

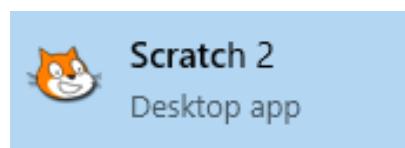
السلام عليكم اعزائي التلاميذ:

سنقوم بإنشاء لبنة المضلع المنتظم

المرحلة الاولى:

الدخول الى بيئة سكراتش

1. قم بالدخول الى بيئة سكراتش من الحاسوب الخاص بك:



2. في حال لم تكن موجودة بيئة سكراتش في الحاسوب، ندخل من خلال هذا الرابط:

[https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tip\\_bar=home](https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tip_bar=home)

المرحلة الثانية:

تغيير المظاهر

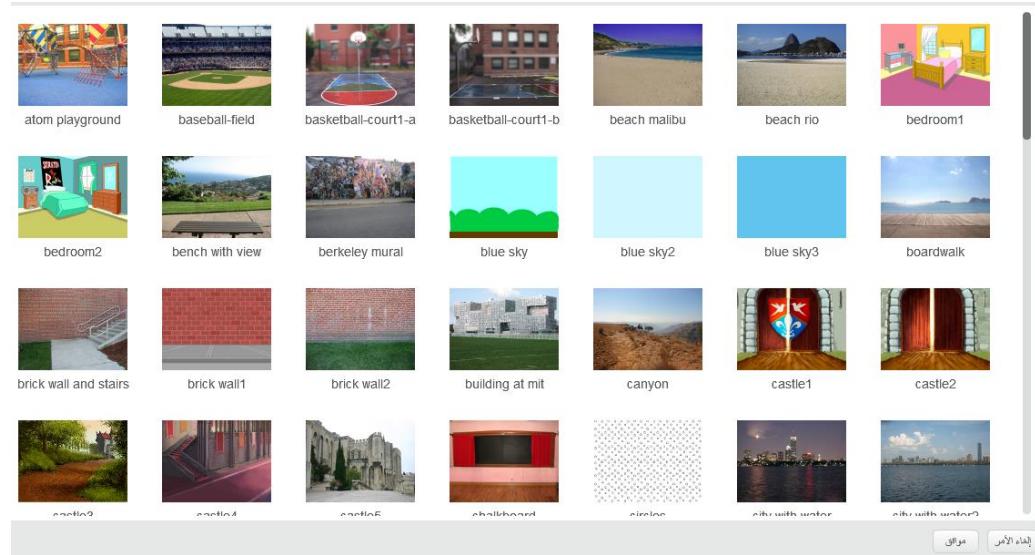
هيا بنا نبدأ:

1. نقوم بتغيير خلفية المنصة من قائمة خلفيات سكراتش



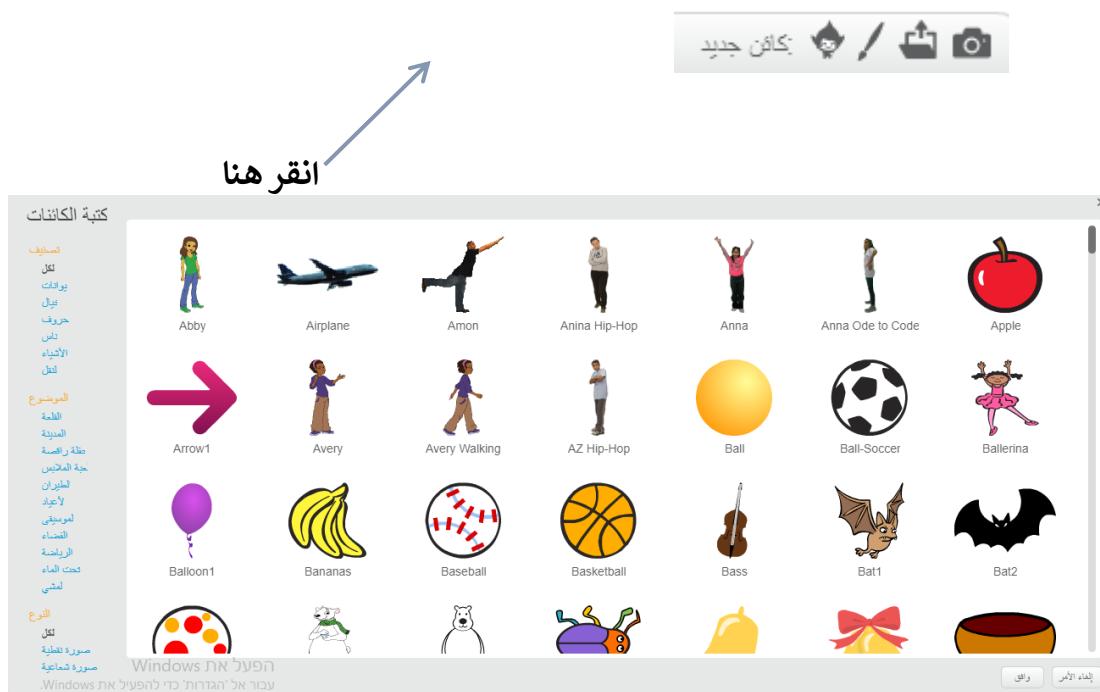
انقر هنا





2. قم باختيار احدى الخلفيات التي تريدها ومن ثم اضغط موافق.

نقوم بتغيير الكائن الافتراضي من قائمة كائنات سكراتش:



### المرحلة الثالثة:

#### تعريف لبناء

1. نضغط على "إنشاء لبنة" من فئة البناء الإضافية.



2. نقوم بتسمية البناء باسم "مضلع منتظم"، نضغط على الخيارات، ونضغط على "إضافة حقل رقمي" ونكتب "عدد الأضلاع" ومن ثم نضغط موافق.



المرحلة الرابعة:

إنشاء لبنة المضلع

3. نجر لبنة "كرر 10 مرات" من فئة التحكم من المقاطع البرمجية، ونربطها مع لبنة المضلع المنتظم.



4. نغير قيمة لبنة "كرر 10 مرات" لـ"كرر عدد الاضلاع مرات"، (نجر الحقل الرقمي عدد الاضلاع داخل لبنة كرر).



5. نجر البناء "تحرك 10 خطوة" من فئة الحركة إلى منطقة البرمجة، ونغير قيمتها لـ 50 ومن ثم نضعها داخل التكرار.



6. نجر لبنة "استدر لليمين" من فئة **الحركة** إلى منطقة البرمجة.



7. نجر لبنة "القسمة" من فئة **العمليات** إلى منطقة البرمجة ونغيرها إلى:



8. نستخدم الجر لربط لبنات البنود السابقة مع بعضها، كما يظهر هنا:



المرحلة الرابعة:

تفعيل لبنة المضلع المنتظم

9. نجر لبنة "العلم الأخضر" من فئة **الاحداث** إلى منطقة البرمجة.



10. نجر البناء "امسح" من فئة **القلم** إلى منطقة البرمجة ونربطها مع العلم الأخضر.



11. نجر اللبنة "انزل القلم" من فئة **القلم** إلى منطقة البرمجة لنربط لبنات البنود السابقة مع بعضها



12. نجر لبنة "**اسأل وانتظر**" من فئة **التحسّن** إلى منطقة البرمجة ونغيرها ل "ما هو عدد الأضلاع؟".



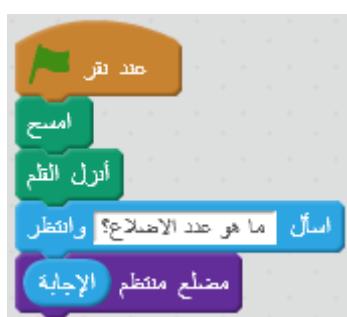
13. نستخدم الجرلزنربط لبنات البنود السابقة مع بعضها، كما يظهر هنا:



14. نجر اللبنة "**مضلع منتظم**" من فئة **اللبنات الإضافية** إلى منطقة البرمجة ونغيرها ل:



15. نستخدم الجرلزنربط لبنات البنود السابقة مع بعضها، كما يظهر هنا:



16. ستحصلون في النهاية على المقطع البرمجي التالي:

