



مراجعة نهائية لبرنامج

Scratch

للفصل الدراسي الثاني

إعداد المعلمة :-

أ/ سارة الشمري



أولا :- لفتح المشروع ..



نختار من قائمة ملف أمر فتح .

ثانياً :- إنشاء متغير ..



نختار من لبنات البيانات لبنة إنشاء
متغير ونقوم بعد ذلك بكتابة الاسم
المطلوب في الاختبار



لإخفاء المتغير أو اظهاره نضغط
على المربع الذي بجانب اسم
المتغير

ثالثاً :- إنشاء لائحة ..



نختار من لبيانات البيانات لبنة إنشاء
لائحة ونقوم بعد ذلك بكتابة الاسم
المطلوب في الاختبار



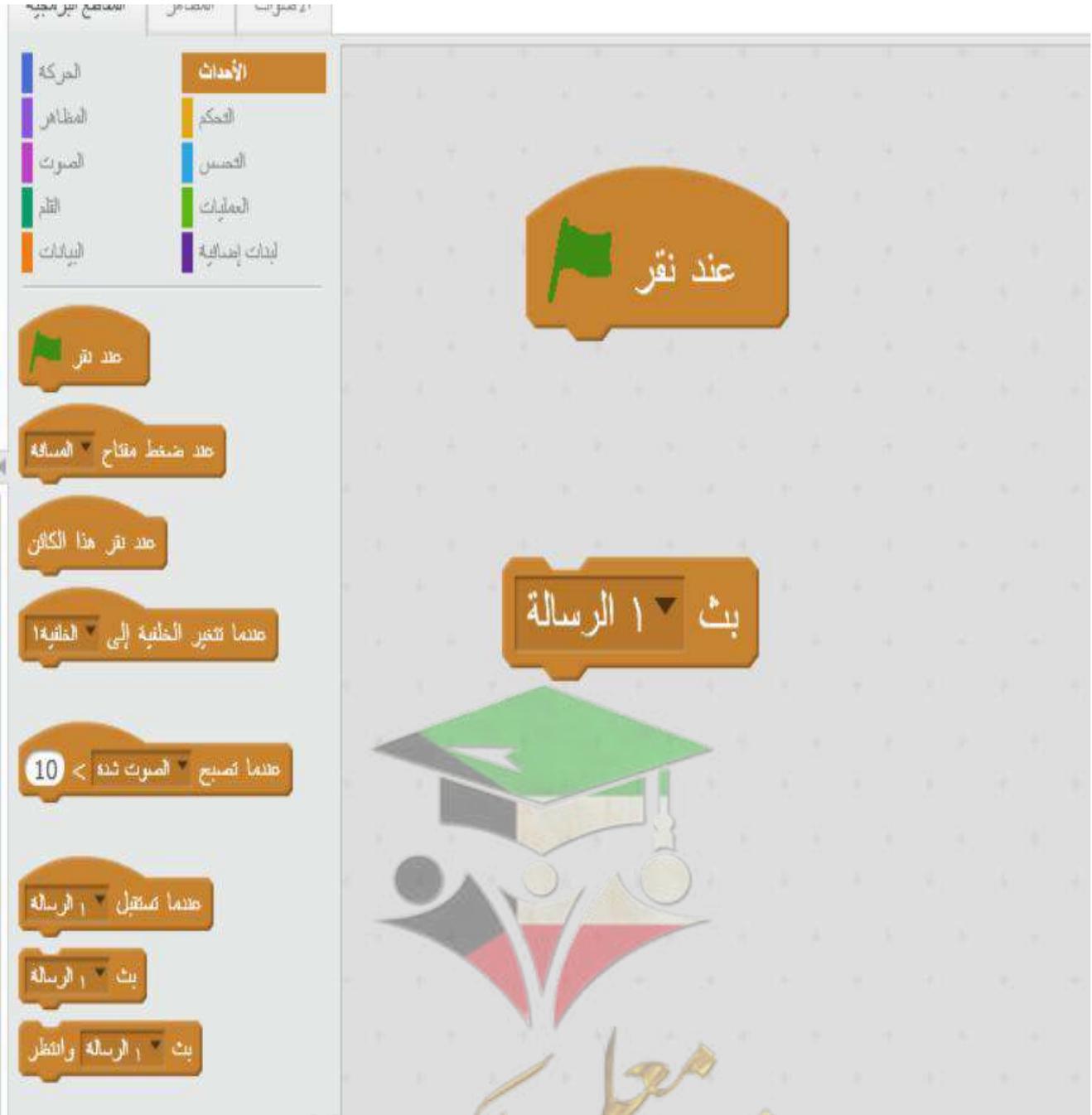
لإضافة عنصر جديد نقوم بالضغط على
علامة الزائد الموجودة أسفل اللائحة
وبعد ذلك نقوم بكتابة العنصر المطلوب
في ورقة الاختبار



لحذف عنصر نقوم بتحديد العنصر
المطلوب حذفه ثم نضغط على علامة X
الموجودة بجانب العنصر

رابعاً :- إضافة اللبانات ..

لبانات الأحداث



لبنات التحكم



The screenshot shows the 'Lbnat al-Takhrim' software interface. On the left, there is a vertical menu with colored buttons for different categories: الحركة (Movement), المشاهد (Scenes), الصوت (Sound), القدم (Foot), البيئات (Environments), الأحداث (Events), التحكم (Control), العنصر (Element), العمليات (Operations), and لبنات إضافية (Additional Elements). Below the menu, there are four yellow buttons: 'انظر 1 ثابته' (View 1 Fixed), 'كرر 10 مرة' (Repeat 10 Times), 'كرر باستمرار' (Repeat Continuously), and 'إبدأ' (Start). In the center, there is a large yellow button labeled 'أنشئ نسخة من نفسي' (Create a copy of myself) with a dropdown arrow next to 'نفسى'. Below this button is a graphic of a graduation cap and a book. The background is a light gray grid.

لبينات الحركة



لبينات المظاهر



خامسا :- لحفظ المشروع ..



نختار من قائمة ملف أمر حفظ باسم .