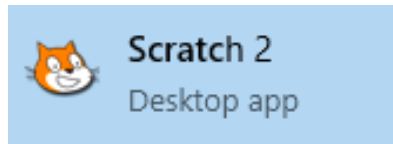


السلام عليكم اعزائي التلاميذ:  
سنقوم بإنشاء لبنة المضلع المنتظم

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)

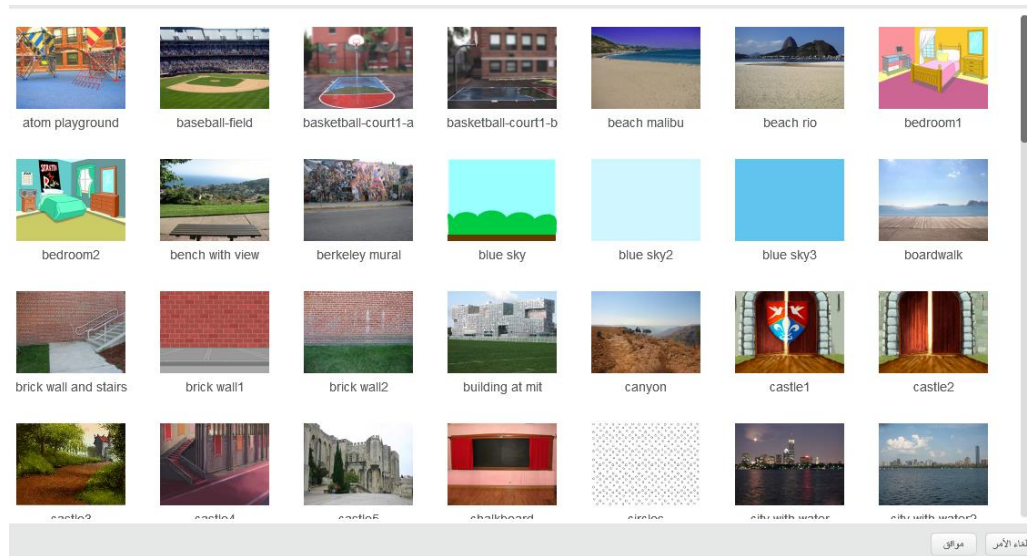
المرحلة الثانية:  
تغيير المظاهر

هيا بنا نبدأ:

1. نقوم بتغيير خلفية المنصة من قائمة خلفيات سكراتش



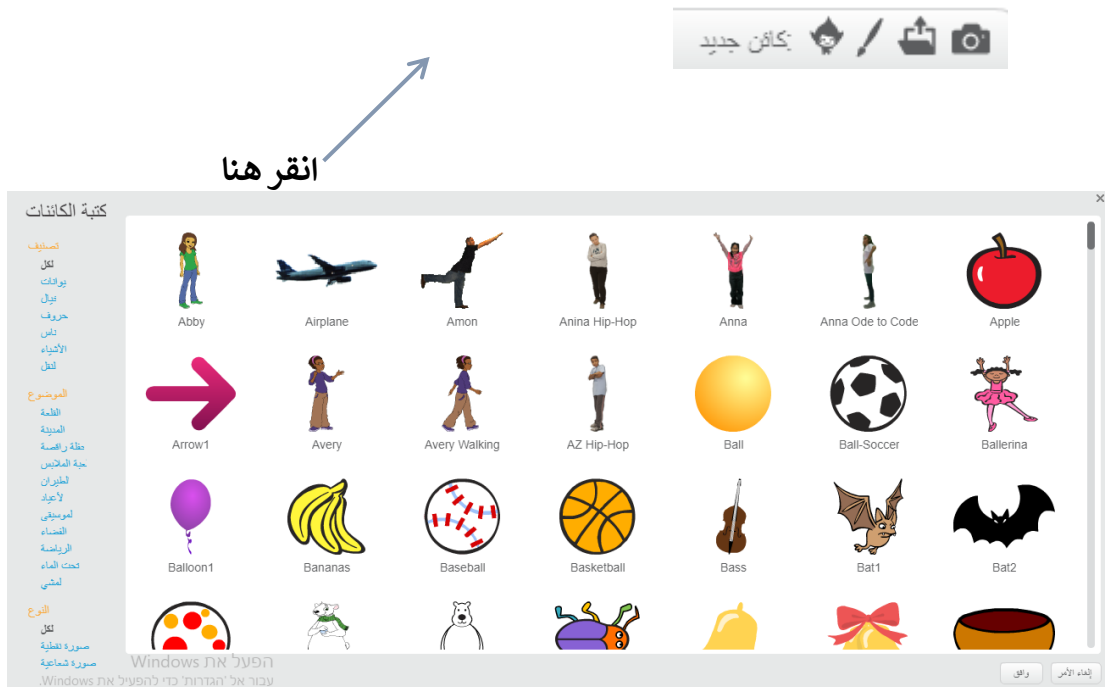
انقر هنا



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

نقوم بتغيير الكائن الافتراضي من  قائمة كائنات سكراتش:

انقر هنا



## المرحلة الثالثة: تعريف لبنات

1. نضغط على "انشاء لبنة" من فئة اللبنة الاضافية.



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



### المرحلة الرابعة:

### انشاء 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 ككرر).



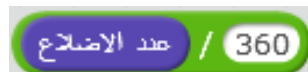
5. نجر اللبنة "تحرك 10 خطوة" من فئة الحركة إلى منطقة البرمجة، ونغير قيمتها لـ 50 ومن ثم نضعها داخل التكرار.



6. نجرلبنة "استدر لليمين" من فئة الحركة الى منطقة البرمجة.



7. نجرلبنة "القسمه" من فئة العمليات الى منطقة البرمجة ونغيرها ل:



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



المرحلة الرابعة:

تفعيل لبنة المضلع المنتظم

9. نجرلبنة "العلم الأخضر" من فئة الاحداث الى منطقة البرمجة.



10. نجراللبنة "امسح" من فئة القلم الى منطقة البرمجة ونريرطها مع العلم الاخضر.



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



12. نجر لبنة "اسأل وانتظر" من فئة التحسس إلى منطقة البرمجة ونغيرها ل "ما هو عدد الاضلاع؟".



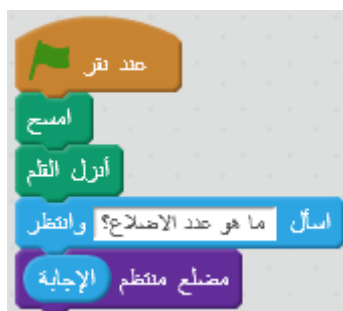
13. نستخدم الجر لربط لبنات البنود السابقة مع بعضها، كما يظهر هنا:



14. نجر اللبنة "مضلع منتظم" من فئة اللبنة الاضافية إلى منطقة البرمجة ونغيرها ل:



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



16. ستحصلون في النهاية على المقطع البرمجي التالي:

