

שלב 1

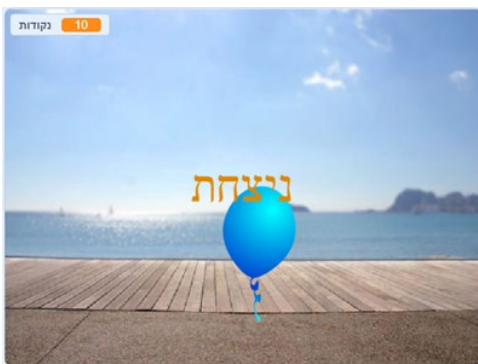
משחק פונג



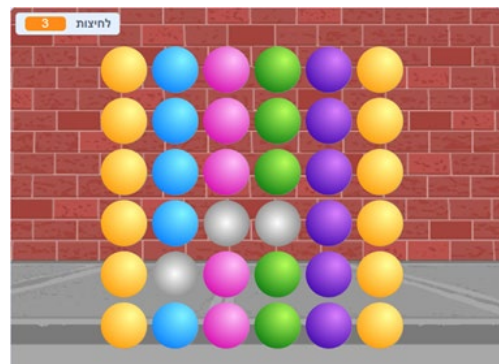
להפיל את השפירית



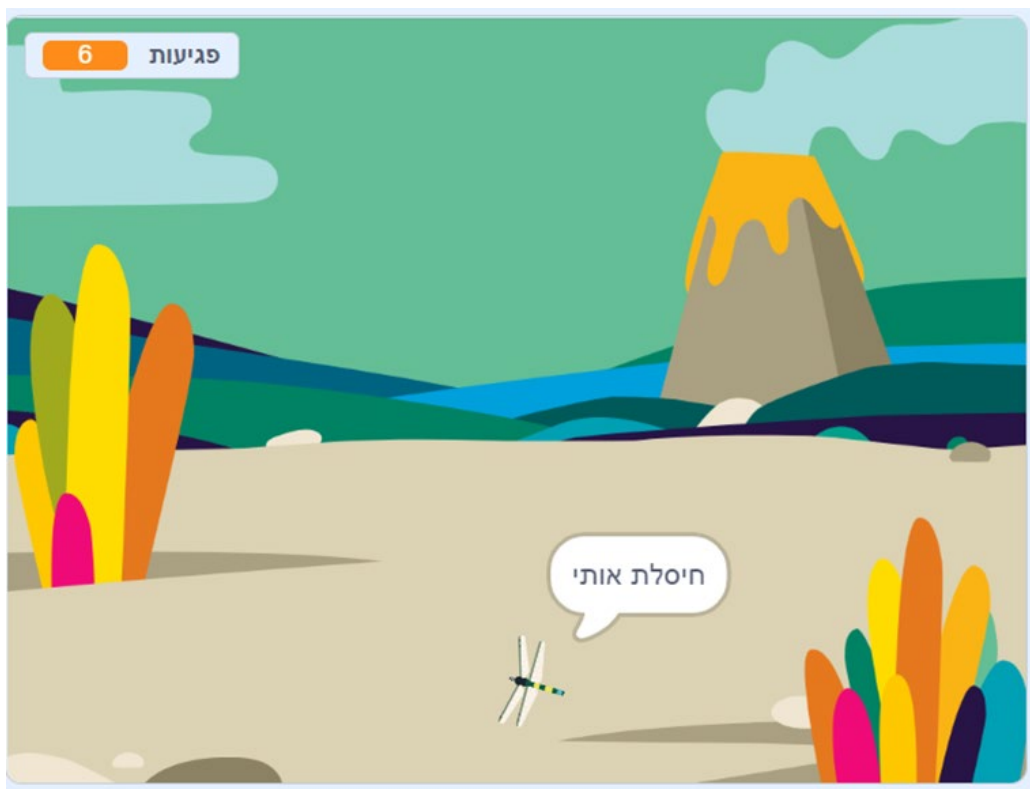
מפוצץ הבלונים



פופיט

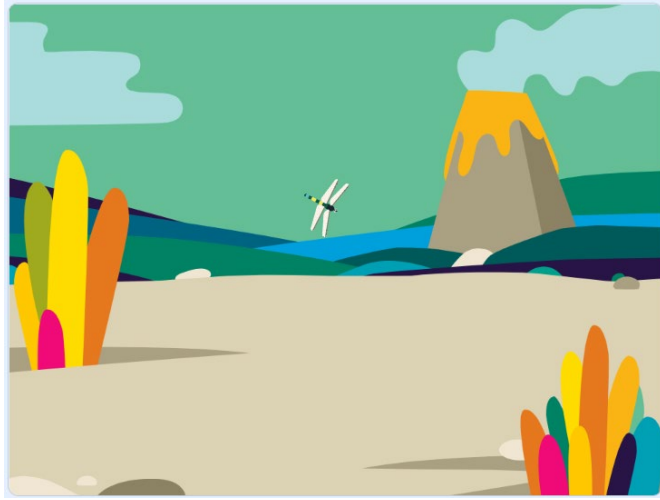


להפיל את השפירית



- הכנת הבמה
- נדיז את השפירית
- ניצור אנימציה
- נפגע בשפירית
- נספור פגיעות
- הודעת ניצחון

