بسم الله الرحمن الرحيم

# مشروع برمجية بيئتنا حياتنا

## اولاً : نبذه مختصرة عن محتوى البرمجية :-

البرمجية تم تنفيذها باستخدام برنامج SCRATCH

برمجية بيئتنا حياتنا مقسمة الى ثلاثة أجزاء

١ - **القصه** ... هدفها الحث على الحفاظ على نظافة بيئتنا

٢ - **اللعبة** ... لعبة لحماية الأرض من خطر التلوث

٣ - **السلوك**... وهذا الجزء هو اختبار للمستخدم ليختار بين سلوكين احدهم يخدم البيئة والاخر خطر على البيئة والهدف من هذا الجزء هو تنمية السلوكيات الجيدة .

## ثانياً : توزيع الأدوار

قمت بتوزيع الادوار على اعضاء الفريق بحسب كل مرحلة

أ – مرحلة الاعداد:

( تحديد فكرة القصة – تأليف القصه – تحديد شخصيات القصة – كتابة الحوار للقصة – تحديد فكرة اللعبة – تجميع افكار سلوكيات نافعه وضاره للبيئة )

ب – مرحلة الصوتيات :

(تسجيل الحوار الخاص بشخصيات القصة – اختيار اغنية المقدمة للبرمجية – اغنية لنهاية القصة – المؤثرات الصوتية المستخدمة للقصة – موسيقي اللعبة – موسيقي السلوكيات )

جـ - مرحلة تجميع الصور والخلفيات

( صورة المقدمة – القائمة الرئيسية للبرمجية – صور الشخصيات داخل القصة – خلفية خاصة للمشاهد حسب محتوى كل مشهد – صورة الازرار – خلفيات اللعبة – صورة المركبة الفضائية – صورة كرة التلوث – صورة الفوز في اللعبة والخسارة – صور تعبر عن السلوكيات النافعه والضارة للبيئة )

د – مرحلة التصميم والبرمجة :

( برمجة الازرار – برمجة القصة وضبط زمن الحوار لكل مشهد – ضبط ظهور واختفاء الكائنات لكل مشهد فى البرمجية – ضبط الحركة للكائنات المتحركة في القصة – ضبط كود البرمجة لكائنات اللعبة – برمجة الجزء الخاص بالسلوك وزمن ظهور كل صورة واختفاؤها )

هـ - مرحلة المراجعة :

للتأكد من سير البرمجية بشكل جيد وعدم وجود اخطاء بها

و – مرحلة التجريب :

وهى عرض البرمجية على فئات ومراحل مختلفة للتأكد من وصول الفكرة والهدف والاستفادة منها .

وقد أدى كل اعضاء الفريق ادوارهم على اكمل وجه خلال كل مراحل المشروع

## ثالثاً : روابط تحميل البرمجية والفديوهات

وبعد الانتهاء تم تحويل المشروع لاكثر من امتداد ليسهل عرضه والتعامل معه

اولا رابط تحميل البرمجية بامتداد HTML

للتحميل اضغط هنا

ثانيا رابط تحميل البرمجية بامتداد EXE

للتحميل اضغط هنا

ثالثا رابط عرض البرمجية على موقع SCRATCH

لعرض البرمجية على الموقع اضغط هنا

رابعا رابط عرض البرمجية اثناء تشغيلها فى فيديو على YouTube

الجزء الاول اضغط هنا

الجزء الثانى اضغط هنا

## رابعاً : شرح طريقة إستخدام البرمجية

عند فتح البرمجية يجب اولا الضغط على رمز العلم الأخضر لتبدأ البرمجية بالعمل ثم الضغط على زر الدخول بعد ذلك تظهر القائمة الرئيسية للبرمجية

الزر الاول في القائمة هى قصة الغابة النظيفة وهى قصة بشخصيات كرتونية أبطالها الأرنب والعصفور تهدف القصة الى الحفاظ على البيئة ونظافتها .

استعنت في البرمجية اثناء تصميم مشاهد القصة بصور متحركة لاضفاء الروح الى مشاهدها وتكون اقرب الى فيلم الكرتون لجذب الانتباه .

وبعد تسجيل الطالبات للحوار الخاص بالقصة قمت بتحويل الصوت ليتلائم مع شخصيات القصة اكثر ويبدو واقعيا معها .

وهذة بعض مشاهد القصة

لا اعرف ماذا اقول يا ارنوب .. كيف .. يلوثون بيئتهم انها بيتهم الكبير
حسنا الى اللقاء يا ارنوب

لقد جاء الأطفال ليلعبوا في الغابة كعادتهم .. حسنا سأنتظر لأرى كيف سيتركون المكان بعدما ينتهون من لعبهم

ان البيئه هى بيتهم الكبير لابد ان يحافظوا علي نظافتها.. لقد رحل الارنب عن الغابه فمن سينظف لهم المكان ساذهب واعود غدا لارى ماذا سيفعل الاطفال عندما يعودوا

ماذا فعلنا بالأمس !! لقد تركنا الغابة ملوثة وغير نظيفة .. كيف نفعل هذا ببيئتنا ؟ لابد ان ننظف المكان لنستطيع اللعب وعلينا بعد اللعب ان نتركه نظيفا...هيا بنا

ما الذى اراة !!! لقد اقر الاطفال .. بفعلتهم انهم ينظفون الغابة بنفسهم احسنتم يا اولاد ..سأذهب الي ارنوب لأخبرة بهذا

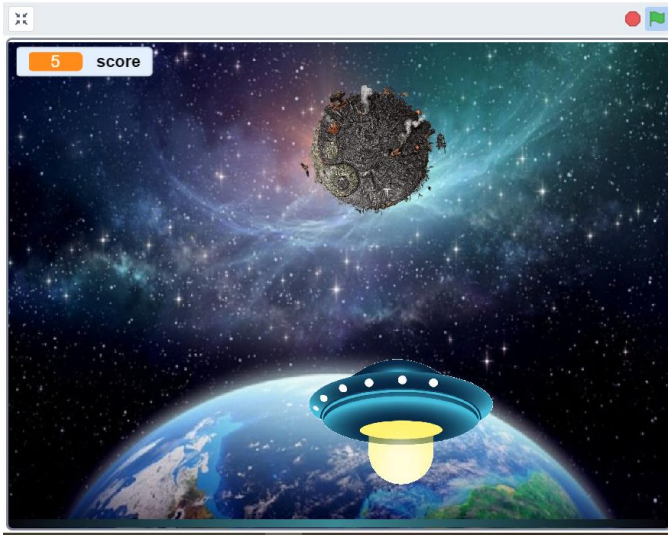
اتدرى ماذا حدث بعد رحيلك عن الغابة ؟

بعد الوصول لمشهد النهاية نضغط على زر القائمة للرجوع للقائمة الرئيسية مرة اخرى .

**ملحوظة** : يمكن الرجوع لبداية البرمجية اثناء عرض القصة من خلال الضغط على العلم الأخضر

فى القائمة الرئيسية نجد الزر الثانى هو زر لعبة انقذ الأرض وبالضغط علية يدخلنا الى اللعبة

اولا نضغط على زر التعليمات لقرائة تعليمات اللعبة ثم نضغط زر عودة للعبة للضغط على زر اللعب



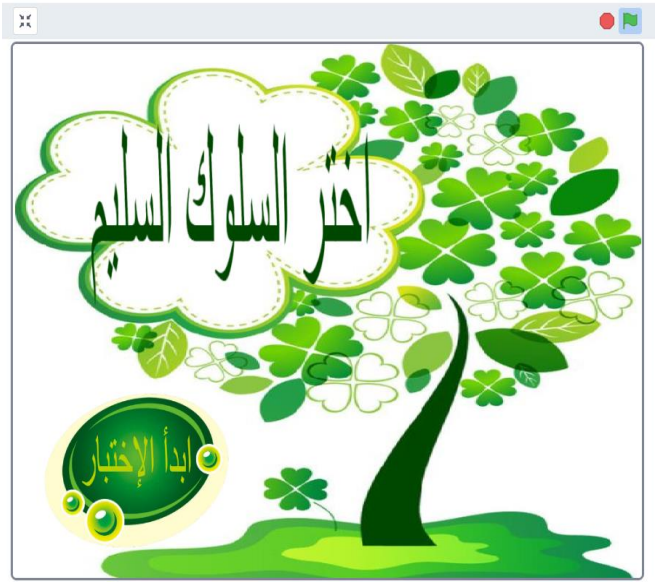
اللعبة تعتمد على تحريك السفينة لمنع وصول الكرة للأرض وكلما قمت بصد الكرة يزداد عدد اهدافك .

