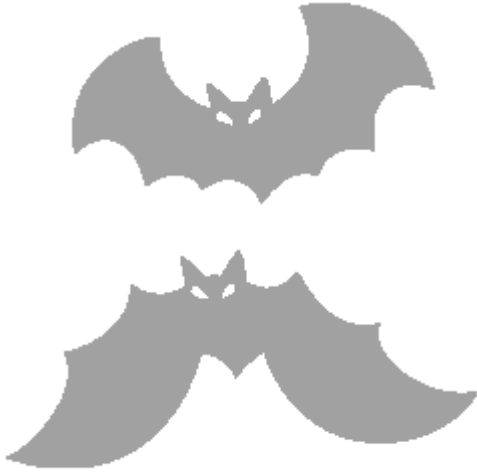


الجزء الأول (04 ن): افتح Scratch ثم:



1. احذف القط.
2. أضف من Animals الكائن المبين في الصورة.
3. انتقل في منطقة التحكم إلى تبويب المظاهر.
4. أضف المظهر الثاني لنفس الكائن. لاحظ الفرق بين المظهرين.
5. انتقل في منطقة التحكم إلى تبويب الأصوات.
6. أضف الصوت Bird.

الجزء الثاني (05 ن): انتقل في منطقة التحكم إلى تبويب المقاطع البرمجية ثم:

1. أضف المقطع البرمجي الذي يجعل الكائن:
 - i. يتحرك
 - ii. باستمرار
 - iii. بسرعة معتدلة
 - iv. يرتد كلما اصطدم بالحافة
 - v. يبدو كأنه يطير
 - vi. دون أن ينقلب على رأسه
 2. أضف الصوت Bird للمقطع البرمجي.
- الجزء الثالث (01 ن):** غير خلفية المنصة حتى يبدو الكائن في غابة.