هل تفكرون قبل الضغ

الطلاب الاعزاء،

كم عدد الرسائل التي تستقبلوها في اليوم؟
10? 100? 1,000?

نتلقى رسائل في كل وسيلة ممكنة:

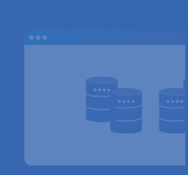
والكثير...

في كثير من الأحيان نرد على هذه الرسائل باستخدام الرموز:

في مثل هذه النوع من الردود نُعبرعن دعمنا للرسالة. هل قصدنا هذا؟
يجب علينا التوقف والتفكير قبل الرد على الرسالة!

إذا احدى الاجابات هي كلا,
لن نرد على الرسالة وسنبلغ شخصًا بالغًا.

تذكروا الرسائل التي تلقيتموها وحاولوا الإجابة على هذه الأسئلة.
بالنسبة لكل رسالة ، فكر: هل من المناسب الرد؟



סנקום בإنشاء برنامج في سكراتش
وبه تعرضون أمثلة مختلفة للرسائل التي تتلقاها.

لكل رسالة المستخدم يُحدد:

هل سيرد على الرسالة

او لا يرد على الرسالة

جاهزون للبدأ؟

نبدأ ببرمجة السكراتش

اهلا وسهلا في"ملعب الالعاب"

حملوا الصورة "اعجبني" **"אהבתי"** لحاسوبكم الشخصي.

افتح مشروعًا جديدًا بالنقر فوق:

"פרויקטים" -"مشاريع" **- "צור פרוייקט" -**انشئ مشروع, اختاروا اسم للمشروع.

شخصيات:

1. باستخدام مؤشر الفأر ، اختر الصورة التوضيحية:
اختر السهم – "تحميل كائن" – ارفع الصورة التي حملتموها على حاسوبكم الشخصي.
2. * امسح شخصية القط الموجودة في المشروع بالضغط على X :

3. بالضغط على الصورة التوضيحية بالزر الايمن للفأرة, يمكنك مضاعفة الصورة
4. انتقل الى المظاهر

واضف X للصورة.
5. اضف من مخزن الشخصيات صورة ولد.

خلفيات:

1. بمساعدة مؤشر الفارة اختر الصورة التوضيحية خ
اختر امكانية الرسام " فرشاة رسم" وأبدأ بتصميم الخلفيات.
2. في كل خلفية أنشئ مستطيل بداخله نص:

خلفية الافتتاح

نفكر قبل الضغط
تلقيتم رساله،
هل ستضغطون LIKE?

مثال لرسالة

تلقيتُ رسالة للانضمام
لمجموعة: مقاطعة الصف السادس **1**

يمكنك تكرار الخلفية التي قمت بإنشائها (الزر الايمن– مضاعفة)

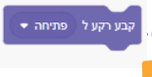
من المفضل تغير اسم الخلفية: البداية, رسالة 1 وهكذا.

"نكتب" كود:

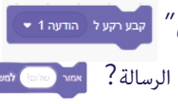
نكتب مقطع برمجي لشخصية الولد والزر "اعجبني".

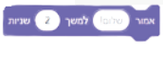
المقطع البرمجي للول

يبدأ البرنامج بالضغط على العلم .

تظهر خلفية البداية لعدة ثواني 

نُحدد عدد الثواني

نُغير للخلفية "الرسالة الأولى" 

ماذا سيقول الولد مع ظهور الرسالة؟ 

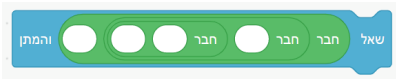
المقطع البرمجي للزر "**אהבתי** اعجبني"

عند النقر على هذا الزر - الكائن ("اعجبني")

يسأل اللاعب: هل تضرر أي شخص من الرسالة؟

نطلب من المستخدم الاجابة ب"نعم" او "كلا".

لكتابة جمل طويلة نستعمل الأمر "اربط"



نُدخل الإجابة لأوامر "العمليات"

وندخلها لمتوالية الشرط – إذا... والا...

اربط الشرط

مع الاوامر "عند الضغط.." و"أسأل"

اذا اللاعب جاوب بأن الرسالة سببت ضرر، ماذا نقول

من الضروري الانتقال للرسالة القادمة -"الخلفية التالية"

والا - أذا الاجابة هي "كلا"

ماذا نقول؟

من الضروري الانتقال الى الرسالة التالية " الخلفية التالية"

المقطع البرمجي للزر "لم يعجبني"

عند النقر على هذا الكائن

ماذا تريد أن تفعل الشخصية؟ هل تقول؟ تطلب؟

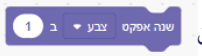
تذكروا اضافة الامر

من اجل وبعد ان يختار المشترك الزر، سينتقل إلى الرسالة التالية.

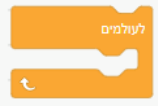
كيف يمكن للأوامر تغيير اللون؟ غير تأثير اللون

عند الضغط على العلم الاخضر لتشغيل المشروع

الأمر يغير تأثير اللون



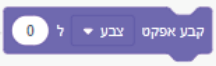
من أجل تكرار عملية تغيير اللون



نُدخل الأمر بداخل متوالية:

من اجل ارجاع اللون الاصلي عند بداية المشروع

نُضيف الأمر :



بعد امر من " الاحداث".

استكشف بيئة سكراتش واكتشف أوامر جديدة

اضف نغمتك، صوتك، حركاتك ومظهرك.

بالنهاية شاركوا عائلتكم وأصدقائكم.

واسمح لهم بتجربة النص الذي أنشأته

بالنجاح