

قررت وزارة التعليم تدريس
هذا الكتاب وطبعه على نفقتها



المملكة العربية السعودية

المهارات الرقمية

الصف السادس الابتدائي

الفصول الدراسية الثلاثة

يوزع مجاناً للإبلاغ

طبعة 2024 - 1446

ح) وزارة التعليم، ١٤٤٤ هـ

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر
وزارة التعليم
المهارات الرقمية - الصف السادس الابتدائي - الفصول الدراسية
الثالثة. / وزارة التعليم - الرياض، ١٤٤٤ هـ
٣٩٣ ص؛ ٢١ × ٢٥ سم
ردمك: ٨-٤٧٣-٥١١-٦٠٣-٩٧٨
١- الحواسيب- تعليم - السعودية ٢- السعودية أ.العنوان
ديوي ٧٠٤، ١٠٣٠٦ / ١٤٤٤

رقم الإيداع: ١٤٤٤ / ١٠٣٠٦
ردمك: ٨-٤٧٣-٥١١-٦٠٣-٩٧٨

www.moe.gov.sa

مواد إثرائية وداعمة على "منصة عين الإثرائية"



ien.edu.sa

أعزاءنا المعلمين والمعلمات، والطلاب والطالبات، وأولياء الأمور، وكل مهتم بالتربية والتعليم:
يسعدنا تواصلكم؛ لتطوير الكتاب المدرسي، ومقترحاتكم محل اهتمامنا.



fb.ien.edu.sa

أخي المعلم/أختي المعلمة، أخي المشرف التربوي/أختي المشرفة التربوية:
نقدر لك مشاركتك التي ستسهم في تطوير الكتب المدرسية الجديدة، وسيكون لها الأثر الملموس في دعم
العملية التعليمية، وتجويد ما يقدم لأبنائنا وبناتنا الطلبة.



fb.ien.edu.sa/BE

جميع الحقوق محفوظة. لا يجوز نسخ أي جزء من هذا المنشور أو تخزينه في أنظمة استرجاع البيانات أو نقله بأي شكل أو بأي وسيلة إلكترونية أو ميكانيكية أو بالنسخ الضوئي أو التسجيل أو غير ذلك دون إذن كتابي من الناشرين.

يُرجى ملاحظة ما يلي: يحتوي هذا الكتاب على روابط إلى مواقع ويب لا تُدار من قبل شركة Binary Logic. ورغم أن شركة Binary Logic تبذل قصارى جهدها لضمان دقة هذه الروابط وحداثتها وملاءمتها، إلا أنها لا تتحمل المسؤولية عن محتوى أي مواقع ويب خارجية.

إشعار بالعلامات التجارية: أسماء المنتجات أو الشركات المذكورة هنا قد تكون علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجلة وتُستخدم فقط بغرض التعريف والتوضيح وليس هناك أي نية لانتهاك الحقوق. تنفي شركة Binary Logic وجود أي ارتباط أو رعاية أو تأييد من جانب مالكي العلامات التجارية المعنيين. تُعد Microsoft و Windows و Bing و OneDrive و Skype و OneNote و PowerPoint و Excel و Access و Outlook و Windows Live و Edge و Internet Explorer و Teams و Visual Studio Code و MakeCode و Office 365 علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجلة لشركة Microsoft Corporation. وتُعد Google و Gmail و Chrome و Google Docs و Google Drive و Google Maps و Android و YouTube علامات تجارية أو علامات تجارية مُسجلة لشركة Google Inc. وتُعد Apple و iPad و iPhone و Pages و Numbers و Keynote و iCloud و Safari علامات تجارية مُسجلة لشركة Apple Inc. وتُعد LibreOffice علامة تجارية مُسجلة لشركة Document Foundation. وتُعد Facebook و Messenger و Instagram و WhatsApp علامات تجارية تمتلكها شركة Facebook والشركات التابعة لها. وتُعد Twitter علامة تجارية لشركة Twitter، Inc. يعد اسم Scratch وشعار Scratch و Scratch Cat علامات تجارية لفريق Scratch. تعد "Python" وشعارات Python علامات تجارية أو علامات تجارية مسجلة لشركة Python Software Foundation.

micro: bit وشعار micro: bit هما علامتان تجاريتان لمؤسسة Micro: bit التعليمية. Open Roberta هي علامة تجارية مسجلة لـ Fraunhofer IAIS. تُعد VEX Robotics و VEX علامتين تجاريتين أو علامتي خدمة لشركة Innovation First, Inc.

ولا ترعى الشركات أو المنظمات المذكورة أعلاه هذا الكتاب أو تصرح به أو تصادق عليه.

حاول الناشر جاهداً تتبع ملاك الحقوق الفكرية كافة، وإذا كان قد سقط اسم أيٍّ منهم سهواً فسيكون من دواعي سرور الناشر اتخاذ التدابير اللازمة في أقرب فرصة.



كتاب المهارات الرقمية هو كتاب معد لتعليم المهارات الرقمية للصف السادس الابتدائي في العام الدراسي 1446 هـ، ويتوافق الكتاب مع المعايير والأطر الدولية والسياق المحلي، سيزود الطلبة بالمعرفة والمهارات الرقمية اللازمة في القرن الحادي والعشرين. يتضمن الكتاب أنشطة نظرية وعملية مختلفة تقدم بأساليب مبتكرة لإثراء التجربة التعليمية وموضوعات متنوعة وحديثة مثل: مهارات التواصل والعمل الجماعي، حل المشكلات واتخاذ القرار، المواطنة الرقمية والمسؤولية الشخصية والاجتماعية، أمن المعلومات، التفكير الحاسوبي، البرمجة والتحكم بالروبوتات.



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



الفصل الدراسي الثالث

الفهرس

الوحدة الأولى:

260

التصميم المتقدم للمستندات

280	• إدراج النص في أعمدة
282	• المسافة البادئة للنص باستخدام المسطرة
284	• الرؤوس والتذييلات
286	• إضافة الرموز
288	• تطبيق نمط
289	• فاصل صفحة
290	• طرق عرض المستند
293	• لإضافة صفحة غلاف
294	• لنطبق معًا
298	• مشروع الوحدة
299	• برامج أخرى
300	• في الختام
300	• جدول المهارات
301	• المصطلحات

• هل تذكر؟

262

الدرس الأول: إنشاء الجداول وتنسيقها

263	• إنشاء الجداول
263	• تنسيق الجدول
265	• لنطبق معًا
268	• لنطبق معًا

الدرس الثاني: تحرير الجداول

271	• إضافة الصفوف والأعمدة
271	• ضبط حجم الجدول
273	• إجراء التحديدات
274	• محاذاة النص
275	• البحث عن الكلمات واستبدالها
276	• لنطبق معًا
277	• لنطبق معًا

الدرس الثالث: التنسيق المتقدم

280



الوحدة الثانية: تصميم ألعاب الحاسب 302

الدرس الأول: تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب 304

- المكونات الرئيسية للألعاب 304
- خطوات تصميم اللعبة 305
- وصف اللعبة 306
- إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو 308
- إضافة الكائن الرئيس 312
- تحريك الكاميرا 313
- إضافة التضاريس 314
- حفظ اللعبة 318
- تحميل اللعبة 319
- لنطبق معًا 320

الدرس الثاني: برمجة ألعاب الحاسب 322

- برمجة الكائن 322
- برمجة نظام الفوز بالنقاط 328
- اختبار اللعبة 332
- لنطبق معًا 333
- مشروع الوحدة 335
- في الختام 337
- جدول المهارات 337
- المصطلحات 337

الوحدة الثالثة: المستشعرات في علم الروبوت 338

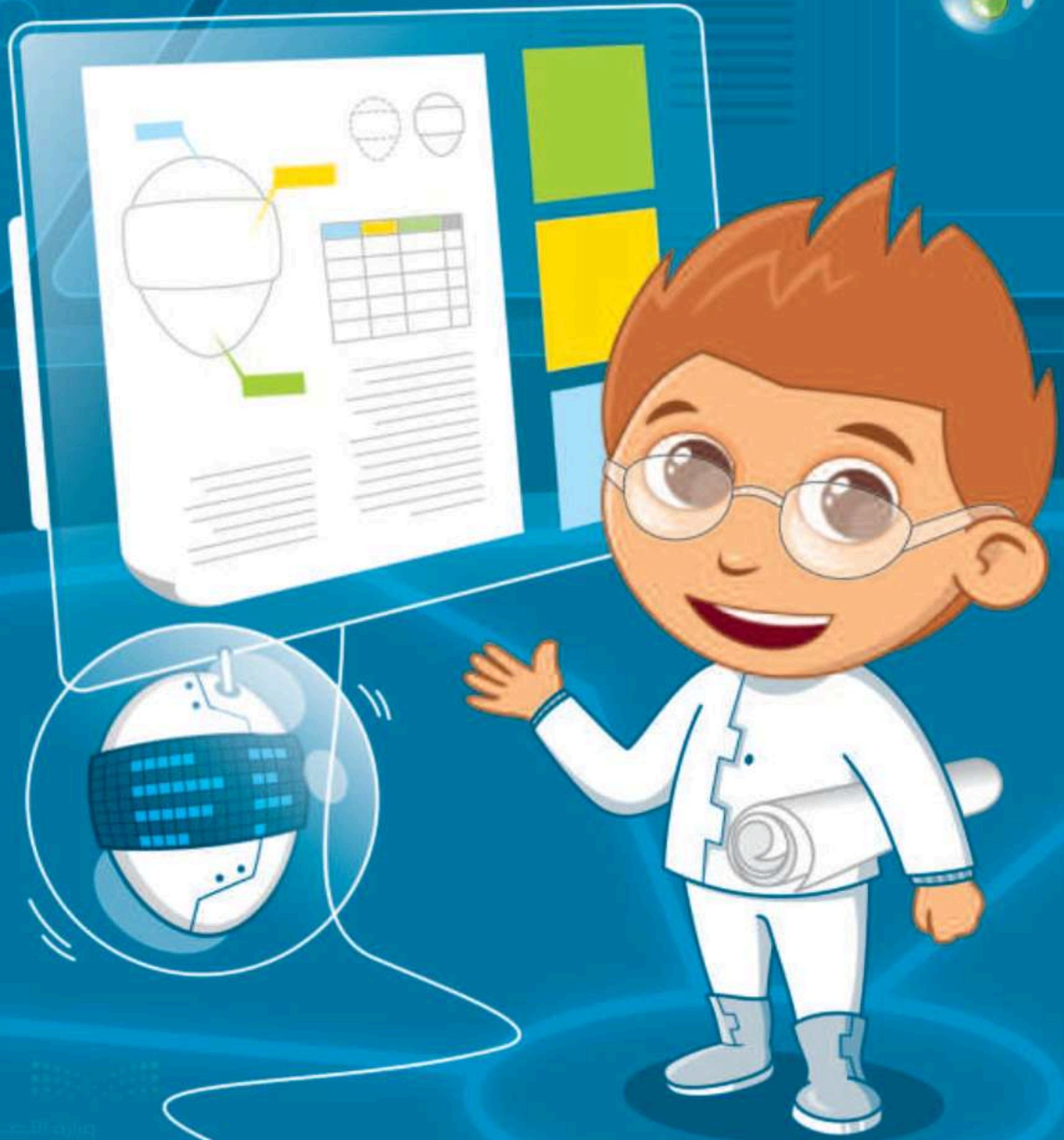
- هل تذكر؟ 340
- الدرس الأول: مستشعرات الروبوت 342
 - مستشعرات الروبوت 342
 - لبنات فئة المستشعرات 343
 - مستشعر الموجات فوق الصوتية 343
 - مُستشعر الألوان 349
 - اختبار المقطع البرمجي وتشخيص الأخطاء 352
 - لنطبق معًا 354
- الدرس الثاني: اتخاذ القرارات 356
 - برمجة الروبوت لاتخاذ القرارات 356
 - لنطبق معًا 369
- الدرس الثالث: إنشاء الخرائط 371
 - إضافة العوائق وتلوين المساحات 371
 - إنشاء الخرائط 376
 - لنطبق معًا 383
 - مشروع الوحدة 386
 - في الختام 387
 - جدول المهارات 387
 - المصطلحات 387



- السؤال الأول 388
- السؤال الثاني 389
- السؤال الثالث 390
- السؤال الرابع 391
- السؤال الخامس 392
- السؤال السادس 393



الوحدة الأولى: التصميم المتقدم للمستندات



أهلاً بك

في هذه الوحدة، ستتعلم كيفية تنظيم المعلومات في مستند عن طريق إنشاء الجداول وتحريرها، كما ستتعلم كيفية إضفاء مظهر جذاب على مستنداتك باستخدام الأعمدة، وإضافة الرؤوس والتذييلات، وإضافة صفحة غلاف، وتطبيق نمط على فقراتك.

أهداف التعلم

ستتعلم في هذه الوحدة:

- < إنشاء جدول وتنسيقه باستخدام الأنماط.
- < إضافة وحذف الصفوف والأعمدة من الجدول.
- < ضبط حجم الجدول.
- < تحرير الجدول.
- < البحث عن الكلمات واستبدالها.
- < تنسيق النص في عدّة أعمدة.
- < استخدام المسافة البادئة في النص.
- < إضافة الرؤوس والتذييلات في المستند.
- < إضافة الرموز إلى النص في المستند.
- < تطبيق أنماط جديدة على المستند.
- < إدراج فاصل صفحات المستند.
- < عرض المستند بطرق متعددة.
- < إضافة صفحة غلاف.

الأدوات

- < مايكروسوفت وورد (Microsoft Word)
- < ليبر أوفيس رايتير (LibreOffice Writer)
- < دوكس توجو لنظام التشغيل أندرويد (Docs To Go for Android)
- < مايكروسوفت وورد لنظام التشغيل أندرويد (Microsoft Word for Android)



هل تذكر؟

باستخدام برنامج معالجة الكلمات، يمكنك تطبيق مهارات على المستند، مثل: إدراج الصور وتغيير المسافة بين الأسطر والتحقق من الأخطاء.

لإدراج صورة من الإنترنت:

< اضغط على المكان الذي تريد إدراج الصورة فيه.

< ضمن علامة التبويب إدراج (Insert)، ومن مجموعة رسومات توضيحية (Illustrations)، اضغط على صور عبر الإنترنت (Online Pictures).

< من النافذة الظاهرة، اكتب كلمة أو عبارة في مربع البحث ثم اضغط على **Enter**.

< حدّد إحدى الصور ثم اضغط على إدراج (Insert) لإدراجها.

< سيتم إدراج الصورة المحددة تلقائيًا في مستندك.

لتغيير المسافة بين الأسطر:

< اضغط بالمؤشر على الفقرة التي تريد تطبيق التباعد عليها.

< اضغط على زر تباعد الأسطر (Line Spacing) والفقرات (Paragraphs) من مجموعة فقرة (Paragraph).

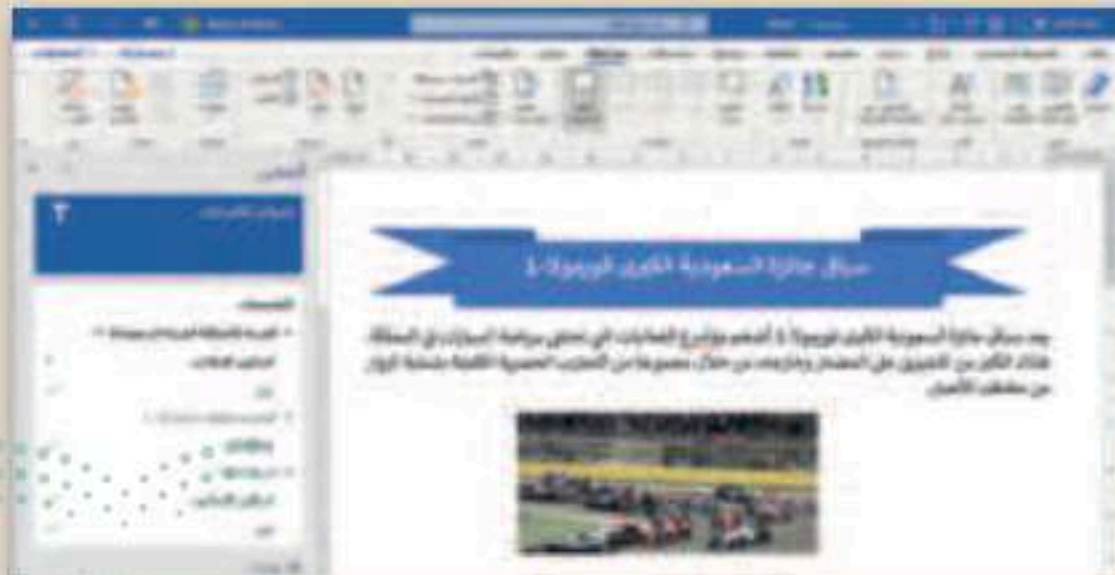
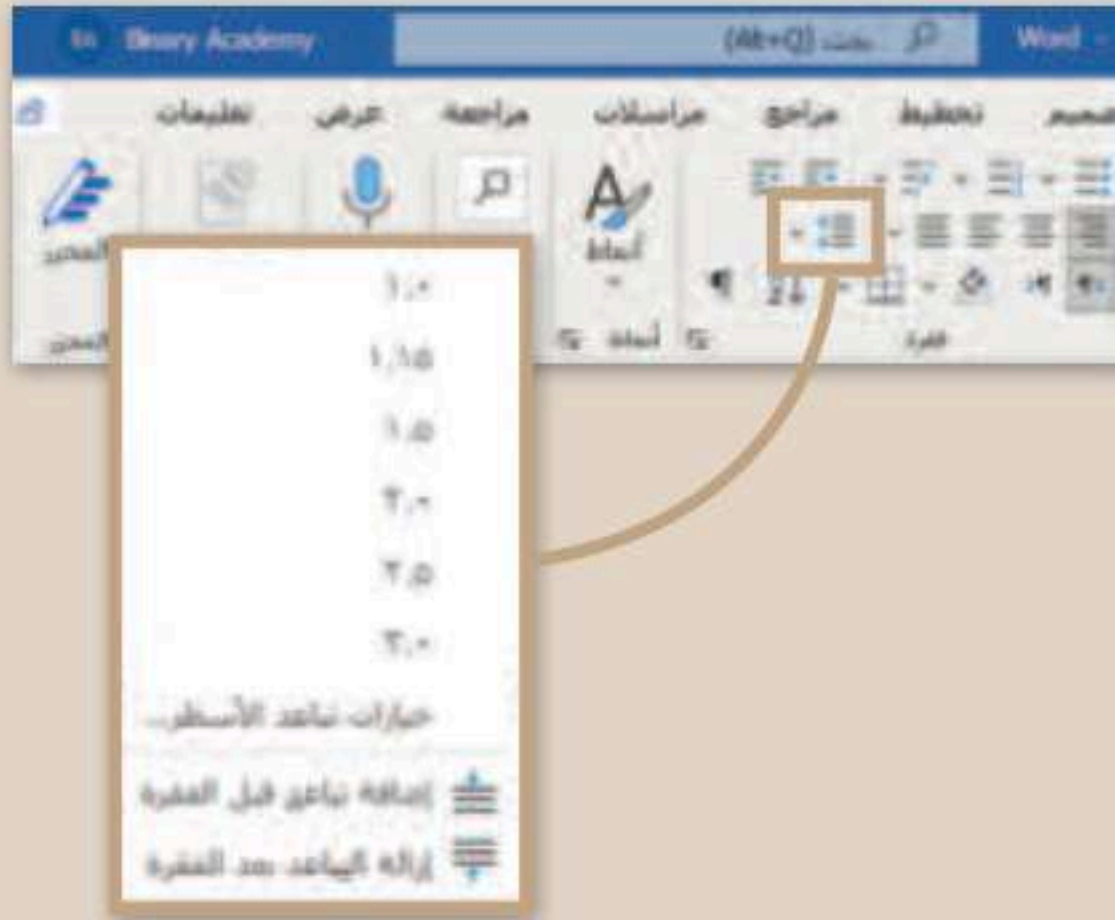
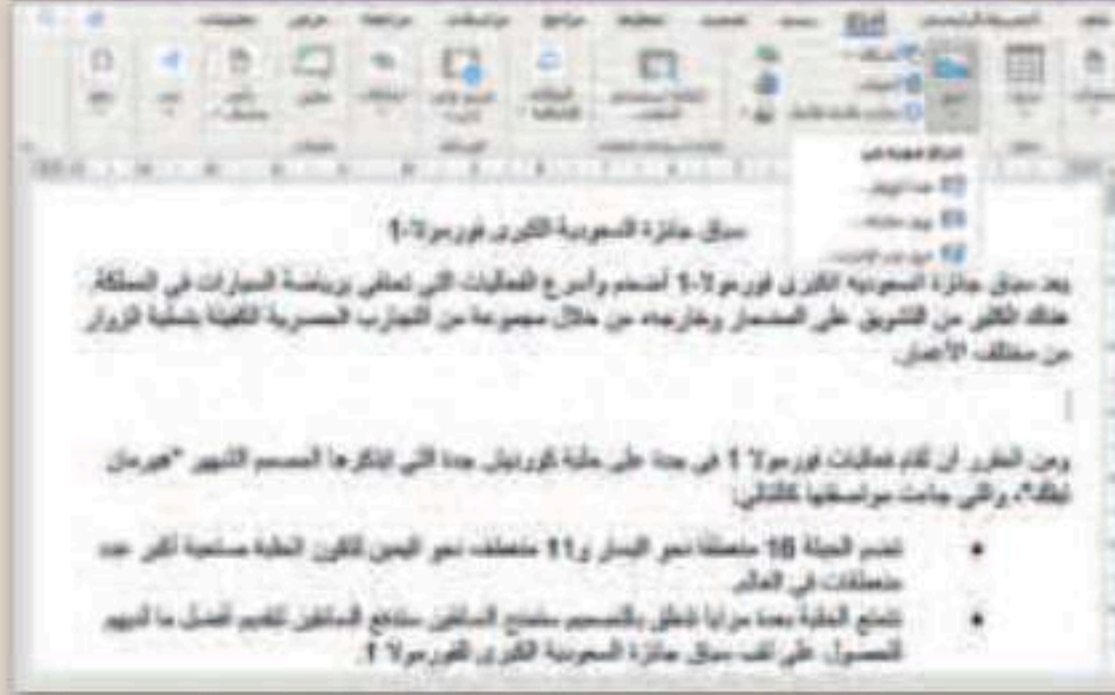
< اضغط على التباعد الذي تريده من القائمة المنسدلة.

