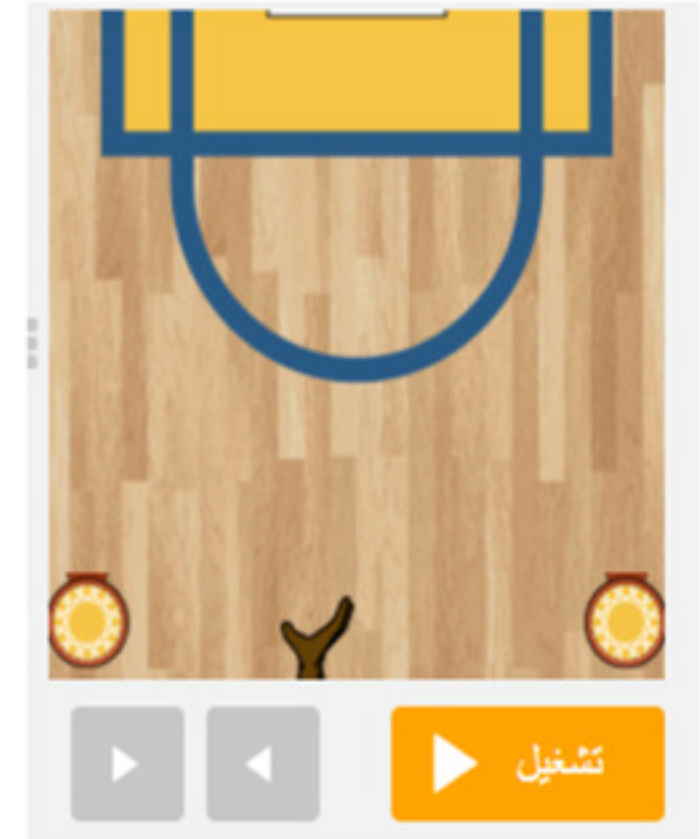
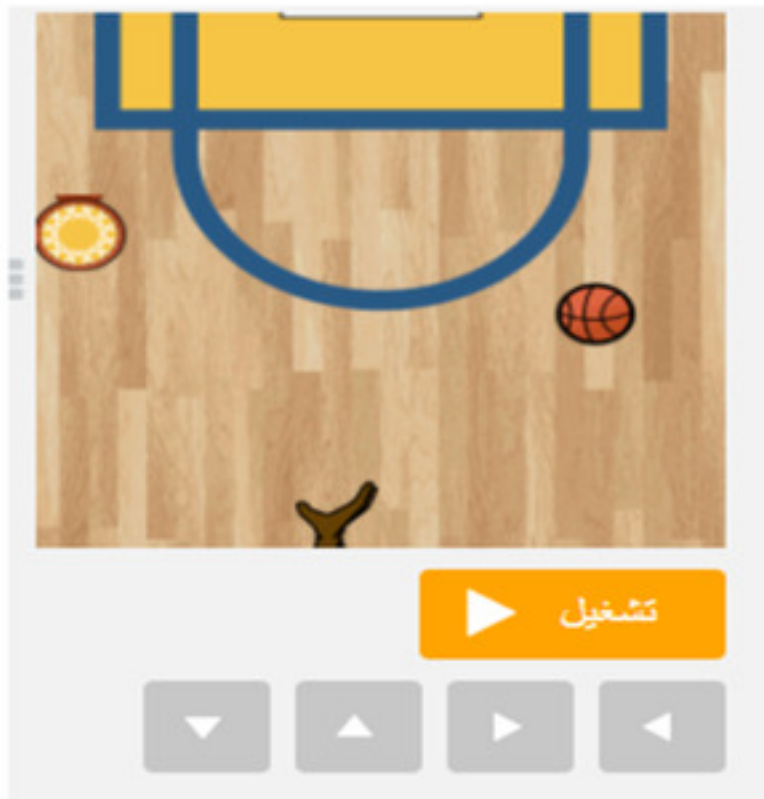


