

برنامه اسکرچ

این برنامه مفاهیم و مهارت‌های ضروری مرتبط با برنامه‌نویسی و متحرک‌سازی جهت ایجاد انیمیشن و بازی‌های کامپیوتری را ارائه می‌دهد.

اهداف این برنامه

داوطلب پس از اتمام این مهارت قادر خواهد بود:

- ✓ با برنامه اسکرچ آشنا شود.
- ✓ با حرکت دادن اشیاء در صفحه آشنا شود.
- ✓ با مفهوم تکرار کدها در برنامه‌نویسی آشنا شود.
- ✓ با مفهوم متغیر و به‌کارگیری آن در برنامه‌نویسی آشنا شود.
- ✓ با مفهوم شرط و به‌کارگیری آن در برنامه‌نویسی آشنا شود.

| عنوان توانایی | بخش |
|--|--------------------------|
| ۱,۱ معرفی برنامه اسکرچ | ۱. آشنایی با اسکرچ |
| ۲,۱ آشنایی با برنامه محیط برنامه اسکرچ | |
| ۳,۱ آشنایی با شکلک | |
| ۴,۱ کار با تصویر پس زمینه | |
| ۵,۱ مدیریت فایل | |
| ۶,۱ آشنایی با رویداد | |
| ۷,۱ پخش صدا در اسکرچ | |
| ۸,۱ تعویض حالت شکلک با کدگذاری | |
| ۹,۱ ذخیره کردن صدا در اسکرچ | |
| ۱۰,۱ نمایش یک پیام روی صفحه | |
| ۱۱,۱ آشنایی با کد انتظار | |
| ۱,۲ آشنایی با جهت‌ها در اسکرچ | ۲. حرکت در جهت‌های مختلف |
| ۲,۲ کدگذاری برای حرکت دادن شکلک | |
| ۳,۲ تغییر جهت شکلک | |
| ۴,۲ آشنایی با محدوده حرکت شکلک | |
| ۵,۲ آشنایی با کدهای حرکت در صحنه با تغییر X و Y شکلک | |
| ۱,۳ آشنایی با تکرار کدها | ۳. تکرار کدها |
| ۲,۳ تکرار برای همیشه | |

تهران- خیابان طالقانی- خیابان برادران مظفر، جنب سینما فلسطین تلفن: ۴-۶۶۴۸۸۱۵۲ فاکس: داخلی ۵۳۱

پست الکترونیک: info@iranidcl.ir وب سایت: www.iranidcl.ir

| | |
|--|---------------------------|
| ۳,۳ تعیین جای شکلک نسبت به سایر شکلک‌ها | |
| ۴,۳ تنظیم اندازه شکلک | |
| ۵,۳ برگشتن شکلک از لبه صحنه | |
| ۶,۳ تغییر رنگ | |
| ۱,۴ آشنایی با متغیر | ۴. متغیر |
| ۲,۴ تعریف متغیر در اسکریپت | |
| ۳,۴ مقداردهی اولیه متغیر | |
| ۴,۴ تغییر دادن مقدار متغیر | |
| ۵,۴ پنهان کردن شکلک | |
| ۶,۴ آشکار کردن شکلک | |
| ۷,۴ انتقال شکلک به یک محل تصادفی در صحنه | |
| ۱,۵ بررسی یک موقعیت در برنامه | ۵. بررسی موقعیت در برنامه |
| ۲,۵ تکرار یک کار تا وقتی که برنامه به یک موقعیت برسد | |
| ۳,۵ کدهای مربوط به قلم | |
| ۴,۵ انتشار پیام بین شکلک‌ها | |