

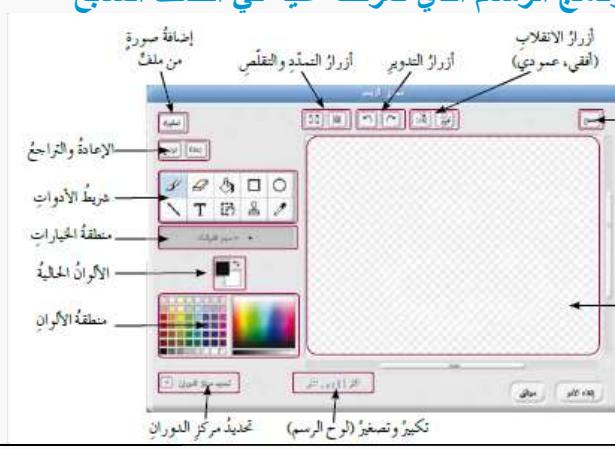
:السؤال: نفذ ما يأتي

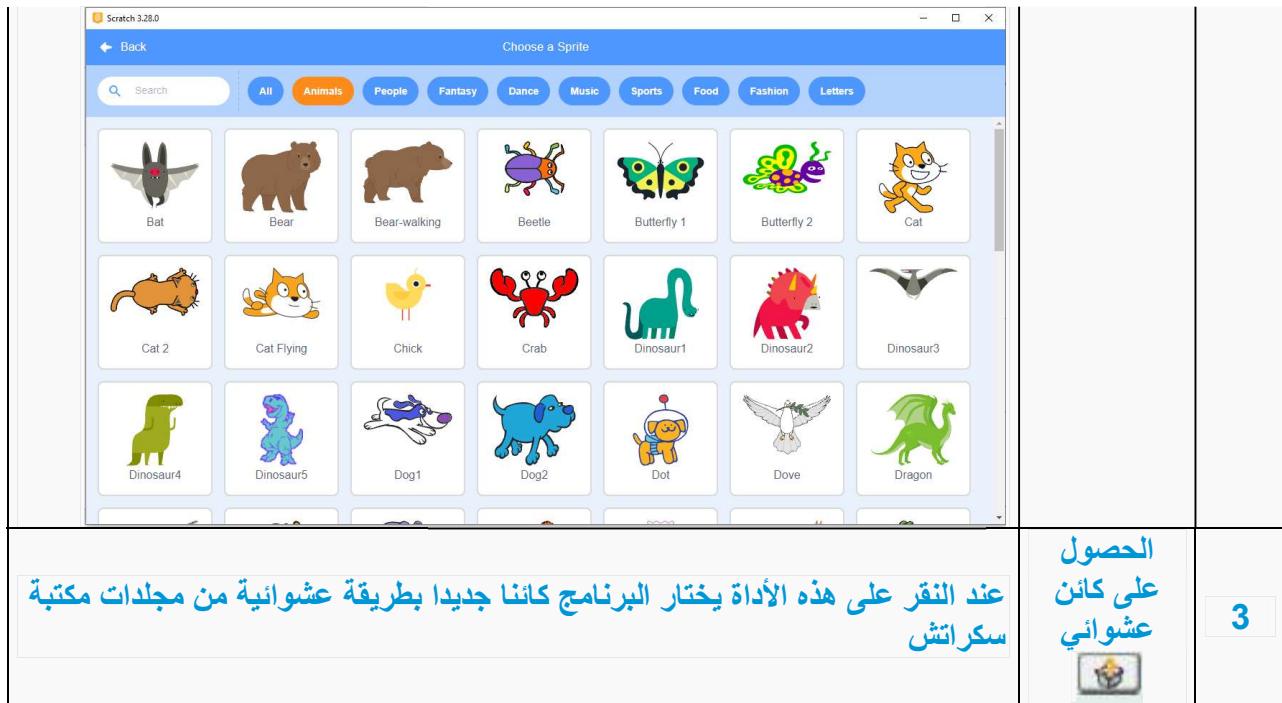
- 3- اضف الكائنات المسجلة في مخطط المشروع باستخدام اداة
- 4- حدد اماكنها على المنصة وفق الشكل المناسب لها كما قررته في المخطط
- 5- غير حجوم الكائنات بناء على مخطط مشروعك بالقدر الذي تراه مناسبا
- 6- ضاعف الكائن الذي تعدد الاقرب لموضوع مشروعك

:الإجابة

3-

مرة واحدة، ونحدد الكائن في منطقة المنصة ونقوم بتحريكه بالسحب والافلات  من شريط أدوات المنصة، ننقر على المؤشر 4- إلى المكان الفراد وضعه فيه.

الوظيفة	الرقم
<p>تستخدم هذه الأداة لرسم شكل غير متواافق في مكتبة البرنامج باستخدام محرر الرسم الذي يشبه برنامج الرسام الذي تعرفت عليه في الصف السادس</p>  <p>الإعادة والتراجع</p> <p>شريط الأدوات</p> <p>منطقة المباريات</p> <p>الألوان الحالية</p> <p>منطقة الألوان</p> <p>إضافة صورة من ملف</p> <p>أزرار التنبيه</p> <p>أزرار التدوير</p> <p>أزرار الانقلاب (أفقى، عمودي)</p> <p>مسح لوح الرسم</p> <p>لوح الرسم</p> <p>تكبير وتضييق (لوح الرسم)</p> <p>تحديد مركز الموران</p>	1
<p>تستخدم هذه الأداة لاختيار كائن جديد من أحد مجلدات مكتبة سكرياش أو إحدى وسائل التخزين</p> <p>مثال: اختيار كائن الكمبيوتر (Laptop) أو المفتاح (Key) من المجلد (Things). لاحظ أن بعض الكائنات مزودة بمقاطع برمجية جاهزة مثل الكائن (Follow-mouse) من المجلد (Animals)</p>	2



عند النقر على هذه الأداة يختار البرنامج كائناً جديداً بطريقة عشوائية من مجلدات مكتبة سكراتش

الحصول على كائن عشوائي

3

مرة واحدة، وننقر على الكائن المراد تعديل حجمه، الى ان أو من شريط أدوات المنصة، ننقر على اداة التكبير - 5 يصل الى الحجم المطلوب.

مرة واحدة، وننقر على الكائن المراد مضاعفته، ونكرر النقر لنصل من شريط أدوات المنصة، ننقر على اداة المضاعفة - 6 الى العدد المطلوب.