הכנת הבמה



המשימה: להכין את הבמה למשחק

נבחר רקע לבמה שלנו מרשימת הרקעים

בחוץ



Jurassic



בחרו רקע

נבחר דמות לבמה שלנו מרשימת הדמויות

חיות



Dragonfly

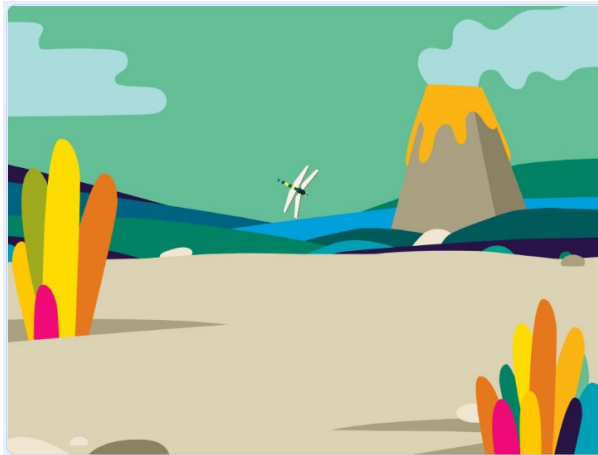
30

גודל



בחרו דמות

נדיז את השפירית



המשימה: להיז את השפירית על המסך

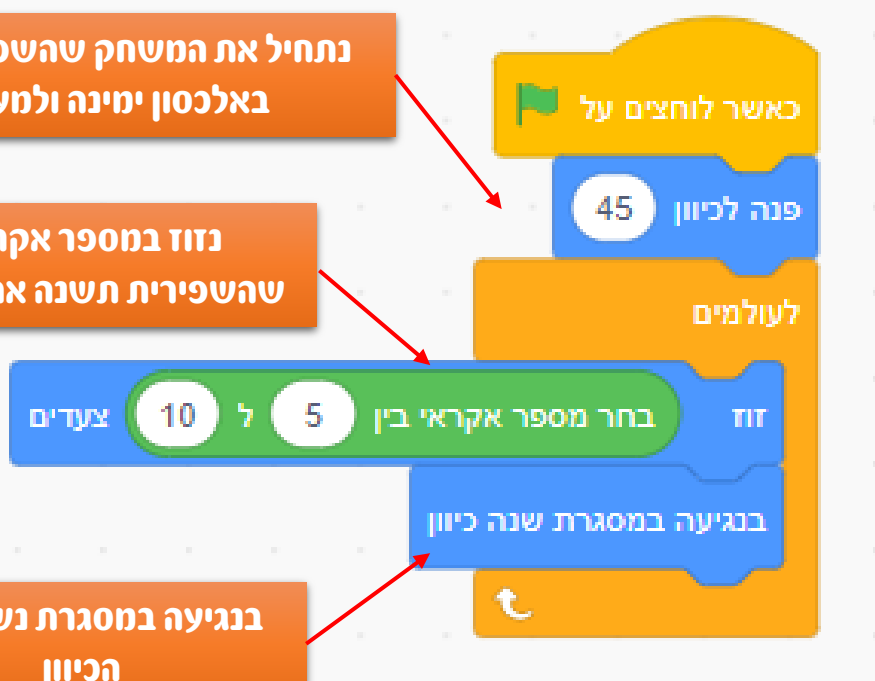


הוסף את הקוד הבא בדמות השפירית:

נתחיל את המשחק שהשפירית זזה
באלכסון ימינה ולמעלה

נזוז במספר אקראי כך
שהשפירית תשנה את המהירות

בנגיעה במסגרת נשנה את
הכיוון

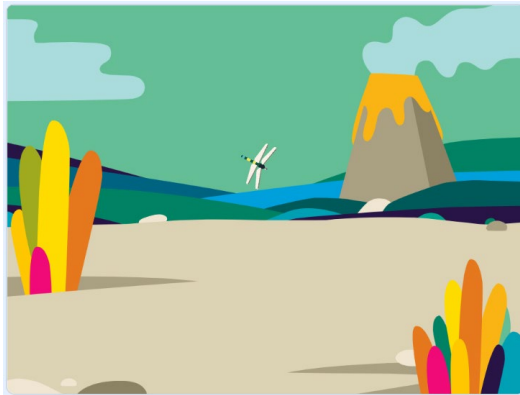


בחן אתזה

כדי להתחיל, לחץ על הדגל הירוק



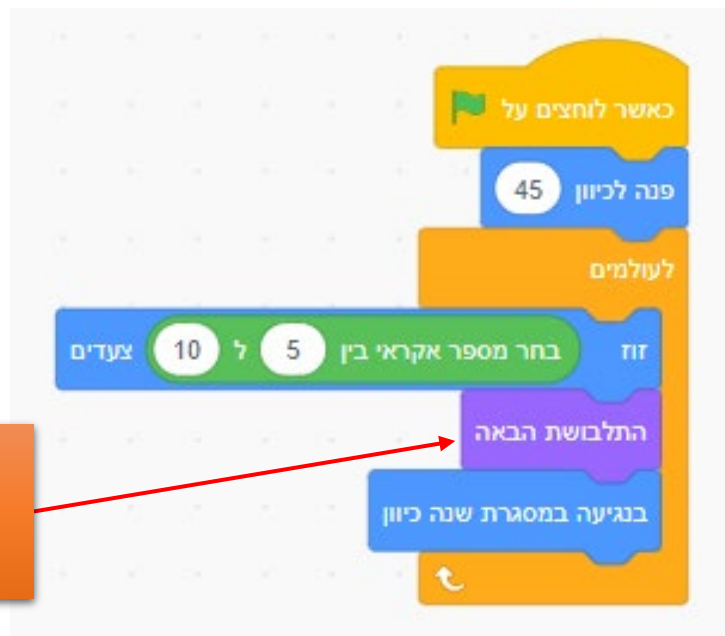
ניצור אנימציה



המשימה: לייצר אנימציה של התעופפות



נוסיף את הלבנה הבאה אצל השפירית בנוסף לקוד הקודם:



נוסיף את הלבנה הזו בלבד – היא תגרום לשפירית שלנו לעוף

שימו לב!!

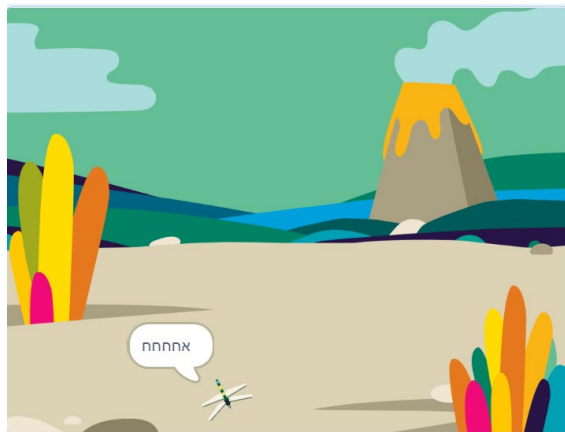
אם בחרתם בדמות אחרת, שימו לב שלדמות יש אנימציה לא לכל דמות בסקראץ' יש אנימציה

בחן אתזה

בדי להתחיל, לחץ על הדגל הירוק



נפגע בשפירית



המשימה: לפגוע בשפירית כאשר נוגעים בה

נוסיף את הצליל הבא אצל השפירית:

אפקטים **צלילים**

בחרו צליל

בשוניות, נבחר צלילים ונבחר מקטגוריית אפקטים את הצליל שישמע כאשר נפגע בשפירית

Crunch

נוסיף את הקוד הבא אצל השפירית בתסריט חדש:

נבחר את האירוע כאשר לוחצים על דמות זו

נגנן את האפקט של הפגיעה

נשנה את הכיוון לכיוון אקראי כך שנדמה שהשפירית מנסה לברוח

נוציא הודעת פגיעה מהשפירית

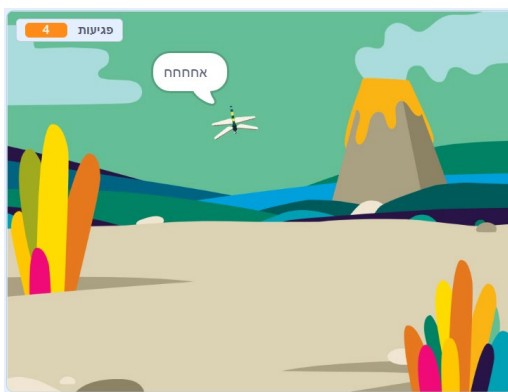
```
כאשר לוחצים על דמות זו
  נגן צליל Crunch
  פנה לכיוון בחר מספר אקראי בין 180 ל -180
  אמור אחחחח למשך 2 שניות
```

בחן אתזה

בזי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק



פגיעות



המשימה: בכל לחיצה על השפירית נקבל נקודה בפגיעות

משתנים

משתנים

צור משתנה

משתנה חדש

שם המשתנה החדש

פגיעות

רק לדמות זו

לכל הדמויות

משתנה ענן (מאוחסן בשרת)

אישור ביטול

נלחץ על צור משתנה ונקרא לו "פגיעות"

נוסיף את הקוד הבא אצל השפירית בנוסף לקוד הקודם:

