

الجزء الأول (02 ن): افتح Scratch واحذف الكائن ثم

- حدد الخلفية البيضاء، انتقل إلى منطقة التحكم واستبدلها بالخلفية: xy-grid
- استعمل الريشة لرسم مربع أحمر صغير

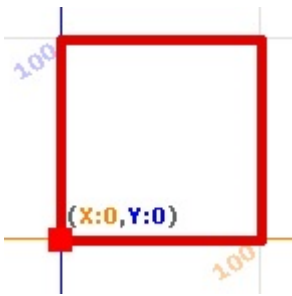
الجزء الثاني (05 ن): حدد الكائن الأحمر ثم أضف المقطع البرمجي الذي بعد الضغط على

المفتاح e يقوم بما يلي:

- يسمح المنصة
- يرفع القلم
- يعيد الكائن لمركز المعلم المتعامد والمتجانس
- يوجه الكائن لليمين

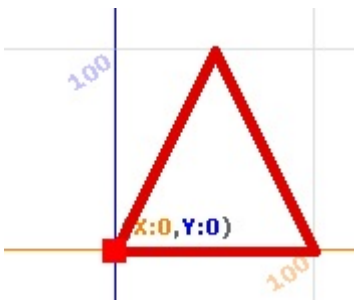
الجزء الثالث (05 ن): أضف المقطع البرمجي الذي بعد الضغط على

المفتاح r يرسم مربعا كما هو مبين في الصورة وذلك باستعمال لبنات الإحداثيات.



الجزء الرابع (04 ن): أضف المقطع البرمجي الذي بعد الضغط على

المفتاح t يرسم مثلثا كما هو مبين في الصورة وذلك باستعمال لبنات الإحداثيات.



الجزء الخامس (04 ن): أضف المقطع البرمجي الذي بعد الضغط على المفتاح a يرسم نفس

المربع المبين في الصورة الأولى وذلك باستعمال اللبنتين أدناه:

