روی کلیک کنید.

بر روی دکمه Make a Variable کلیک کنید.



نام متغیر را Choice بگذارید و کلید OK را بزنید.

این کد را اضافه کن




دستور Pick random را اینجا بگذارید.

چیزهایی رو که می‌خواهید ممیون بتونه بگه رو در این مکان‌ها بنویسید.



بلاک Choice را در داخل بلاک equals که در گروه Operators 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

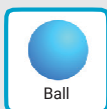
آماده شو



شکلی مثل توپ را انتخاب کنید.



این کد را اضافه کن



Ball

در داخل دستور **wait until** بلوک **touching** را قرار دهید.

```
when this sprite clicked
  go to front layer
  broadcast play
  wait until touching Monkey
  start sound Boing
  repeat 10
    change y by -5
  repeat 10
    change y by 5
```

پیام جدیدی را انتشار دهید.

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

برای افتادن توپ، عددی منفی را وارد کنید.

برای بالا پرت کردن توپ، عددی مثبت را وارد کنید.



Monkey

```
when I receive play
  glide 1 secs to Ball
  wait 1 seconds
  glide 1 secs to x: -50 y: 60
```

از منو گزینه **Play** 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.

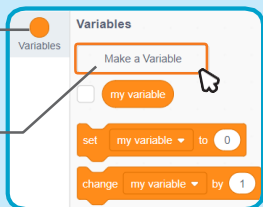


چقدر گرسنه است؟

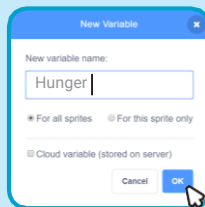
scratch.mit.edu

آماده شو

به گروه Variables برو.

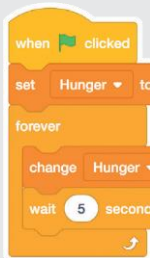


بر روی دکمه
Make a Variable
کلیک کنید.



نام متغیر را **Hunger** بگذار
و دکمه **OK** را بزن.

این کد را اضافه کن



میزان گرسنگی را صفر کن.

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

از منو گزینه **food** را بزنید.



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

امتحان کن

برای شروع پرچم سبز را بزنید.



سپس بر روی غذا کلیک کنید.