נוסיף פגיעה בכל נגיעה

כאשר לחיצים על דמות זו

שנה פגיעות ב 1

כאשר לחיצים על

קבע פגיעות ל 0

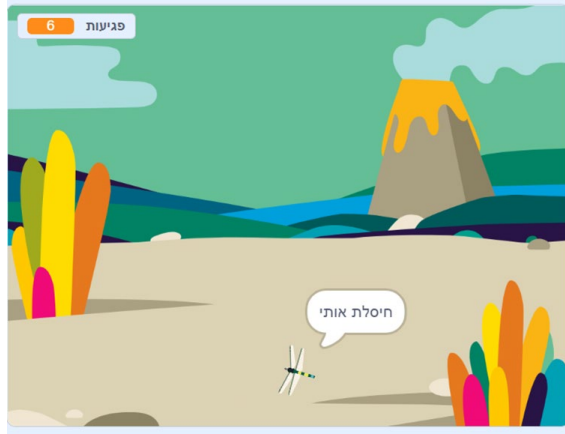
נאפס את הפגיעות בתסריט חדש (נשים – כאשר לחיצים על הדגל – חדש)

בחן אתזה

—כדי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק



הודעת ניצחון



המשימה: כאשר נפגע בשפירית 5 פעמים נפיל את השפירית על הקרקע

הוסף את הבלוקים הבאים בשפירית בנוסף:

אם הגענו מעל 4 נקודות (ומעלה) נעצור את שאר התסריטים במשחק

אם פגיעות < 4 אז

אומר חיסלת אותי

בלוש 1 שניות אל א: מיקום על ציר x y: -170

אם לא פגיעות >= 5 אז

אומר חיסלת אותי

בלוש 1 שניות אל א: מיקום על ציר x y: -170

קבע פגיעות ל-0

לפני כן הוספנו את הבלוקים הבאים בשפירית:

אם הגענו מעל 4 נקודות (ומעלה) נעצור את שאר התסריטים במשחק

אם פגיעות < 4 אז

אומר חיסלת אותי

בלוש 1 שניות אל א: מיקום על ציר x y: -170

אם לא פגיעות >= 5 אז

אומר חיסלת אותי

בלוש 1 שניות אל א: מיקום על ציר x y: -170

קבע פגיעות ל-0

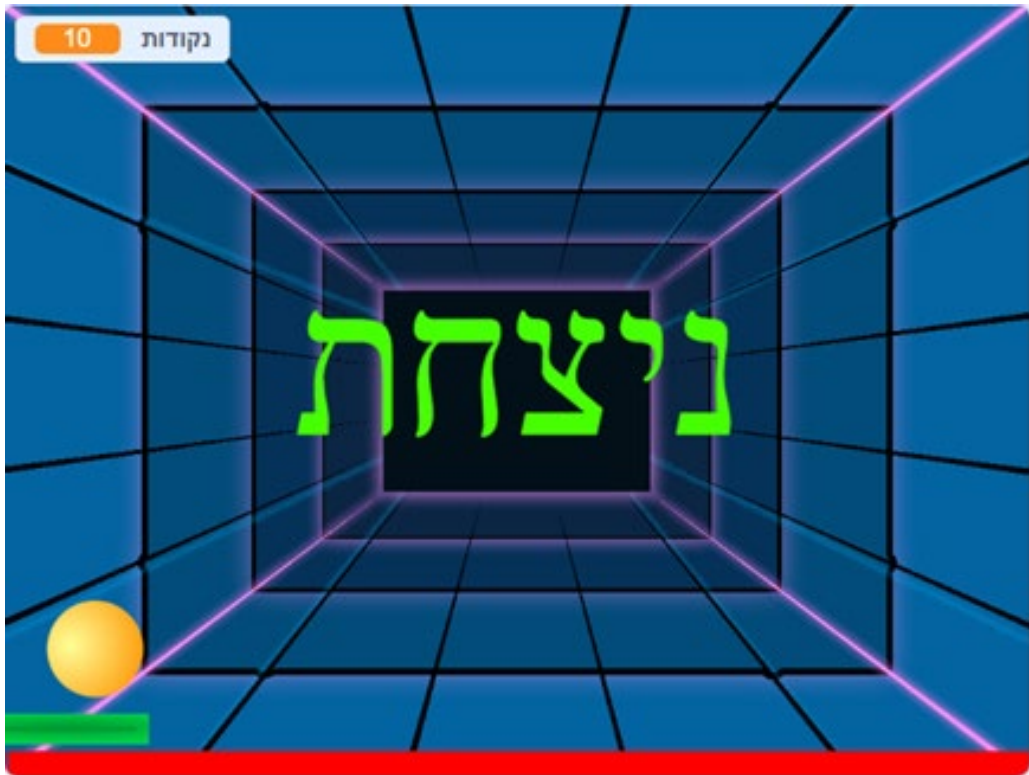
לאחר סיום הנפילה נעצור את המשחק

בחן אתזה

בדי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק

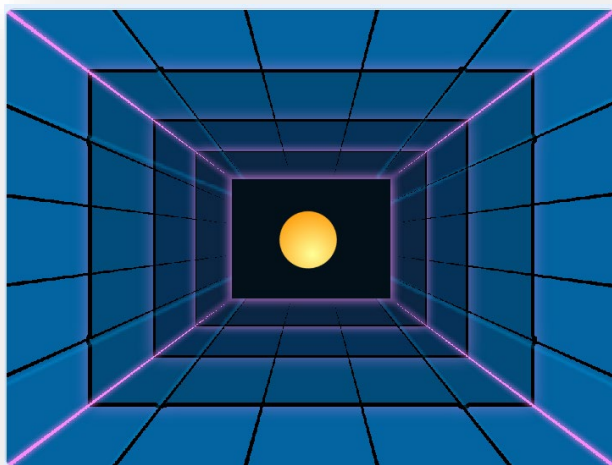


משחק פונג



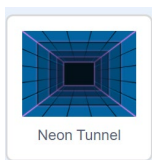
- הכנת הבמה
- נקפיץ את הכדור
- נדיז את המחבט
- קפוץ על המחבט
- המשחק נגמר
- צבור נקודות
- הודעת ניצחון

הכנת הבמה

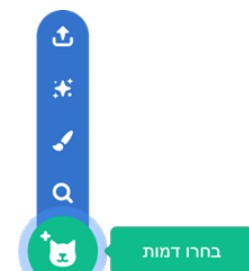


המשימה:
להכין את הבמה למשחק

נבחר רקע לבמה שלנו מרשימת הרקעים



נבחר דמויות לבמה שלנו מרשימת הדמויות

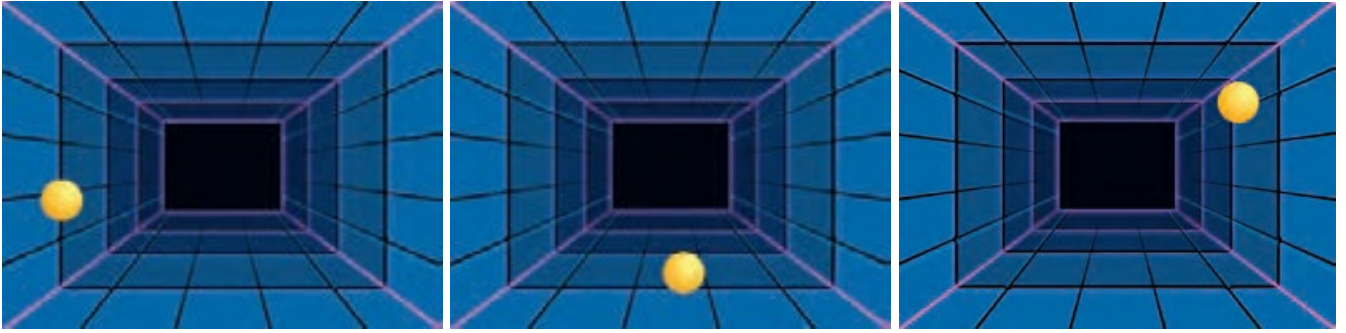


נבחר את הכדור

נבחר את המחבט



נקפיץ את הכדור



המשימה: להקפיץ את הכדור בבמה

הוסף את הקוד הבא בכדור:

נמקס את הכדור במרכז

נסדר את הכיוון ונפיל אותו לבאלכסון למטה וימינה

לעולמים נזיז את הכדור

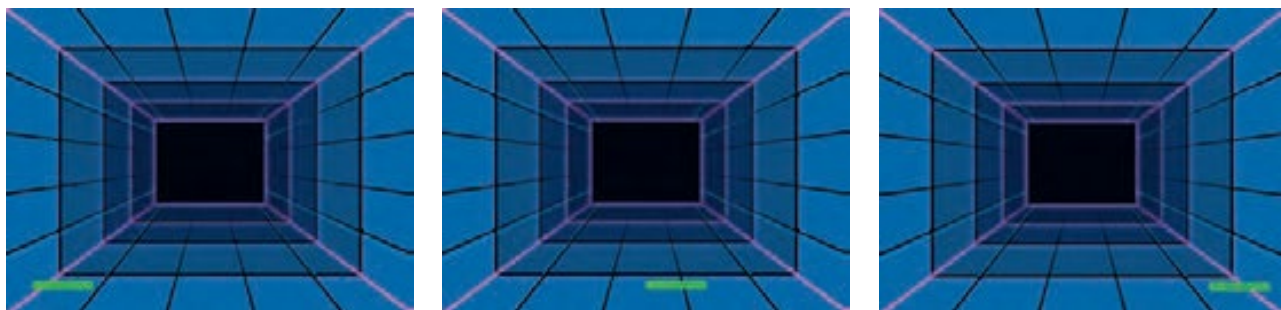
בנגיעה במסגרת הכדור ישנה כיוון

טיפ!
כדי להגביר את מהירות הכדור נסו לשחק עם המספרים בבלוק זז () צעדים תראו מה קורה כאשר משנים את המספר ל-1 וראו מה קורה אם משנים את המספר ל-20

בחן אתזה

—כדור לרחייל, לחץ על הדגל הירוק

הזז את המחבט



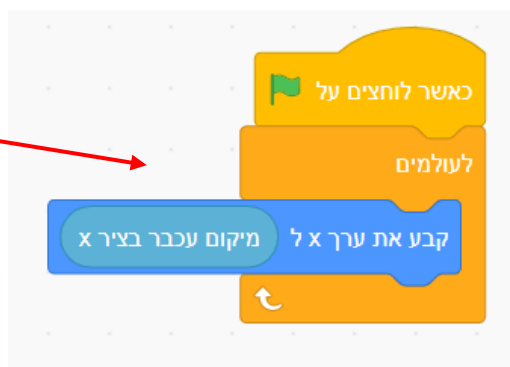
המשימה: להזיז את המחבט עם העכבר



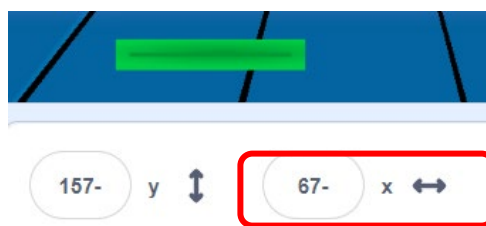
הוסף את הקוד הבא במחבט:

לעולמים נזיז את המחבט לפי הסמן של העכבר

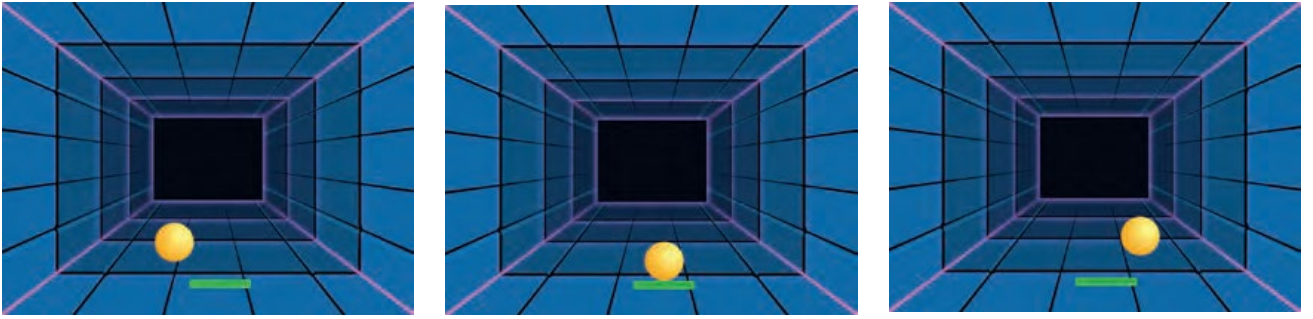
שימו לב!! מיקום עכבר בציר ה-X נמצא בחיישנים



טיפ!
כדי לראות את מיקום ציר ה-X ניתן להסתכל בנתונים שמתחת לבמה



קפוץ על המחבט



המשימה: לגרום לכדור לקפוץ על המחבט



הוסף את הקוד הבא בכדור:
בנו תסריט חדש ואל תגעו
בתסריט הקודם שעשיתם

נבדוק אם הכדור נוגע במחבט

אם נוגע אז נשנה מעלה באקראיות בין 170 ל-190

נתרחק מהמחבט

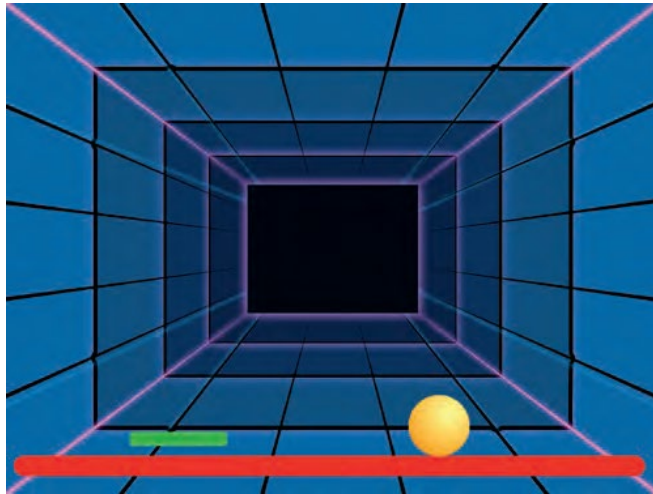
```
when green flag clicked
  paddle to touch?
  if touch paddle? is true
    set vertical position to random number between 170 and 190
  set bounce to 15
  set friction to 0.5
  repeat ( )
```