المستوى: الثالثة
المادة: إعلامية
السنة الدراسية:
2022/2021



مدرسة تونس الذكية

تعلم البرمجة في مرحلة الأحداث لعبة الارتداد



1

في مرحلة الأحداث من
لعبة الارتداد سيكون هنالك
اختلاف من الناحية
التقليدية التي تعودنا عليها
حيث ستحاول في كل مرة
ربط علاقة بين المربعات
البرمجية و الأسهم
الصغيرة التي من خلالها
ستحكم بالكرة



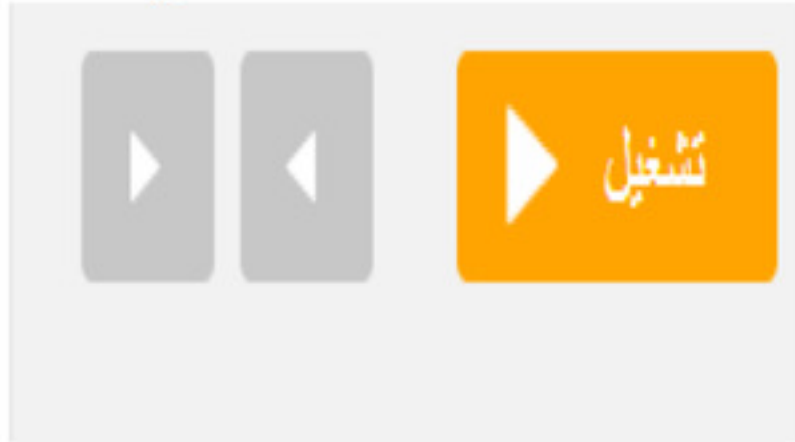
ستحاول اىصال قطعة برمجية بالحدث
مثال عند الضغط على السهم الايسر ستتحرك
الكرة الى اليسار



