





איזה כייף שחזרתם אלי, למשימת **"מתכנתים בטוח 2"ﷺ** היום נשכלל את התסריט שהכנו בשיעור הקודם. נלמד מהו משתנה ונוסיף ניקוד לשחקן שלנו, כאשר השחקן יענה תשובה נכונה יתווספו לו נקודות, כאשר השחקן יענה תשובה שגויה ירדו לו נקודות





משתנה הוא מעין קופסה שבה ניתן לאחסן ערכים. בזמן הפעלת התסריט, ערכי המשתנה יכולים להשתנות. נשמע מסובך? אל דאגה! כשנתחיל תראו כמה שזה פשוט









חטיבה מחטובית











:ภาเวรภ

בתסריט שהכנו, כאשר השחקן עונה **תשובה נכונה** הוא מקבל משוב "כל הכבוד" וכאשר השחקן עונה **תשובה שגויה**, הוא מקבל משוב "טעית, נסה שוב"



אנו רוצים שכאשר השחקן יענה תשובה נכונה: הוא גם יקבל משוב של "כל הכבוד" **וגם יתווספו לו נקודות** ואילו כאשר הוא יענה תשובה שגויה: הוא יקבל משוב של "טעית, נסה שוב" **וירדו לו נקודות**



























2. לחצו בפקודות 🖸 על האפשרות צור משתנה

משתנה ניקוד

3. בחלון שיפתח הקלידו שם למשתנה (חשוב להקליד שם משמעותי, שמציין מה מכיל המשתנה)

4. קראו למשתנה בשם **תשובות נכונות** ולחצו על אישור

כעת נרצה שכאשר השחקן ישיב "תשובה נכונה" **תתווסף לו נקודה**











1. חברו את הפקודה מתחת לפקודת **"אמור**" של ה"תשובה הנכונה"



2. הפעילו את התסריט 🤜 💻 שימו לב כיצד בחלק העליון של המסך התווסף הכיתוב

תשובות נכונות", כאשר התשובה של השחקן הייתה נכונה, התווספו נקודות למשתנה.







כעת ניצור משתנה נוסף ל"תשובות שגויות", נבצע שוב את השלבים:

1. לחצו בפקודות 🔤 על האפשרות



- 2. בחלון שיפתח קראו למשתנה בשם **תשובות שגויות**, לחצו על אישור
- 3. בחרו בפקודה שנה המשתנה שלי ב 🕦 לחצו על ה**חץ** ובחרו במשתנה "**תשובות שגויות**" שיצרתם
 - 4. חברו את הפקודה מתחת לפקודת "**אמור**" של ה"תשובה השגויה"







האקום ליצור אחדם כל פעם את הפקודה ניתן לשכפל אותה

לחצו עליה עם לחצן ימני ובחרו באפשרות שכפל







חשיבה מחשובית ורובוט יקה





אנו רוצים שבכל הפעלה של התסריט, מספר הנקודות במשתנה יהיה 0

נוסיף פקודות אתחול למשתנה:

- נבחר מפקודות פרקודה קבע המשתנה של ז 0
 נלחץ על החץ ונבחר במשתנה "תשובות נכונות" קבע תשובות נכונות ז ל 0
 - 2. נשכפל את הפקודה (לחצן ימני-שכפל) ונבחר במשתנה "תשובות נכונות"
 - 3. נחבר את הפקודות קבע תשובות נכונות י ל 0 קבע תשובות שגויות י ל 0
 - 4. נחבר אותם לתחילת התסריט, מתחת לפקודה
 - 5. שמרו את הפרויקט

