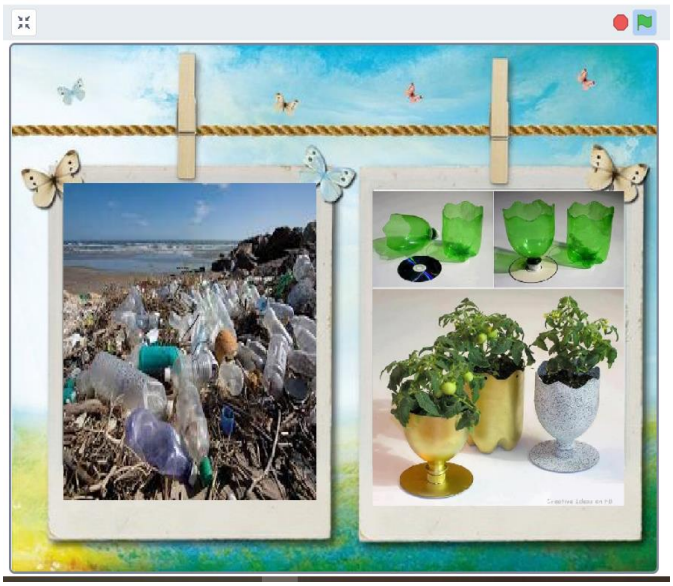
عند الفوز تظهر الارض لتهنئك وعند الخسارة تظهر الارض حزينة

بعد الفوز او الخسارة نضغط على زر القائمة لنعود مرة اخرى الي القائمة الرئيسية للبرمجية

نجد الزر الثالث بعنوان اختر السلوك السليم وفى هذا الجزء يكون امام المستخدم سلوكين مختلفين وعلية ان يختار اياً منهم السلوك الجيد ويضغط علية ليدخل على سلوكين اخرين ليختار منهما السلوك الجيد .. وهكذا لنهاية الاختبار .

نضغط اولا على زر ابدأ الاختبار وبعد ذلك اختر السلوك المناسب من الصور



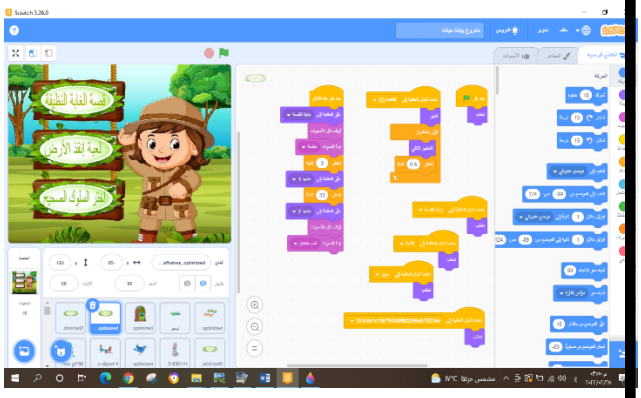



عند اختيار السلوك الجيد يظهر لك صورة احسنت وعند اختيار السلوك الخاطئ يظهر لك صورة خطأ وفى كلتا الحالتين ينتقل تلقائيا الى الصورتين التاليتين ليختار بينهما

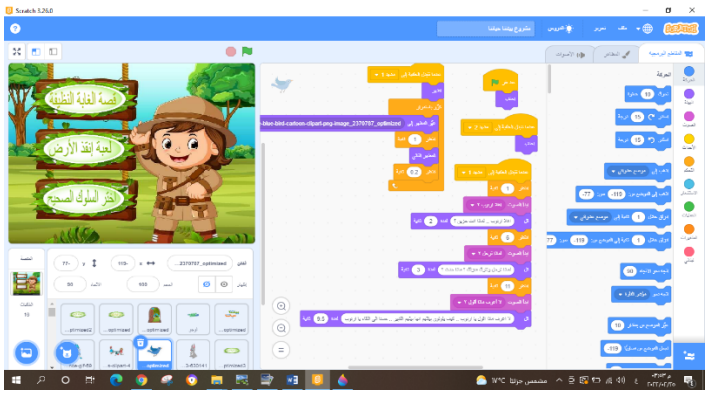
وفي نهاية الاختبار تظهر صورة تخبرك بذلك وتلقائيا ترجع للقائمة الرئيسية مرة اخرى