للتدقيق والتحقق من الأخطاء:

< في علامة التبويب مراجعة (Review)، من مجموعة تدقيق (Proofing)، اضغط على المحرر (Editor)، (أو اضغط على **F7**).

< سيظهر جزء المحرر (Editor) بالكلمات غير الصحيحة.

< اضغط على التدقيق الإملائي (Spelling) وستظهر اقتراحات وخيارات أخرى.





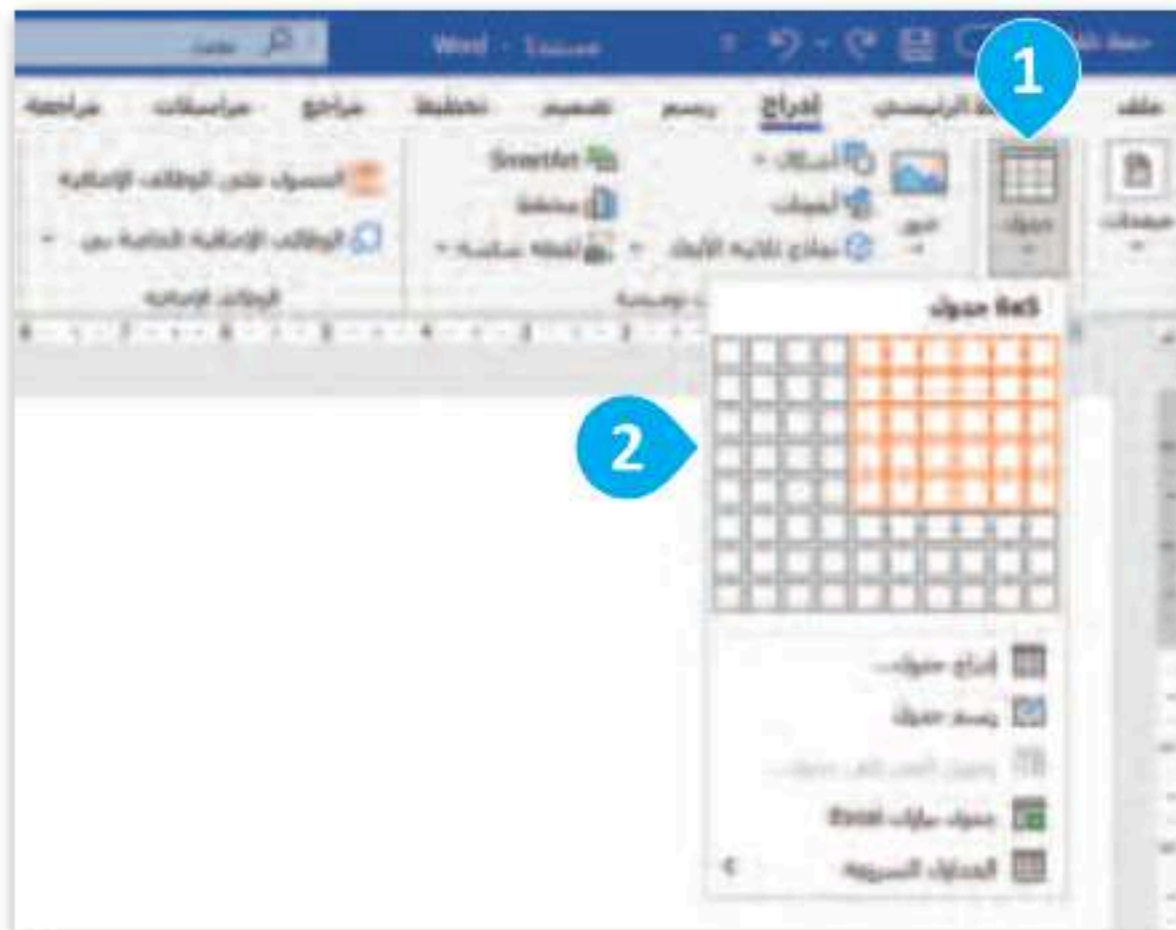
الدرس الأول: إنشاء الجداول وتنسيقها

أصبح من البديهي استخدام جداول البيانات للتعامل مع مجموعات الأرقام والبيانات الأخرى، ولكن كيف يمكنك عرض تلك الأرقام أو البيانات في مستند نصي؟ بالطبع، باستخدام الجداول. يمكنك مثلاً استخدام الجدول لجمع المعلومات الخاصة بزملائك في الصف مثل: أسمائهم، وأسماء عائلاتهم، وعناوينهم، وأرقام هواتفهم، أو لتنظيم جدولك الدراسي. يتكوّن الجدول من شبكة من الصفوف والأعمدة والخلايا، كما هو الحال في جدول البيانات.

إنشاء الجداول

الطريقة الأولى: استخدام شبكة الجدول

يوجد في مايكروسوفت وورد طرق مختلفة لإنشاء جدول. أبسط طريقة هي استخدام شبكة الجدول. هذه الطريقة مناسبة لمعظم المستخدمين الذين يرغبون في إنشاء جدول بسهولة للاستخدام العام.



لإنشاء جدول باستخدام شبكة الجدول:

< من علامة التبويب إدراج (Insert)، في مجموعة جداول (Tables)، اضغط على جدول (Table). 1

< حدّد حجم الجدول الذي تريده في القائمة التي تظهر، وذلك بتحريك الفأرة رأسياً وأفقيًا عبر المربعات. على سبيل المثال، اختر 6x5 لإنشاء جدول يتكون من 5 صفوف و 6 أعمدة. 2

< سيتم إدراج الجدول في مستندك. 3

< لكتابة نص، عليك الضغط داخل الخلية وبدء الكتابة. 4



3

4

الوقت	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات القرآنية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات القرآنية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم



الطريقة الثانية: استخدام قائمة الجدول

بالنسبة لإدراج جدول أكبر، أو لتخصيص جدول، يمكنك استخدام قائمة جدول. تتيح لك هذه الطريقة إنشاء جدول عن طريق تعيين معاملات محددة قبل إضافته إلى المستند.



لإنشاء جدول من قائمة الجدول:

< من علامة التبويب إدراج (Insert)، في مجموعة جداول (Tables)، اضغط على جدول (Table) 1 ثم اضغط على إدراج جدول (Insert Table) 2. < في نافذة إدراج جدول (Insert Table)، عليك تعيين المعاملات التي تريدها. على سبيل المثال، حدّد المعاملات لإنشاء جدول به 6 أعمدة 3 و 5 صفوف، 4 ثم اضغط على موافق (OK) 5.



يتكون الجدول من صفوف وأعمدة وخلايا، ولكنه لا يتيح القيام بالوظائف الحسابية كما هو الحال في جداول البيانات.

اكتب عدد الأعمدة
(Number of columns).

اكتب عدد الصفوف
(Number of rows).

اختر حجم
أعمدة الجدول.

ستظهر الخلايا مبدئيًا بأصغر حجم ممكن. وإذا حدّدت هذا الخيار، فستكبر وفقًا لمحتواها أثناء الكتابة.

إذا حدّدت هذا الخيار، سيكون الجدول في حدود هوامش الصفحة وسيتم توزيع حجم الأعمدة بالتساوي.

تنسيق الجدول

من السهل تنسيق جدولك باستخدام الأنماط (Styles) أو بإنشاء تنسيق مخصص.

لتطبيق نمط (Style):

- 1 < اضغط على أي موضع داخل الجدول.
- 2 < من علامة التبويب تصميم الجدول (Table Design)، اضغط في مجموعة أنماط الجدول (Table Styles)، على النمط الذي تريده.
- 3 < سيغير النمط الذي حددته مظهر الجدول بأكمله.

The screenshot shows the Microsoft Word interface with the Table Design ribbon active. A table with 4 columns and 4 rows is displayed. The columns are labeled: الوقت (Time), الأحد (Sunday), الاثنين (Monday), and الثلاثاء (Tuesday). The rows are labeled: 10-9, 11-10, 12-11, and 13-12. A yellow box highlights the Table Styles gallery, and a blue circle with the number 1 points to the table. A second blue circle with the number 2 points to a specific style in the gallery. A third blue circle with the number 3 points to the table after the style is applied.

الوقت	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	المهارات الرقمية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	المهارات الرقمية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	الدراسات الاجتماعية	العلوم

تطبيق نمط مخصص

يمكنك أيضًا تطبيق نمط مخصص باستخدام أزرار الحدود أو التظليل (Borders & Shading) على سبيل المثال. تستخدم الحدود (Borders) لإضافة خطوط حول الجدول أو داخله، بينما يُستخدم التظليل (Shading) لتلوين الخلايا.

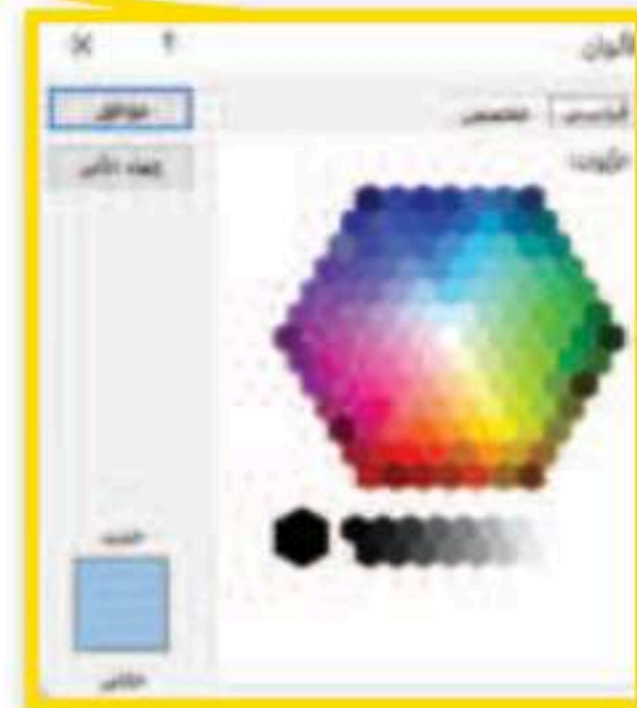
يجب تحديد المنطقة المراد تعديلها أولاً، ثم تطبيق أي تنسيق تختاره من القوائم المختلفة.



إضافة التظليل (Shading):

- 1 < حدّد الخلايا التي تريد تظليلها.
- 2 < من علامة التبويب تصميم الجدول (Table Design)، في مجموعة أنماط الجدول (Table Styles)، اضغط على السهم الصغير الموجود أسفل التظليل (Shading).
- 3 < اضغط على اللون الذي تريد تطبيقه على جدولك.
- 4 < سيتغير لون الخلايا.

تظهر نافذة الألوان عند الضغط على ألوان إضافية (More Colors). يُمكنك اختيار واحدٍ من 256 لونًا قياسيًا، أو اختيار لونٍ آخر من بين ملايين الخيارات في علامة التبويب مخصص (Custom).



إضافة الحدود (Borders):

- < حدّد مساحة الجدول التي تريد إضافة حدّ إليها. ①
- < من علامة التبويب تصميم الجدول (Table Design)، في مجموعة حدود (Borders)، اضغط على علامة السهم الصغير الموجود أسفل حدود (Borders). ②
- < اضغط على نوع الحدّ الذي تريده، على سبيل المثال حدود خارجية (Outside Borders). ③
- < سيتم تطبيق نوع جديد من الحدود. ④

②

①

③

الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية

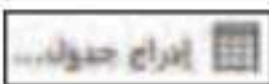
④

الوقت	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

لنطبق معًا

تدريب 1

التعامل مع الجداول

خطأ	صحيحة	حدّد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. لكل خلية في الجدول داخل المُستند اسم محدد، تمامًا كما في جداول البيانات.
		2. يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول من أجل تطبيق نمط على ذلك الجدول.
		3. الطريقة الوحيدة لإنشاء جدول في المستند هي استخدام خيار (إدراج جدول)،  ، ثم تعيين عدد الأعمدة والصفوف.
		4. يجب أولاً الضغط على أي مكان في الجدول لإضافة حدود خارجية في الصف الأول من الجدول.
		5. يُستخدم الزر  لتطبيق التظليل في جدولك.
		6. يُستخدم الزر  لإضافة حدّ أيسر إلى جدولك.
		7. يُستخدم الزر  لإنشاء جدول في المستند.

تدريب 2

العمل مع الجداول

انشئ الجدول الآتي في برنامج معالج النصوص ودون العبارات في العمود الأول كما يأتي:

نوع الانتماء	وصف
الانتماء الأسري	
الانتماء المدرسي	
الانتماء الوطني	

- ابحث في الإنترنت عن شرح للعبارات الواردة في العمود الأول؛ لمساعدتك في كتابة عبارة قصيرة أمامها في العمود الثاني.
- اطلب مساعدة معلمك أو أحد والديك عند استخدام محركات البحث.

تدریب 3

إنشاء جدول

صِلِ الخيارات بالوصف المناسب لها.

تتمدد (يكبر حجم) الخلايا أثناء الكتابة.	☒ عرض ثابت للعمود!
يمكن إدراج جدول بمساحة مطابقة للفرغ في الصفحة باستثناء الهوامش، وسيتوزع حجم الأعمدة بالتساوي.	☐ إخفاء تلقائي للمحتويات ☐ إخفاء تلقائي ضمن الصفحة
يحدد عرض أعمدة الجدول.	☐ إخفاء تلقائي ضمن الصفحة



تدريب 4

التعامل مع الجداول

حان الوقت الآن لاستخدام الجدول لعرض المعلومات المنظمة حول مشروع قطار الرياض الذي يعد العمود الفقري لشبكة النقل العام في الرياض. قبل البدء في إنشاء جدول في مستند نصي، اقرأ بعناية المقالة الآتية حول خطوط المترو.

تتوزع مسارات شبكة قطار الرياض الستة كالآتي:

1. المسار الأول (الخط الأزرق) محور العليا – البطحاء – الحابر بطول 38 كيلومتر.
2. المسار الثاني (الخط الأحمر) طريق الملك عبدالله بطول 25.3 كيلومتر.
3. المسار الثالث (الخط البرتقالي) محور طريق المدينة المنورة – طريق الأمير سعد بن عبدالرحمن الأول بطول 40.7 كيلومتر.
4. المسار الرابع (الخط الأصفر) محور طريق مطار الملك خالد الدولي بطول 29.6 كيلومتر.
5. المسار الخامس (الخط الأخضر) محور طريق الملك عبدالعزيز بطول 12.9 كيلومتر.

Source: <https://www.rcrc.gov.sa/ar/projects/public-transport-project-riyadh>

الآن عليك تنظيم المعلومات حول خطوط القطار الخمسة في الجدول أدناه:

اسم الخط	محور	الطول الإجمالي (كيلومتر)

بعد ذلك، افتح مايكروسوفت وورد لإنشاء هذا الجدول في مستند نصي، وبشكل أكثر تفصيلاً عليك:

- إنشاء جدول يحتوي على 3 أعمدة و 6 صفوف.
- إضافة المعلومات إلى الجدول.
- تنسيق الجدول من خلال تطبيق نمط من اختيارك.
- تطبيق تظليل من اختيارك على الصف الأول من الجدول.
- تطبيق الحدود الخارجية على الجدول ثم حفظ المستند.





الدرس الثاني: تحرير الجداول

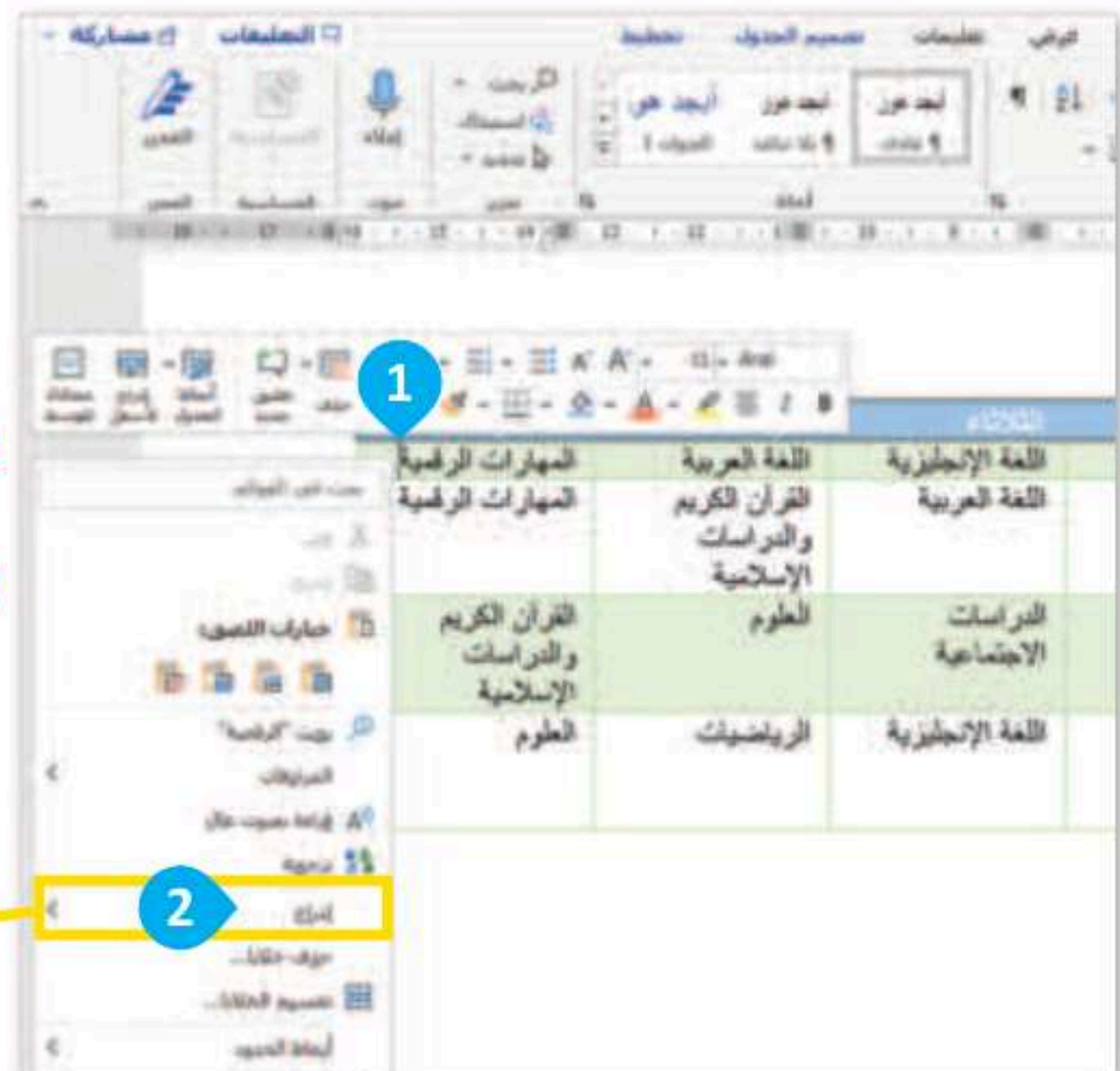
إضافة الصفوف والأعمدة

قد تدرك أحياناً بعد إنشاء الجدول أن عدد الصفوف أو الأعمدة غير كافٍ للمحتوى. للتغلب على هذه المشكلة، ليس من الضروري إعادة إنشاء ذلك الجدول، بل يمكن إضافة صفوف وأعمدة إليه.

لإضافة صف (Row) أو عمود (Column):

- 1 < اضغط بزر الفأرة الأيمن على الخلية المجاورة التي تريد إضافة صف أو عمود إليها.
- 2 < من القائمة المنبثقة، اضغط على إدراج (Insert).
- 3 < في هذا المثال، اضغط على إدراج أعمدة إلى اليسار (Insert Columns to the Left).
- 4 < سيظهر عمود جديد على الجانب الأيسر من الجدول بجوار الخلية المحددة.