בחן אתזה

בדי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק



המשחק נגמר



המשימה: לעצור את המשחק כאשר הכדור פוגע בקו האדום

נבחר את הדמות **קו line**

הוסף את הבלוקים הבאים בדמות של **ה-קו האדום**:

נמקם את הקו בתחתית הבמה

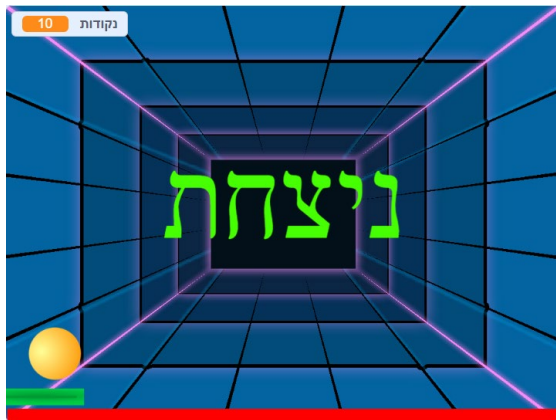
נחכה חצי שנייה עד שהכדור יגיע חזרה למרכז

אם הקו האדום נוגע בכדור נפסיק את המשחק

בחן אתזה

—כדי להתחיל, לחץ על הדגל הירוק

הודעת ניצחון



המשימה: כאשר נגיע ל-10 נקודות נוציא הודעת ניצחון

ניצחת

הודעת ניצחון

ניצחת

T

נבנה דמות חדשה ע"י
הצייר

השתמש בכלי כתיבת טקסט T
ותרשום את הודעת הניצחון שלך
*ניתן לשנות את הצבע, גודל
ופונט

הוסף את הבלוקים הבאים בדמות של הודעת הניצחון:

נאפס את הנקודות

נסתיר את הדמות במהלך המשחק

נמתין עד שנעבור את ה-9 נק'

נעביר את ההודעה לקדימה
ונציג אותה

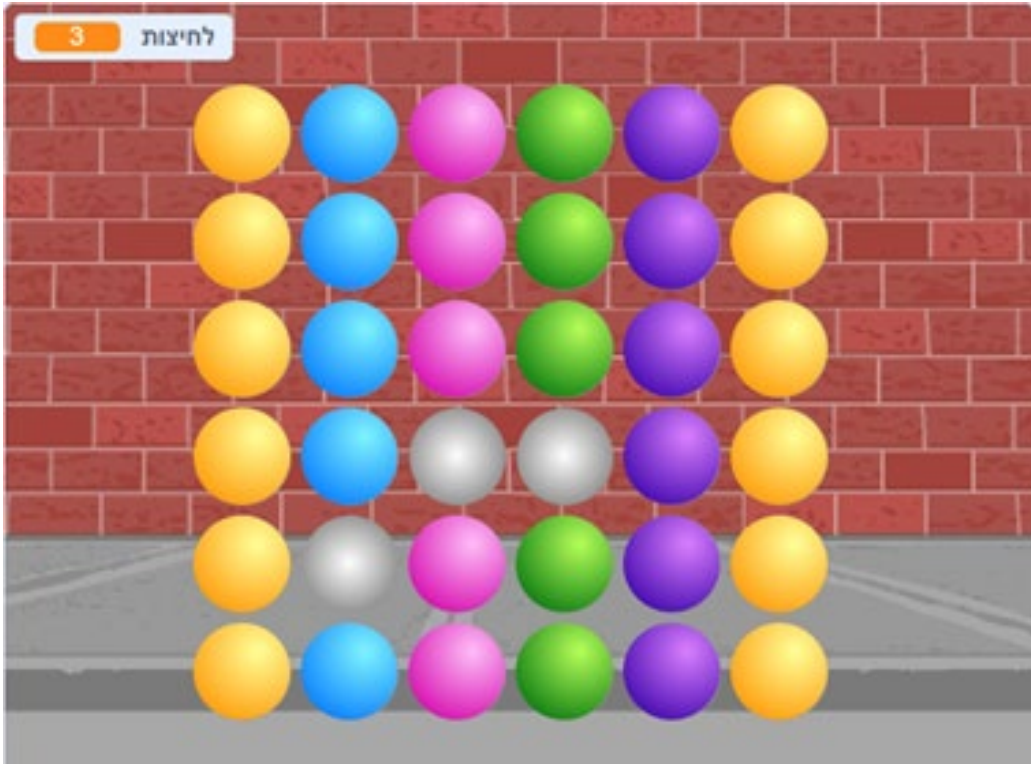
נעצור את המשחק

בחן אתזה

בזי להתחיל, לחץ על הדגל הירוק

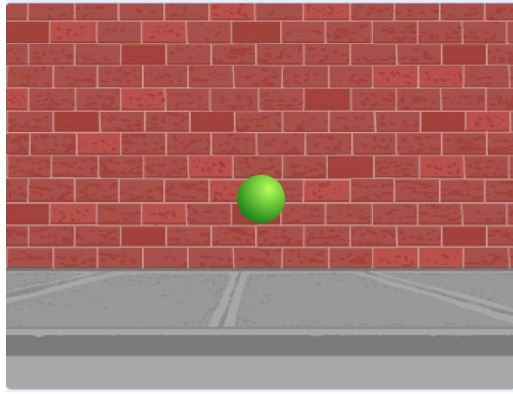


פופיט



- הכנת הבמה
- נמקם את הדמות
- שכפל אותי
- נוסיף עוד עמודות
- ניצור כדורים אפורים
- נפוצץ אץ הכדורים
- צבור לחיצות
- הודעת סיום המשחק

הכנת הבמה

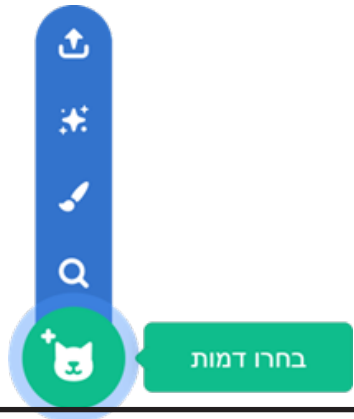


המשימה: להכין את הבמה למשחק

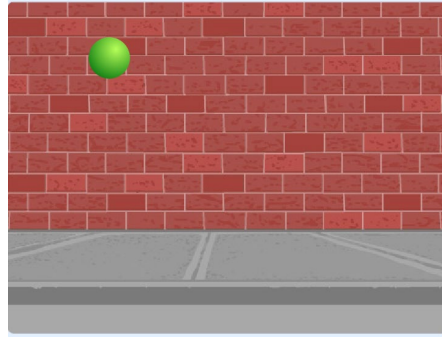
נבחר רקע לבמה שלנו
הרקעים



נבחר דמות לבמה שלנו
מרשימת הדמויות



נמקס את הדמות

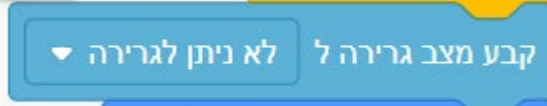


המשימה: למקס את הדמות בפינה השמאלית העליונה



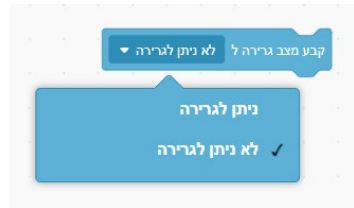
הוסף את הקוד הבא בדמות **נדור**:

