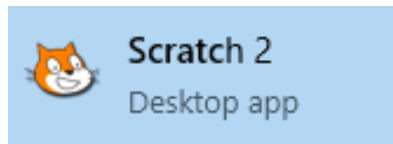


السلام عليكم اعزائي الطلاب والطالبات:
سنقوم بإنشاء حوض سمك بشرط ان ترتد السمكة عند
لامستها للحافة

المرحلة الاولى:
الدخول الى بيئة سكراتش

1. قم بالدخول الى بيئة سكراتش من الحاسوب الخاص بك:



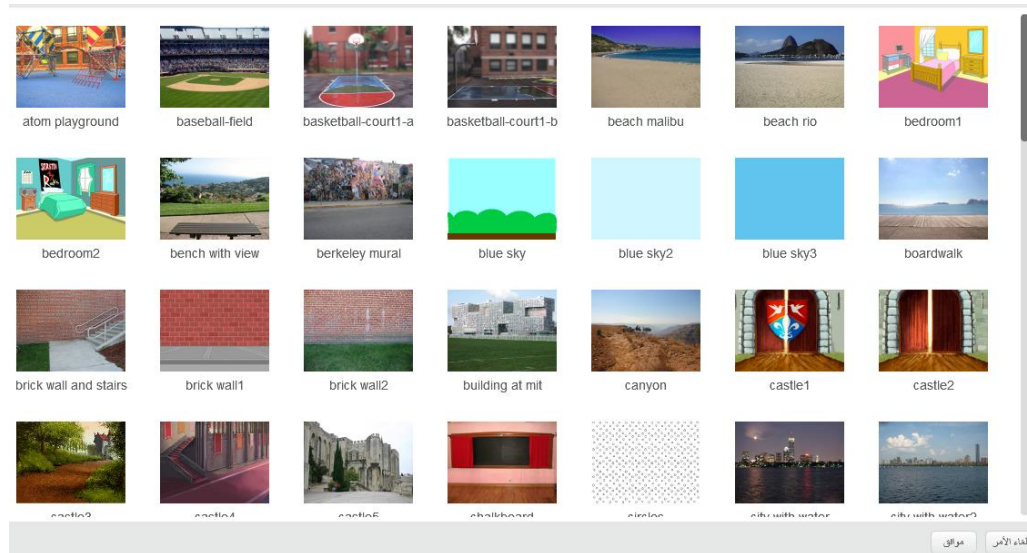
2. في حال لم تكن موجودة بيئة سكراتش في الحاسوب، ندخل من خلال هذا الرابط:

https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=home

المرحلة الثانية:
تغيير المظاهر

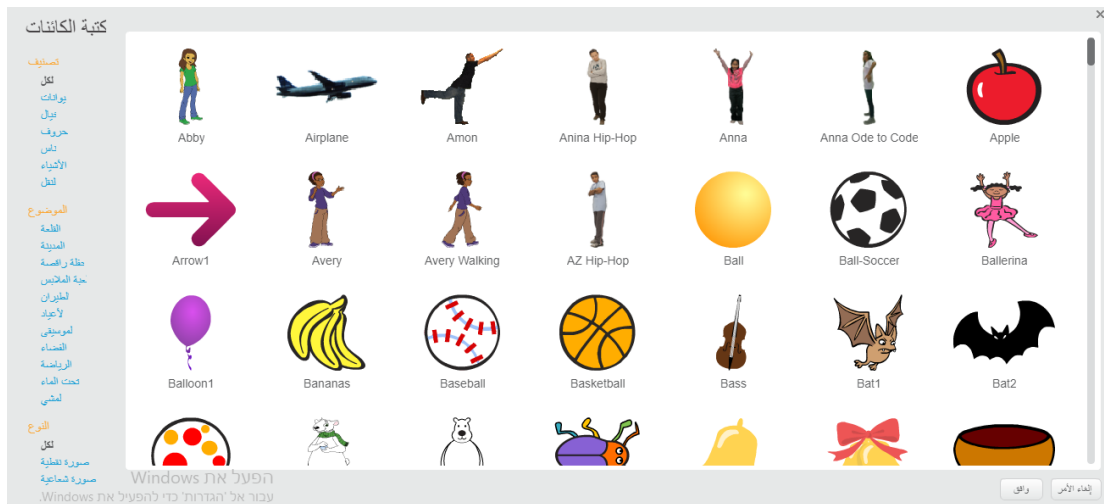
هيا بنا نبدأ:

1. نقوم بتغيير خلفية المنصة من قائمة خلفيات سكراتش ونختار خلفية حوض سمك



2. نقوم بتغيير الكائن الافتراضي من قائمة كائنات سكراتش ونختار 3 كائنات بحرية (أي تعيش في البحر).





نقوم بتنفيذ الأوامر التالية بالنسبة للكائن الأول الذي قمنا باختياره:



5. نستخدم الجر لنربط لبنات البنود السابقة مع بعضها، كما يظهر هنا:



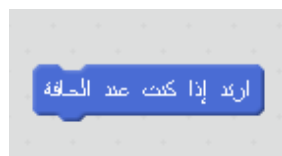
6. نجر اللبنة "تحرك" من فئة الحركة إلى منطقة البرمجة.



7. نستخدم الجر لنربط لبنات البنود السابقة مع بعضها، كما يظهر هنا:



8. نجر اللبنة "ارتد إذا كنت عند الحافة" من فئة الحركة إلى منطقة البرمجة.



9. نستخدم الجر لنربط لبنات البنود السابقة مع بعضها، كما يظهر هنا:



10. ستحصلون في النهاية على المقطع البرمجي التالي:



11. كرر الأوامر من بند 3 الى بند 10 للكائنات الأخرى التي قمت بإضافتها.