يمكنك أيضاً إدراج أعمدة إلى اليسار (Insert Columns to the Left)، أو إدراج صفوف لأعلى (Insert Rows Above)، أو إدراج صفوف لأسفل (Insert Rows Below)، وكذلك إدراج خلايا (Insert Cells)، لإضافة خلايا فردية إلى الجدول.



4

الوقت	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
11-10	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
12-11	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13-12	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

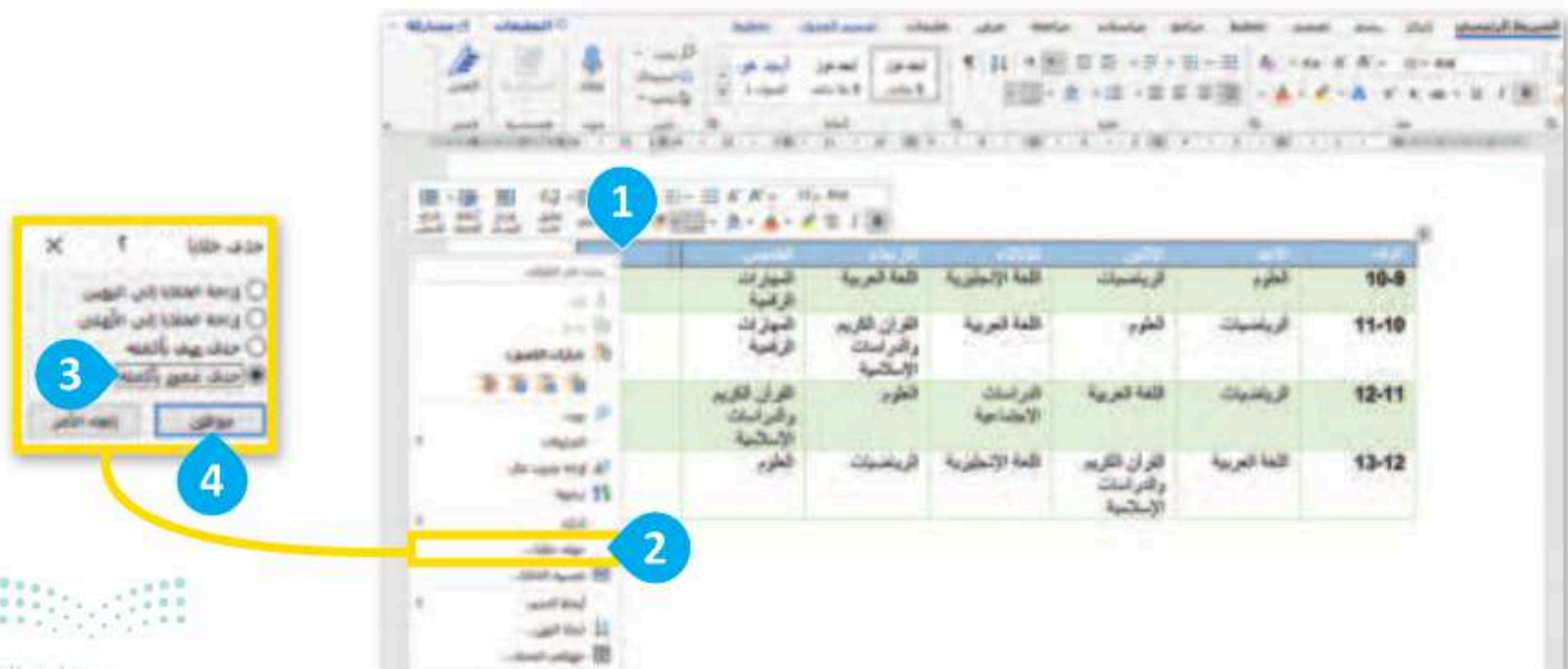
لحذف صف أو عمود:

< اضغط بزر الفأرة الأيمن على أي خلية في الصف (Row) أو العمود (Column) الذي تريد حذفه. ①

< اضغط على حذف خلايا (Delete Cells). ②

< اضغط على حذف صف بأكمله (Delete entire row)، أو حذف عمود بأكمله (Delete entire column) لحذف الصف أو العمود. ③

< اضغط على موافق (OK). ④



ضبط حجم الجدول

يمكنك ضبط ارتفاع الصف وعرض العمود في الجدول داخل مايكروسوفت وورد (Microsoft Word) بطرق مختلفة، كما يمكنك استخدام الفأرة لضبط حجم الجدول، واستخدام زر الاحتواء التلقائي (AutoFit) لضبط الجدول تلقائيًا ليتناسب مع حجم المحتوى في ذلك الجدول.



لاستخدام زر الاحتواء التلقائي (AutoFit):

- 1 < اضغط على أي مكان في الجدول.
- 2 < من علامة التبويب تخطيط (Layout)، في مجموعة حجم الخلية (Cell Size)، اضغط على احتواء تلقائي (AutoFit).
- 3 < بعد ذلك اضغط على احتواء تلقائي للمحتويات (AutoFit Contents).
- 4 < لضبط حجم العمود تلقائيًا على أطول كلمة.

وقت	الأحد	الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
10-9	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
11	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
12	الرياضيات	اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
13	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

الاثنين	الثلاثاء	الأربعاء	الخميس
الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	المهارات الرقمية
العلوم	اللغة العربية	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	المهارات الرقمية
اللغة العربية	الدراسات الاجتماعية	العلوم	القرآن الكريم والدراسات الإسلامية
القرآن الكريم والدراسات الإسلامية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم

لتغيير حجم عمود أو صف:

- 1 < أشر إلى الحد الأيمن للعمود الذي تريد تغيير حجمه.
- 2 < اضغط باستمرار على حد الجدول ثم اسحبه يسارًا أو يمينًا.