عند الضغط على السهم الأيسر

تحرك لليسار

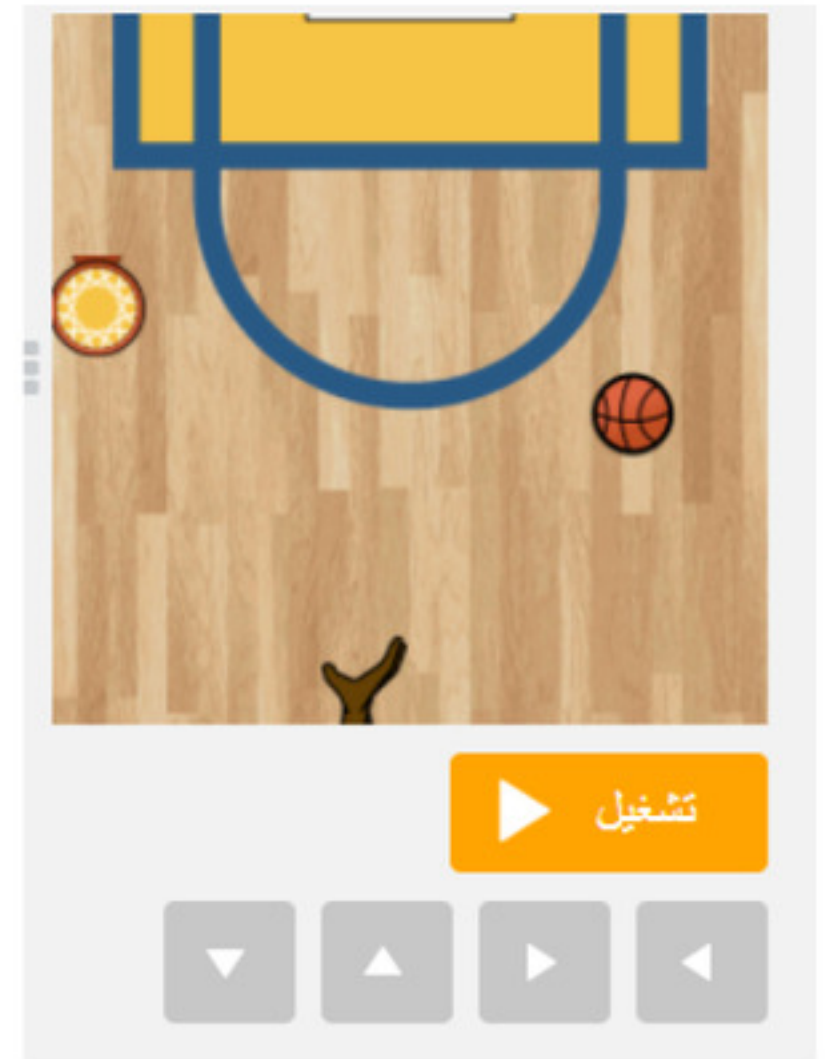
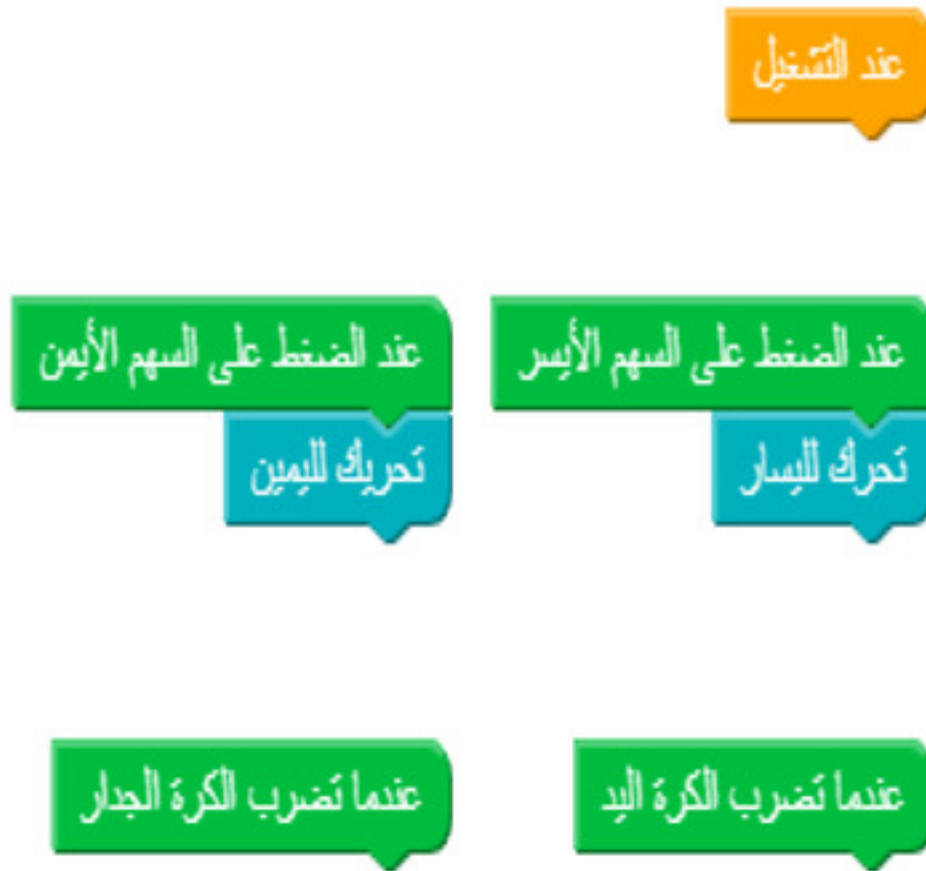
عند الضغط على السهم الأيمن
ستتحرك الكرة الى اليمين



عند الضغط على السهم الأيمن

تحريك لليمين

مع التقدم في المراحل سيزداد عدد الأسهم
و بالتالي سيزداد عدد الأحداث الممكنة كما
تبين الصورة التالية



ستحاول اذا في هذه المرحلة صناعة
ملعب للكرة كالتالي و ربط الاحداث في
كل مرة بالسهم المناسب

عند التفعيل

عند الضغط على السهم الأيمن

تحريك لليمين

عند الضغط على السهم الأيسر

تحريك لليسار

عندما تضرب الكرة الجدار

اقف كرة

عندما تضرب الكرة اليد

اقف كرة

عندما تكون الكرة في الهدف

تغل صوت الهدف ▼

عندما لا تضرب الكرة اليد

تغل صوت الصفارة ▼