נמנע מהשחקנים במשחק לגרור את הכדור*



נקפיץ את הדמות לפינה השמאלית העליונה

*שימו לב!
כדי למנוע מהשחקן לגרור את הדמות יש להוסיף את הבלוק הבלוק יעבוד אך ורק במצב מצגת/מסך מלא במצב שונה יהיה אפשר לגרור גם אם בבלוק יהיה "לא ניתן לגרירה"

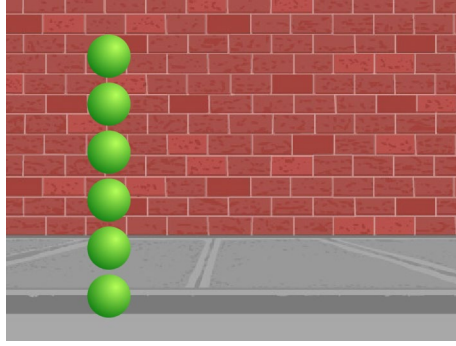


בחן את זה

בזי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק



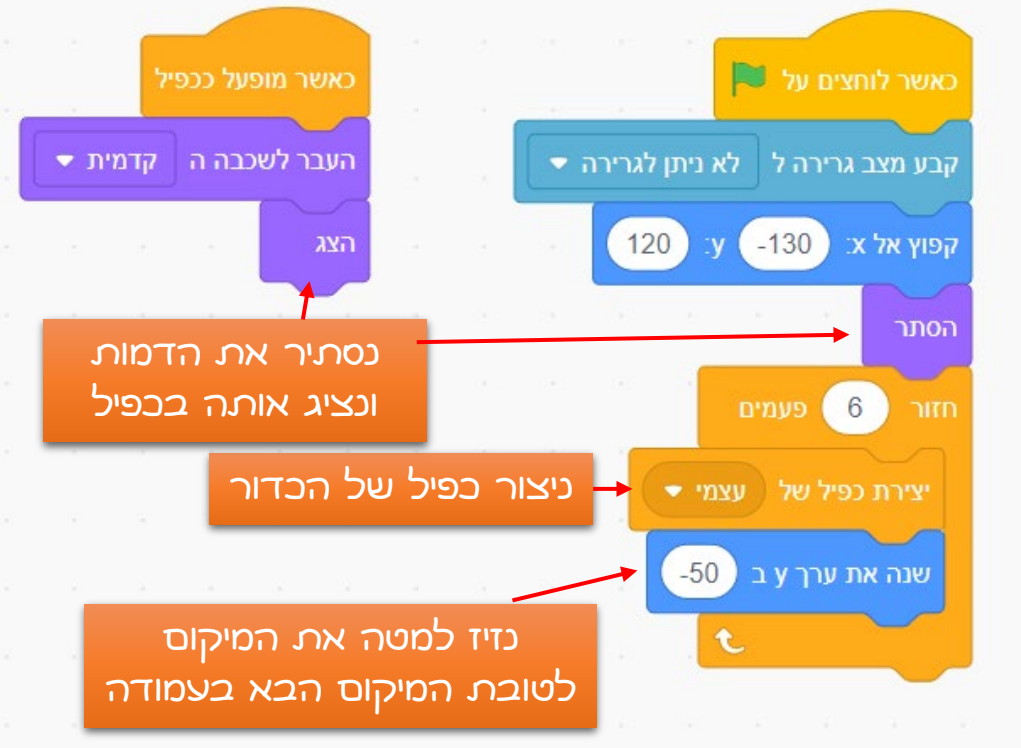
שכפל אותי



המשימה: לייצר עמודה של כדורים



נוסיף את הקוד הבא אצל הכדור בנוסף לקוד הקודם:



כללים ליצירת כפיל

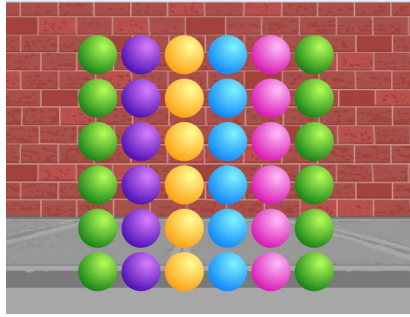
- הדמות הראשית היא תמיד ה"מקור" להעתקה
- ניצור כפיל כאשר נחליט שכל הכפילים צריכים להתנהג אותו דבר
- כאשר סיימנו לייצר את הכפילים, אנו נרצה להסתיר את הדמות המקורית

בחן אתזה

בזי להתחיל, לחץ על הדגל הירוק



נוסיף עוד עמודות



המשימה: נייצר בכל המסך עמודות

נוסיף את הקוד הבא אצל הכדור בנוסף לקוד הקודם:



נעטוף את הלולאה בלולאה נוספת של מספר העמודות

שימו לב!
נוצרו לנו סה"כ 36 כדורים (6 עמודות)(לולאה ראשית) ובכל עמודה יש 6 כדורים(לולאה משנית)

נחזיר את הכדור לנק' ההתחלה כפי שמופיע בתחילת התסריט

נשנה את מיקום הכדור מימין לעמודה כדי ליצור עמודה חדשה

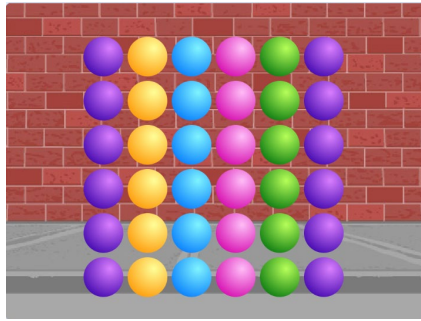
```

כאשר לוחצים על
  קבע מצב גרירה ל לא ניתן לגרירה
  קפוץ אל x: -130 y: 120
  הסתר
  חזור 6 פעמים
    חזור 6 פעמים
      יצירת כפיל של עצמי
      שנה את ערך y ב -50
    התלבושת הבאה
  קבע את ערך x ל 120
  שנה את ערך x ב 50
  
```

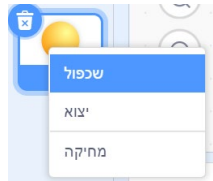
בחן אתזה

— כדי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק

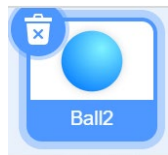
ניצור כדורים אפורים



המשימה: נשים כדורים אפורים שיסתתרו מאחורי הכדורים

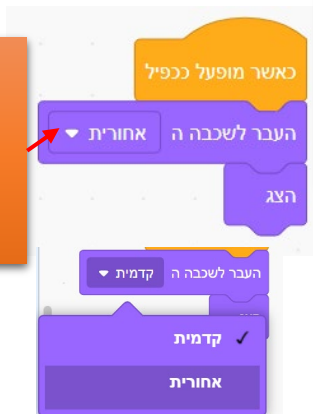


שלב 1: נבחר את דמות הכדור ונלחץ על קליק ימני בעכבר ונבחר באפשרות - "שכפול"

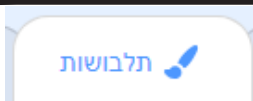
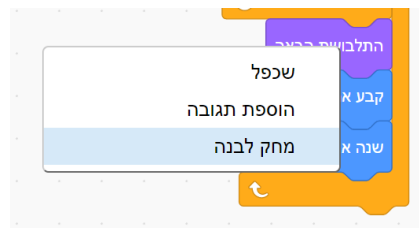