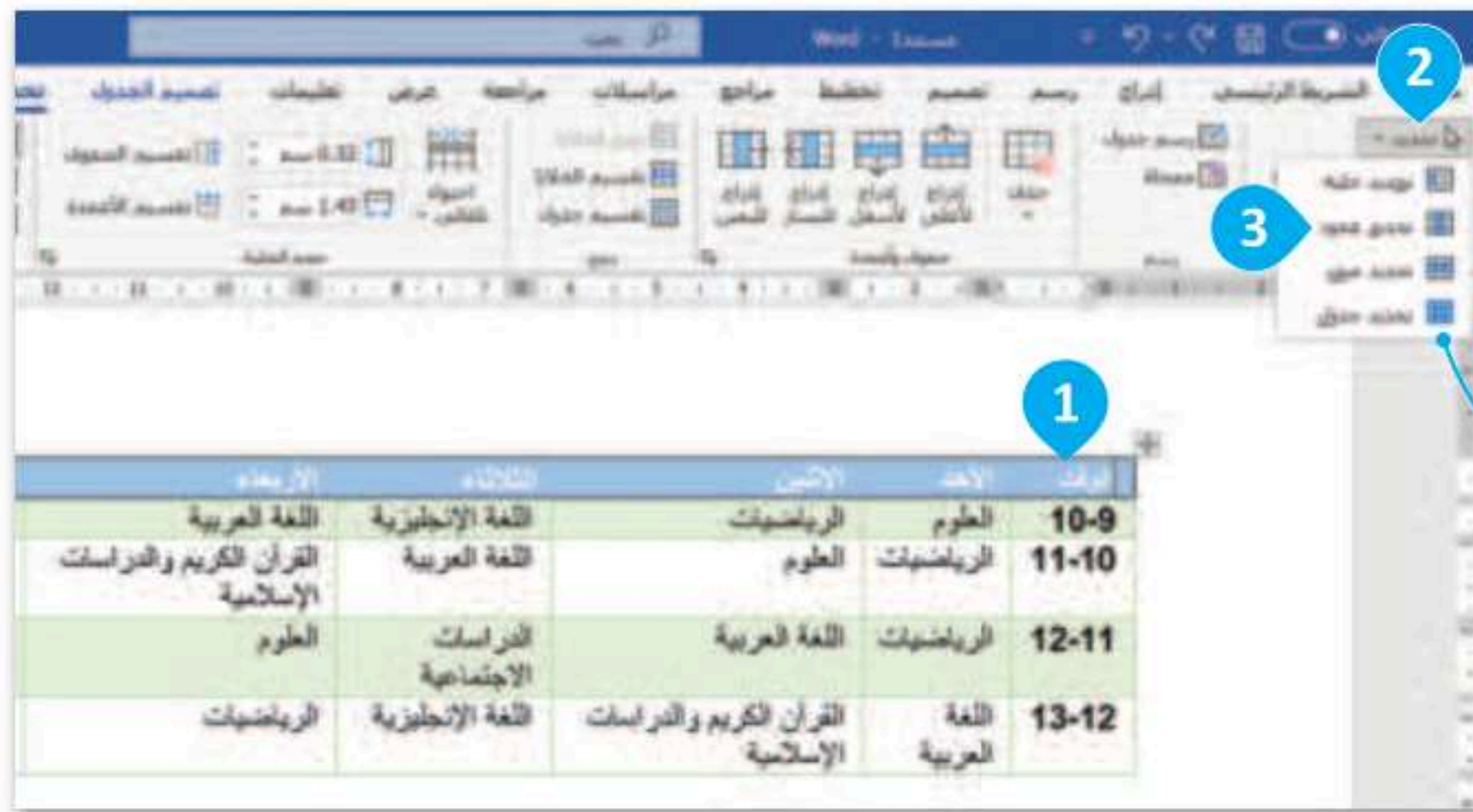


إجراء التحديدات

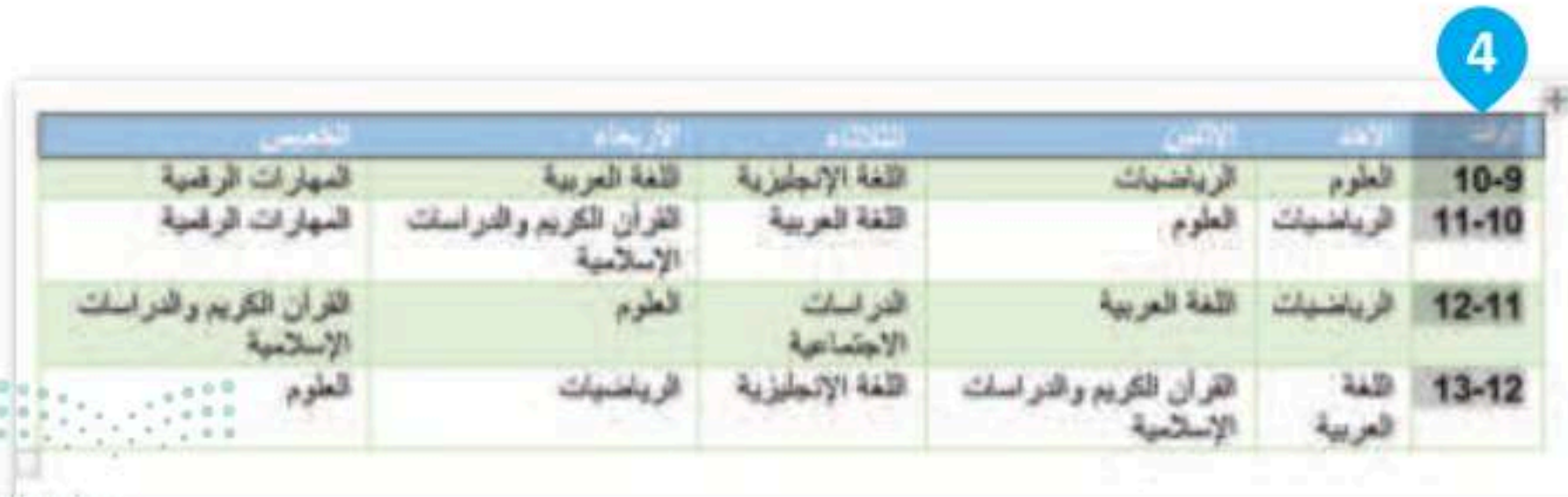
قد تواجه في بعض الأحيان مشكلة في تحديد عمود أو صف أو خلية معينة. يُمكنك التغلب على هذه المشكلة بالضغط على نقطة معينة في الجدول، فعلى سبيل المثال إذا أردت تحديد العمود الثاني، اضغط على الجزء العلوي من العمود، وإذا كنت تريد تحديد الصف الثاني، اضغط على بداية الصف، ويمكن تنفيذ نفس الأمر بطريقة أخرى.

لتحديد صف أو عمود أو خلية:

- 1 < اضغط على أي خلية في الجدول.
- 2 < من علامة التبويب تخطيط (Layout)، وفي مجموعة جدول (Table)، اضغط على تحديد (Select).
- 3 < لتحديد عمود مثلاً، اضغط على تحديد عمود (Select Column).
- 4 < سيتم تلقائياً تحديد العمود الذي يحتوي على الخلية (Cell) التي ضغطت عليها.

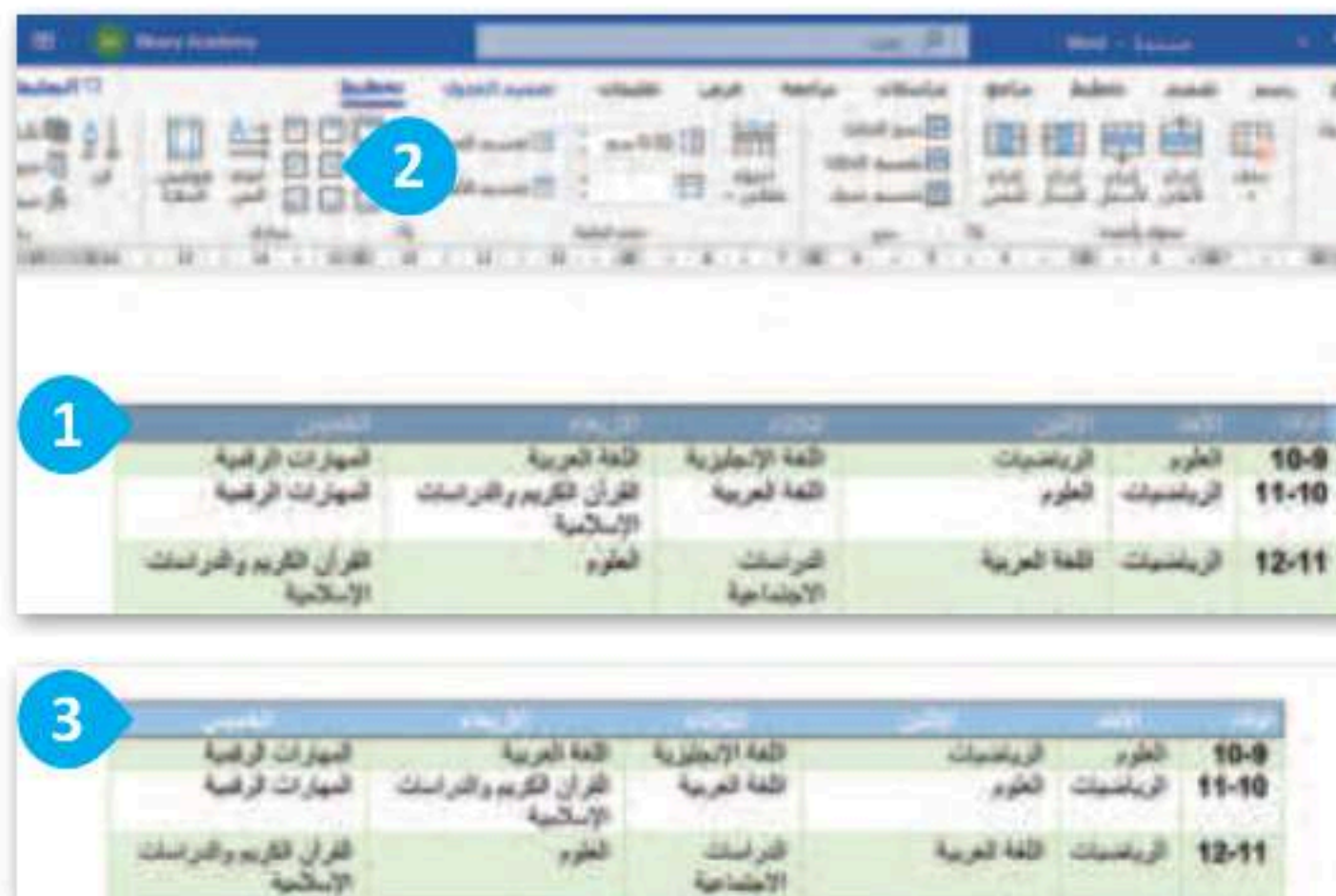


يمكنك أيضاً اختيار أحد الخيارات الأخرى، وهي خيار الصف أو الخلية أو الجدول.



محاذاة النص

عند كتابتك لشيء ما داخل الجدول، تتم محاذاة النص بصورة افتراضية إلى اليمين، وذلك بنفس الطريقة التي تتم بها محاذاة الفقرة. يمكنك تغيير اتجاه المحاذاة إلى اليسار، أو إلى الوسط أو الأعلى أو الأسفل.



لمحاذاة النص في الخلايا:

< حدّد الصف المطلوب. ①

< من علامة التبويب تخطيط (Layout)، وفي مجموعة محاذاة (Alignment)، حدّد نوع المحاذاة المطلوب ولتكن مثلاً توسيط. ②

< ستتغيّر محاذاة النص في الصف إلى الوسط في هذا المثال. ③

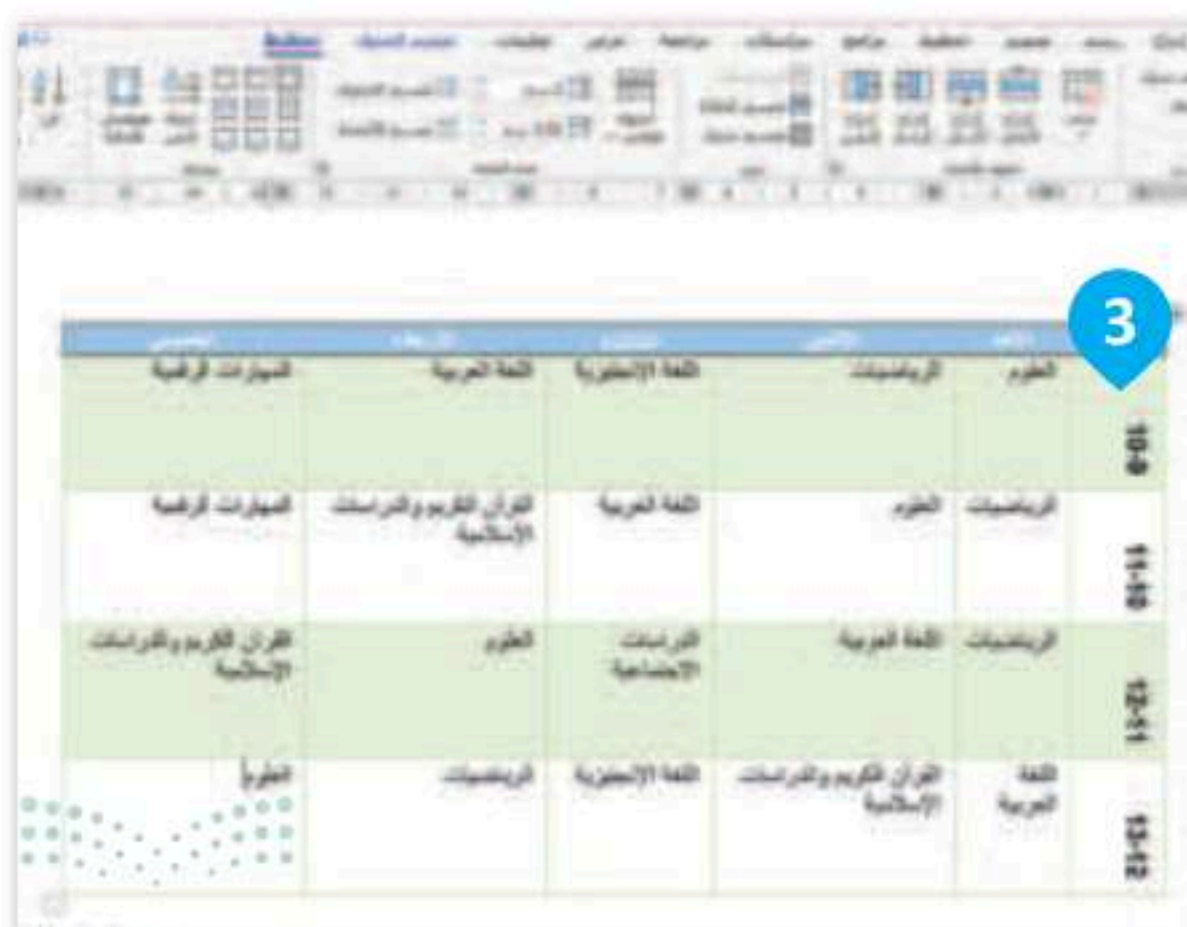


لتغيير اتجاه النص:

< حدّد الخلايا التي تريد تغيير اتجاه النص فيها. ①

< من علامة التبويب تخطيط (Layout)، وفي مجموعة محاذاة (Alignment)، اضغط فوق اتجاه النص عدة مرات لتستعرض الاتجاهات المتاحة للنص. ②

< تأكد من ضبط اتجاه النص على الجهة اليمين كما هو في الصورة. ③



يمكنك تقليص المساحة التي يشغلها الجدول داخل الصفحة وجعله أكثر تناسقاً بوضع عناوين الأعمدة بصورة عمودية. رغم كونه خياراً غير شائع الاستخدام، تعدّ العناوين العمودية خياراً جيداً لتوفير المساحة في المستند.

البحث عن الكلمات واستبدالها

عند الانتهاء من كتابة مستند، من الجيد إلقاء نظرة نهائية. قد تلاحظ أخطاء أو شيء لا تحبه وتريد تغييره. على سبيل المثال، قد تلاحظ كلمة لا تعجبك تظهر عدة مرات في جدول وتريد استبدالها بأخرى. يحتوي مايكروسوفت وورد على أدوات تتيح لك العثور على كلمة واستبدالها بكلمة أخرى.

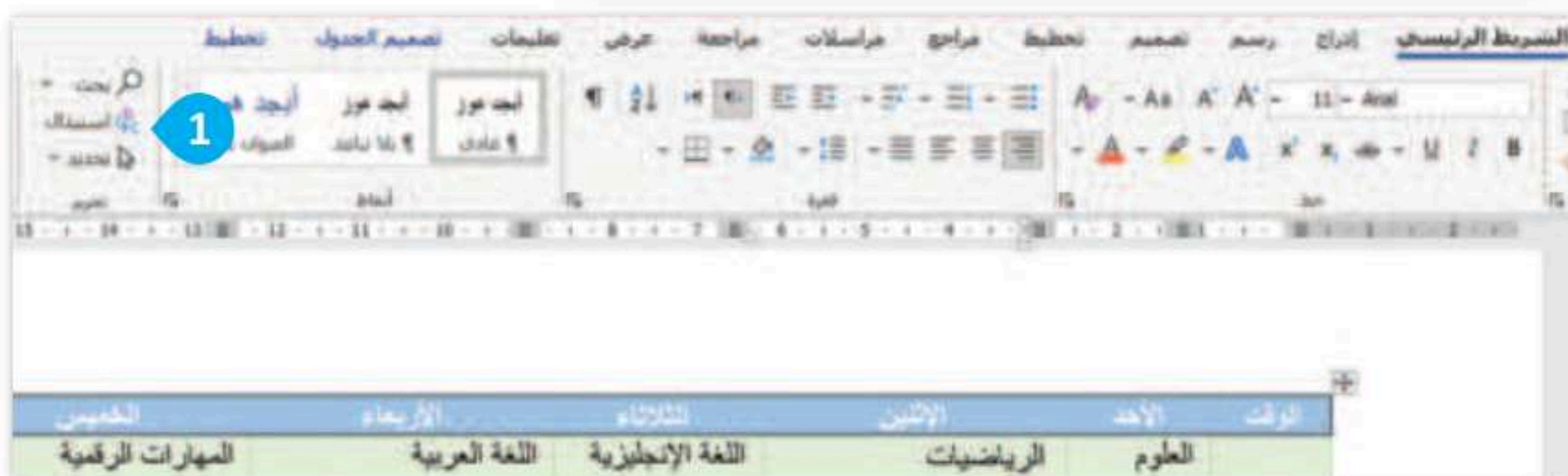
للبحث عن كلمة واستبدالها:

< من علامة التبويب الشريط الرئيسي (Home)، وفي مجموعة تحرير (Editing)، اضغط على استبدال (Replace).¹

< عند ظهور نافذة بحث واستبدال (Find and Replace)، اضغط على علامة تبويب استبدال (Replace)، وفي مربع النص البحث عن: (Find what:)، اكتب الكلمة التي تريد البحث عنها، ولتكن مثلاً المهارات الرقمية² وفي مربع النص استبدال ب: (Replace with:)، اكتب الكلمة الجديدة.³

< اضغط على استبدال (Replace).⁴

اضغط على **Ctrl + H** لفتح نافذة البحث والاستبدال (Find and Replace).



يعرض زر بحث عن التالي (Find Next) الكلمة التالية الموجودة في مستندك.

تعثر خاصية استبدال الكل (Replace All) على الكلمة التي تريد تغييرها في كافة المستند وتسمح باستبدالها جميعاً في وقت واحد. عليك التحقق مرتين قبل الضغط على هذا الخيار.



لنطبق معًا

تدريب 1

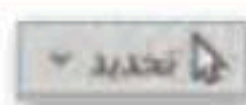
التعامل مع الجداول

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. إذا حُدَّت صفًا من الجدول ثم ضغطت على مفتاح حذف (Delete)، فسيتم حذف الصف المحدد.
		2. يضبط خيار احتواء تلقائي للمحتويات (AutoFit Contents) حجم العمود على أطول كلمة تلقائيًا.
		3. يستحيل تغيير اتجاه النص في خلية معينة.
		4. الطريقة الوحيدة لتحديد صف معين في جدول هي الضغط على بداية هذا الصف.
		5. يتم إدراج عمود دائمًا على الجانب الأيسر من العمود الذي تنقر فوقه بزر الماوس الأيمن.
		6. لمحاذاة المحتوى لأسفل داخل خلية جدول، عليك استخدام مفتاح الإدخال.
		7. إحدى طرق فتح نافذة بحث واستبدال (Find and Replace) هي الضغط على Ctrl + H.
		8. الطريقة الوحيدة لتغيير اتجاه النص في الخلية هي الضغط فوق الزر "اتجاه النص" مرة واحدة.
		9. في نافذة "بحث واستبدال"، يظهر الخيار "استبدال الكل" ويحل محل الكلمة التي تريد تغييرها في كل مكان في المستند.

تدريب 2

تخصيص جدول

صل الخيارات بالوصف المناسب لها.

يضبط حجم الجدول.	☐	1	
يغير اتجاه النص.	☐	2	
يحدد صفًا أو عمودًا أو خلية.	☐	3	
يغير محاذاة النص في الخلايا.	☐	4	
يستبدل كلمة بأخرى.	☐	5	
يضيف صفًا أو عمودًا.	☐	6	
يحذف صفًا أو عمودًا.	☐		



تدريب 3

تحرير الجداول

• استمر في العمل مع الجدول حول خطوط المترو التي أنشأتها في الدرس السابق (التدريب 4). عليك تحرير الجدول الخاص بك عن طريق إضافة معلومات حول المسار السادس (الخط البنفسجي) محور طريق عبد الرحمن بن عوف - طريق الشيخ حسن بن حسين بن علي بطول 30 كيلومتر.

- عليك إضافة صفوف وتنسيق جدولك بطريقة أكثر تقدمًا وجعله أكثر جاذبية، وبشكل أكثر تفصيلاً عليك: إضافة صف جديد في أسفل الجدول وإدخال المعلومات المتعلقة بمدينة بريدة. أضف صفًا جديدًا في أسفل الجدول وأدخل المعلومات المتعلقة بالخط البنفسجي.
- عليك أيضًا ضبط حجم عمود الجدول تلقائيًا على أطول كلمة.
- بعد ذلك، غير محاذاة النص في الخلايا لجعل الجدول أكثر جاذبية، وتحديدًا عليك:
 - توسيط النص ومحاذاته إلى أعلى خلايا الصف الأول.
 - توسيط النص أفقيًا وعموديًا داخل خلايا الصف الثاني.
 - توسيط النص ومحاذاته إلى أسفل خلايا باقي صفوف الجدول.
- بعد ذلك غير اتجاه النص في خلايا عمود المساحة.
- أخيرًا، ابحث عن كلمة "كيلومتر" واستبدلها بالاختصار "كم" في الجدول.