## خامساً : لقطات من أكواد الكائنات داخل البرمجية:

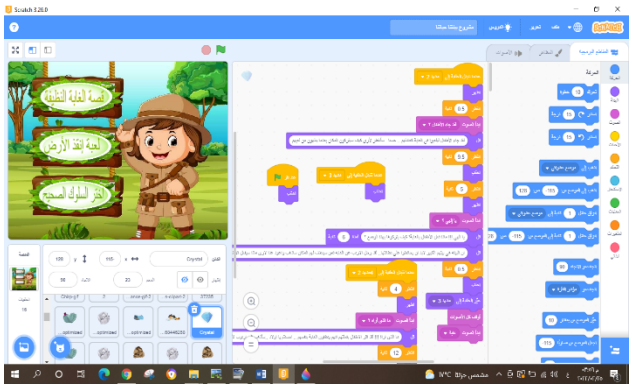
كود زر قصة الغابة النظيفة



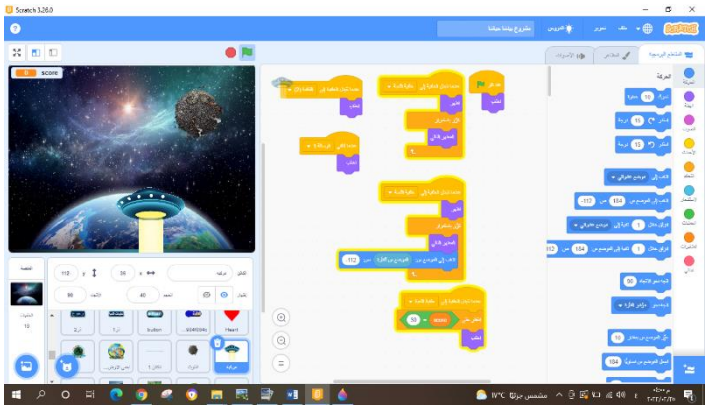
كود كائن العصفور فى المشهد الأول



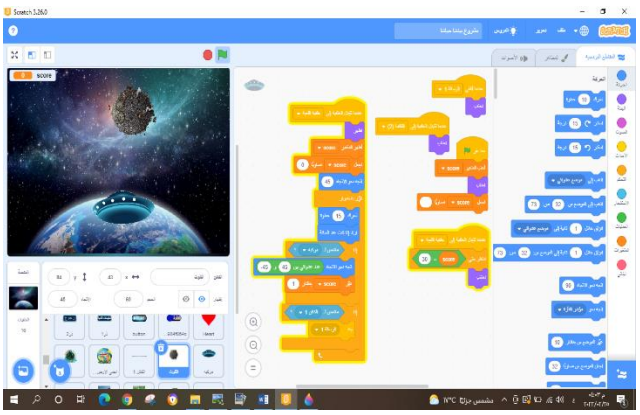
كود برمجة حوار العصفور في المشهد الثانى



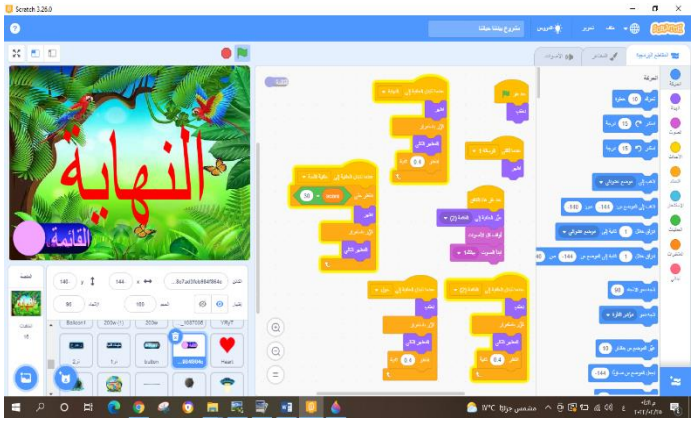
كود مركبة الفضاء في اللعبة



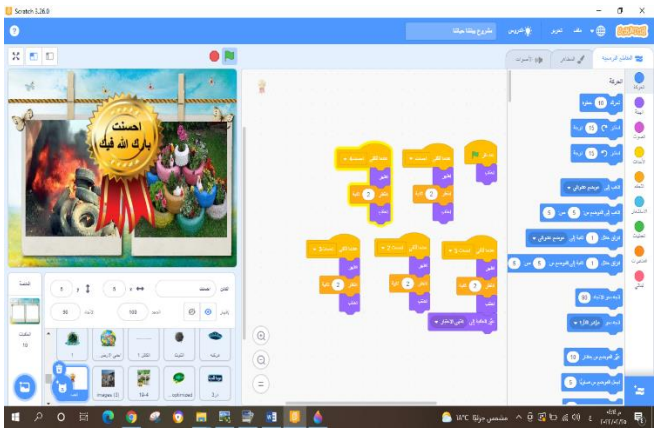
كود كرة التلوث في اللعبة



كود زر القائمة الرئيسية




كود شارة احسنت فى اختبار السلوك




كود زر اختر السلوك الصحيح