שלב 2: נשנה את הבלוקים בכדור החדש

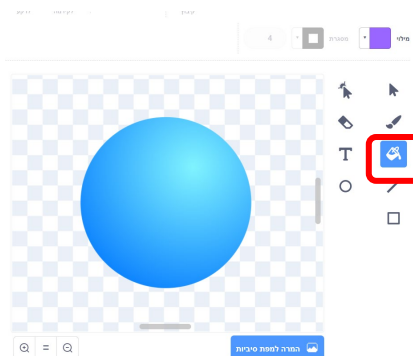
נשנה את הבלוק הזה מקדמית לאחורית



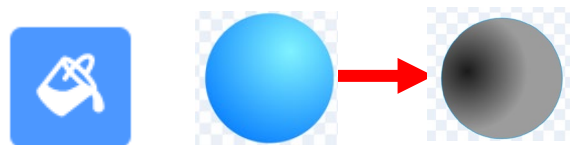
נמחק את הלבנה - "התלבושת הבאה" שימו לב- יש ללחוץ על הבלוק עם הקליק הימני בעכבר



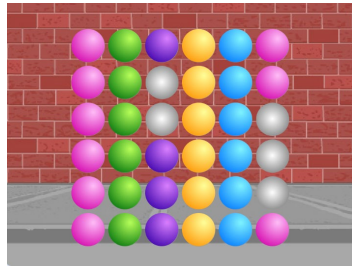
ניכנס ללשונית תלבושות שמות החדשה (ball2)



נשנה לכדור את הצבע



נפוצץ את הכדורים



המשימה: בכל נגיעה בכדור צבעוני הכדור יעלם ונראה את הכדור שעומד מאחורה



נוסיף את התסריט הבא בכדור הצבעוני

נבחר את האערוע
כאשר לוחצים על
דמות זו

נוסיף צליל של פופ
בכל פגיעה

שימו לב!!!
סקראץ' יודעת באיזו
דמות נגענו למרות שהוא
נוצר ככפיל

נמחק את הכפיל
שבו נגענו

כאשר לוחצים על דמות זו

נגן צליל Pop

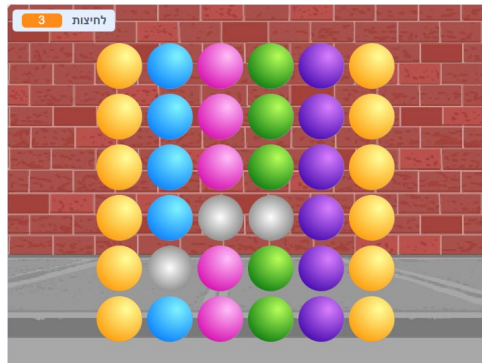
מחק כפיל זה

בחן אתזה

כדי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק



לחיצות



המשימה: בכל לחיצה על הכדור נוסף נקודת פגיעה

משתנה חדש

שם המשתנה החדש

לחיצות

רק לדמות זו לכל הדמויות

משתנה ענן (מאוחסן בשרת)

אישור ביטול

משתנים

צור משתנה

משתנים

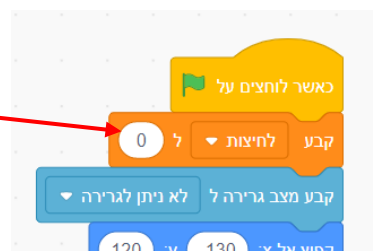
נלחץ על צור משתנה ונקרא לו "לחיצות"

נוסף את הקוד הבא אצל הכדור הצבעוני בנוסף לקוד הקודם:

נוסף לחיצה



לא לשכוח לאפס את הלחיצות בתחילת המשחק



בחן אתזה

—כדי להתחיל, לחץ על הדגל הירוק



הודעת סיום משחק



המשימה: כאשר נפגע בכל הכדורים נוציא הודעה על סיום המשחק

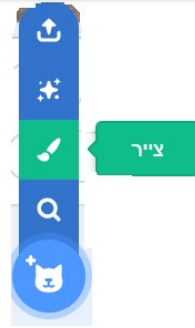


המשחק נגמר



נבנה דמות חדשה ע"י הצייר

צייר מלבן מלא בצבע ומעליו השתמש בכלי כתיבת טקסט ותרשום את הודעת הניצחון שלך *ניתן לשנות את הצבע, גודל ופונט



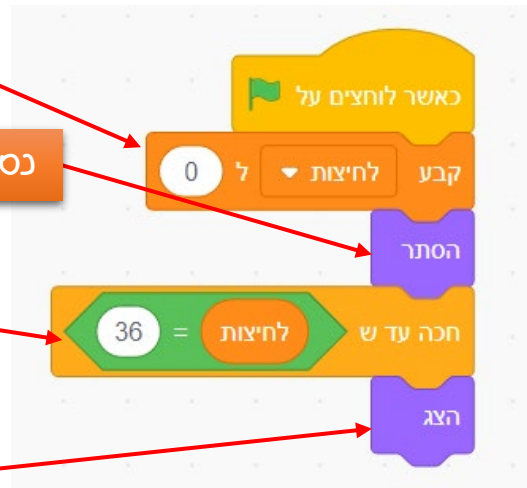
הוסף את הבלוקים הבאים בדמות של הודעת הניצחון:

נאפס את הנקודות

נסתיר את הדמות במהלך המשחק

נמתין עד שנגיע ל-36 נקודות בדיוק

נציג את הודעת הסיום משחק



משתנים

יצירת משתנה

המשתנה שלי

לחיצות

ניתן להוריד את ה-V וכך לא יראו את הלחיצות על הבמה

מפוצץ הבלונים



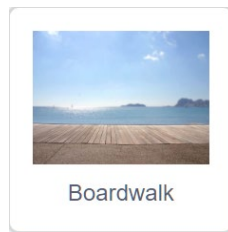
- הכנת הבמה
- הכנה להמראה
- להעיף את הבלון
- פוצץ את הבלון
- צבור נקודות
- הודעת ניצחון

הכנת הבמה

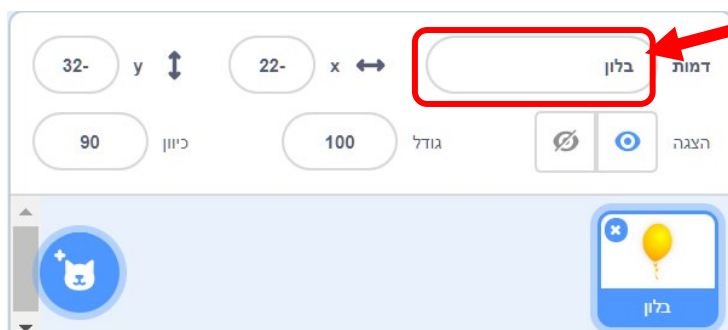
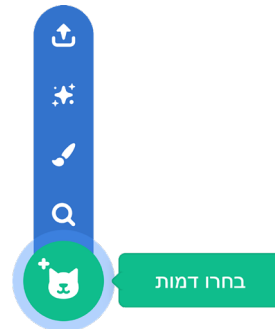


המשימה: להכין את הבמה למשחק

נבחר רקע לבמה שלנו מרשימת הרקעים

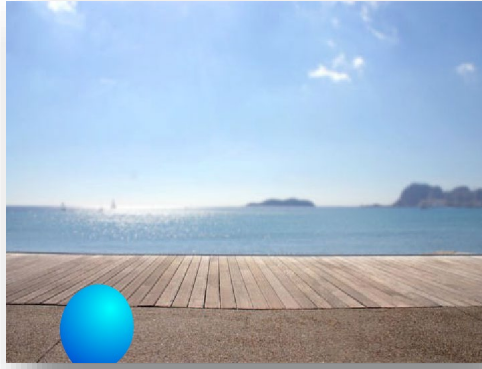


נבחר דמות לבמה שלנו מרשימת הדמויות



טיפ!
תנו שם לדמות שלכם

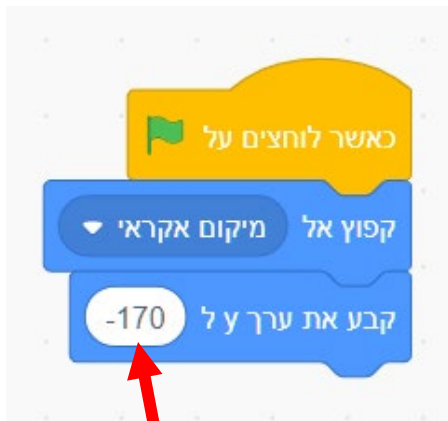
הכנה להמראה



המשימה: להכין את הבלון להמראה



הוסף את הקוד הבא בבלון:



שימו לב!
את המספר יש להקליד במקלדת
*לשים לב להקליד מינוס (-)



בבלוק "קפוץ אל" אנו נבחר
באפשרות "מיקום אקראי"

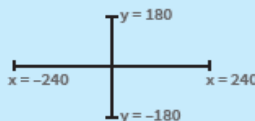
בחן אתזה

כדי להתחיל, לחץ על הדגל הירוק

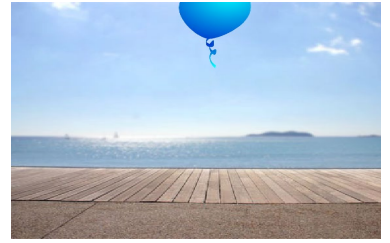


טיפ!

y מסמל את הציר האופקי - מלמעלה למטה



להעִיף את הבלון



המשימה: להעִיף את הבלון לשמים

הוסף את הקוד הבא בבלון:

לגרום לבלון לעוף
הקלידו מספר חיובי כדי
שנה את ערך y ב 5

בדוק האם המספר קרוב
לתקרת הבמה
מיקום על ציר Y < 170

נחליף בלון
התלבשות הבאה
קפוץ אל מיקום אקראי

נשים את הבלוקים
שבנינו בכרטיס הקודם
קבע את ערך y ל -170

טיפ!

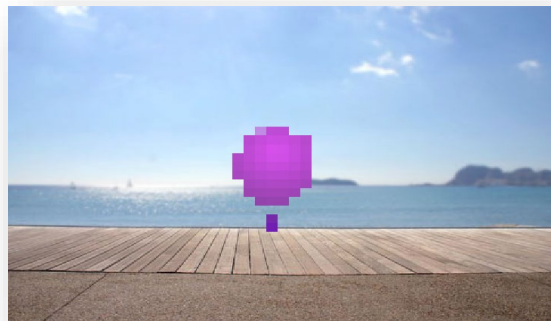
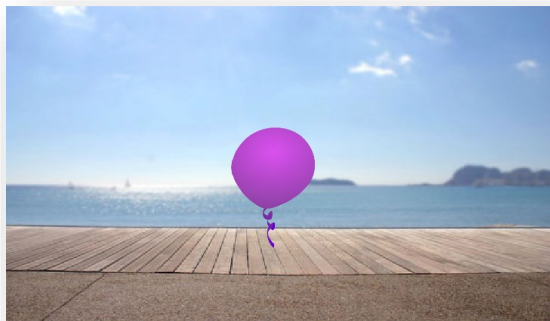
כדי להגביר את מהירות הבלון נסו לשחק עם המספרים בבלוק שנה ערך תראו מה קורה כאשר משנים את המספר ל-1 וראו מה קורה אם משנים את המספר ל-10

בחן אתזה

בדי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק



פוצץ את הבלון



המשימה: לפוצץ את הבלון כאשר נוגעים בו

הוסף את הקוד הבא בבלון:

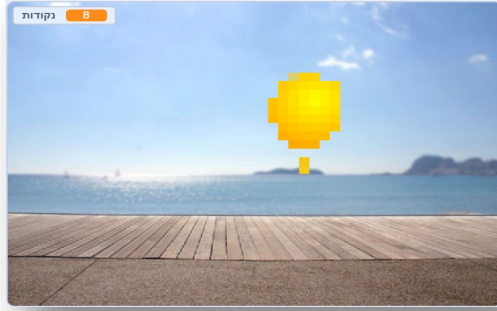


בחן אתזה

כדי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק



צבור נקודות



המשימה: עבור כל פיצוץ של בלון נקבל נקודה

משתנה חדשה

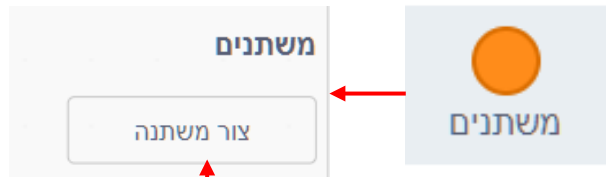
שם המשתנה

נקודות

רק לדמות זו לכל הדמויות

משתנה ענן (מאוחסן בשרת)

אישור ביטול



נלחץ על צור משתנה ונקרא לו "נקודות" שימו לב שמסומן לכל הדמויות

הוסף את הבלוקים של הנקודות בתוך הקוד שכתבת בבבלון:

נוסיף נקודה בכל נגיעה בבלון

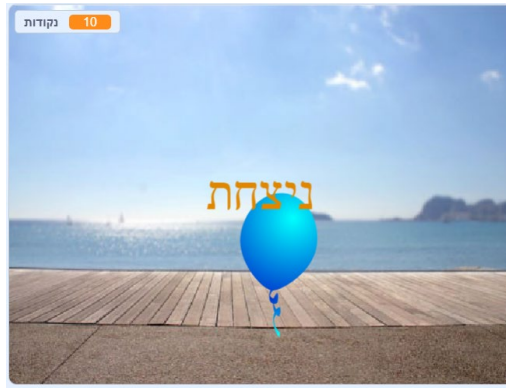
נאפס את הנקודות בתחילת המשחק

בחן אתזה

בדי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק



הודעת ניצחון



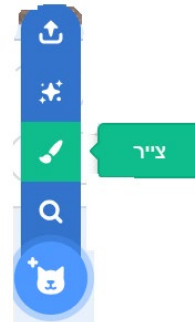
המשימה: כאשר נגיע ל-10 נקודות נוציא הודעת ניצחון



T

נבנה דמות חדשה ע"י הצייר

השתמש בכלי כתיבת טקסט T
ותרשום את הודעת הניצחון שלך
*ניתן לשנות את הצבע, גודל ופונט



הוסף את הבלוקים הבאים בדמות של הודעת הניצחון:



בחן אתזה

בדי להתחיל, לחץ על הדגל הידוק