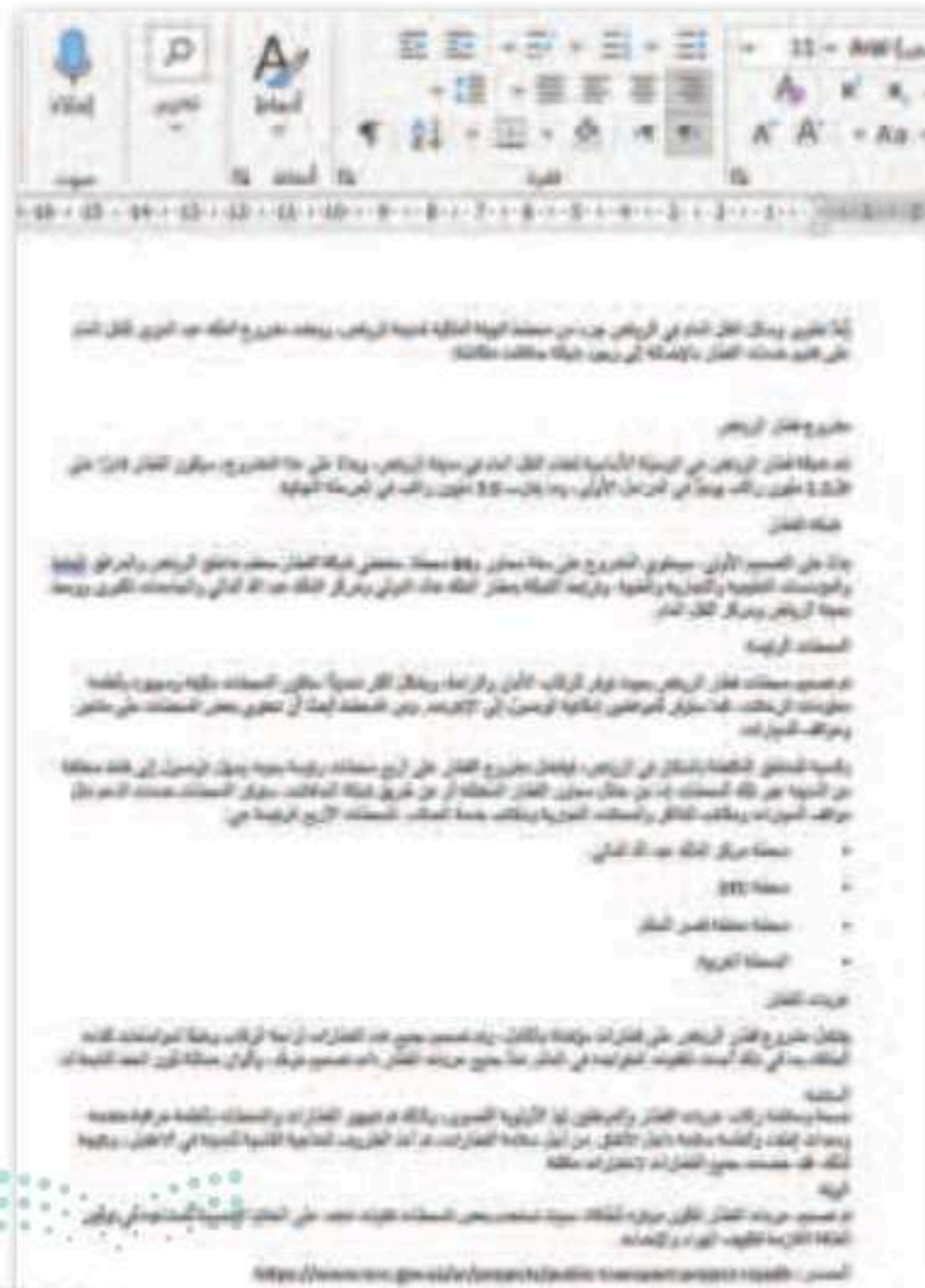
الدرس الثالث: التنسيق المتقدم

إدراج النص في أعمدة

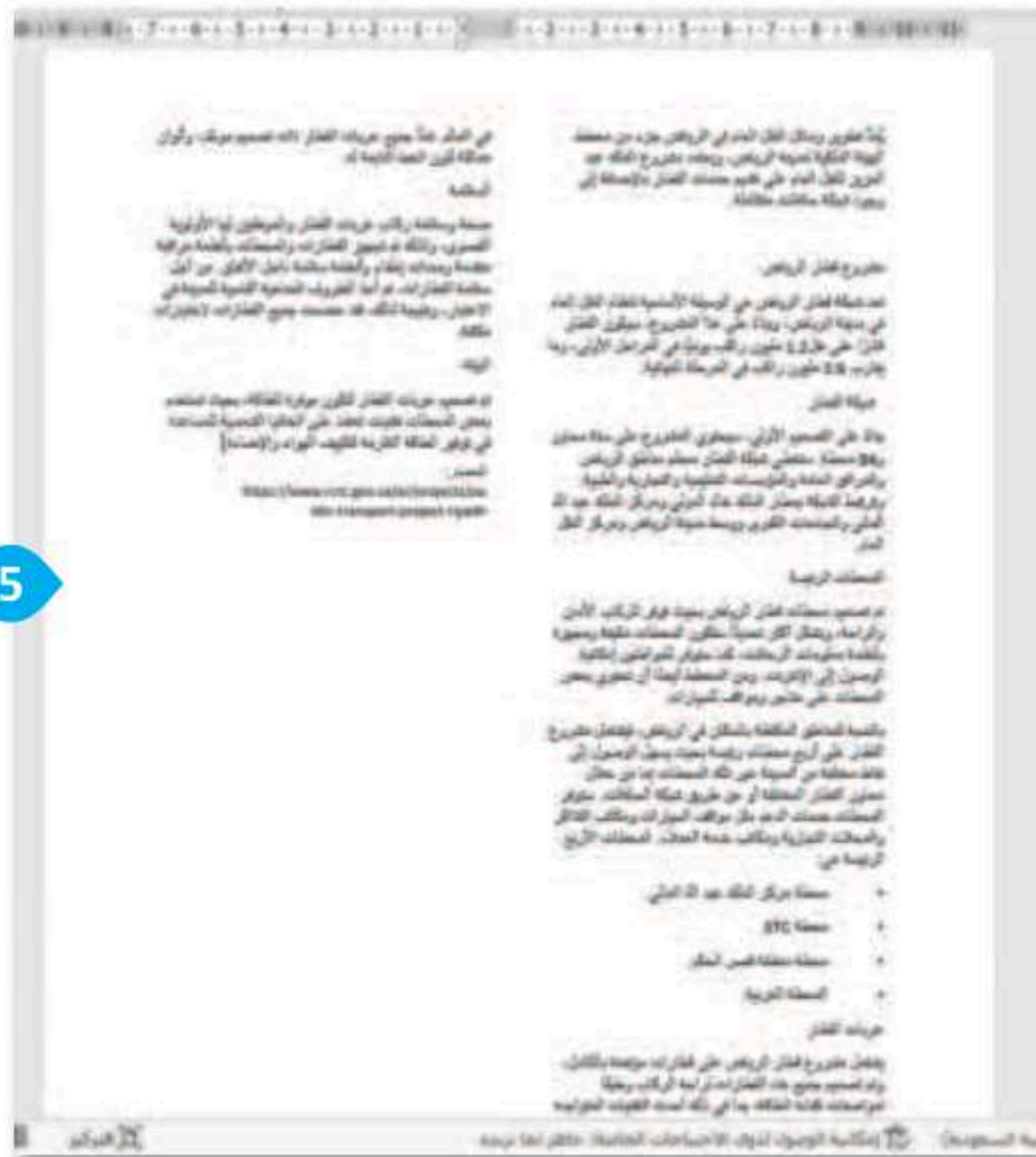
تعدّ إمكانية قراءة المستندات بسهولة وسلاسة ميزة قيمة للغاية. يمكنك تحسين قابلية القراءة في مستندك من خلال تنسيق فقرات النص باستخدام الأعمدة (Columns) وعلامات التبويب (Tabs). كما تلاحظ، يخلو النص الموجود أمامك من أي تنسيق على الإطلاق.

إدراج النص الذي كتبت في أعمدة:

- < من علامة التبويب تخطيط (Layout)، وفي مجموعة إعداد الصفحة (Page Setup)، اضغط على الأعمدة (Columns). 1
- < اضغط على مزيد من الأعمدة (More Columns). 2
- < في نافذة الأعمدة (Columns)، حدّد الخيار اليمين لليسار (Right-to-Left). 3
- < حدّد عدد الأعمدة (Number of columns)، على سبيل المثال اضغط على اثنان. 4
- < سيُقسّم النص الآن إلى عمودين. 5



استخدم الزرين **Ctrl + A** معًا لتحديد النص بأكمله بسهولة.



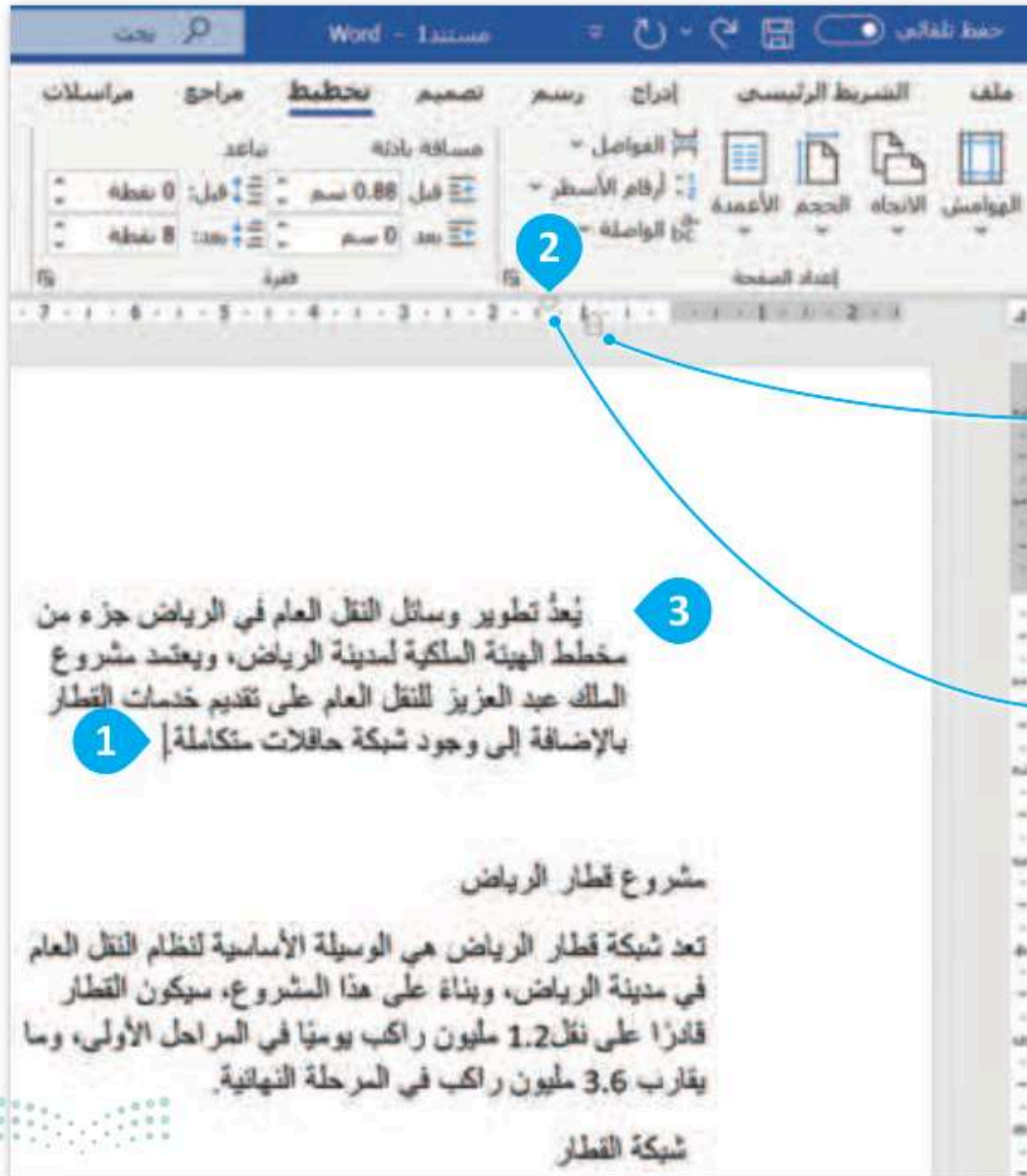
المسافة البادئة للنص باستخدام المسطرة

ستتعلم الآن كيفية إضافة مسافة بادئة للنص. يمكنك استخدام علامات مسافة بادئة (Indent) لإضافة مسافة بادئة لفقرات النص بطريقة معينة.

إضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة:

< اضغط على النص الذي تريد إضافة مسافة بادئة إليه. ¹

< اسحب إشارة المسافة البادئة للسطر الأول على المسطرة ² ثم لاحظ كيفية تحرك السطر الأول في فقرتك. ³



يضبط المثلث السفلي
المسافة البادئة لبقية
أسطر الفقرة.

استخدم المربع لضبط
كافة سطور الفقرة مرة
واحدة.

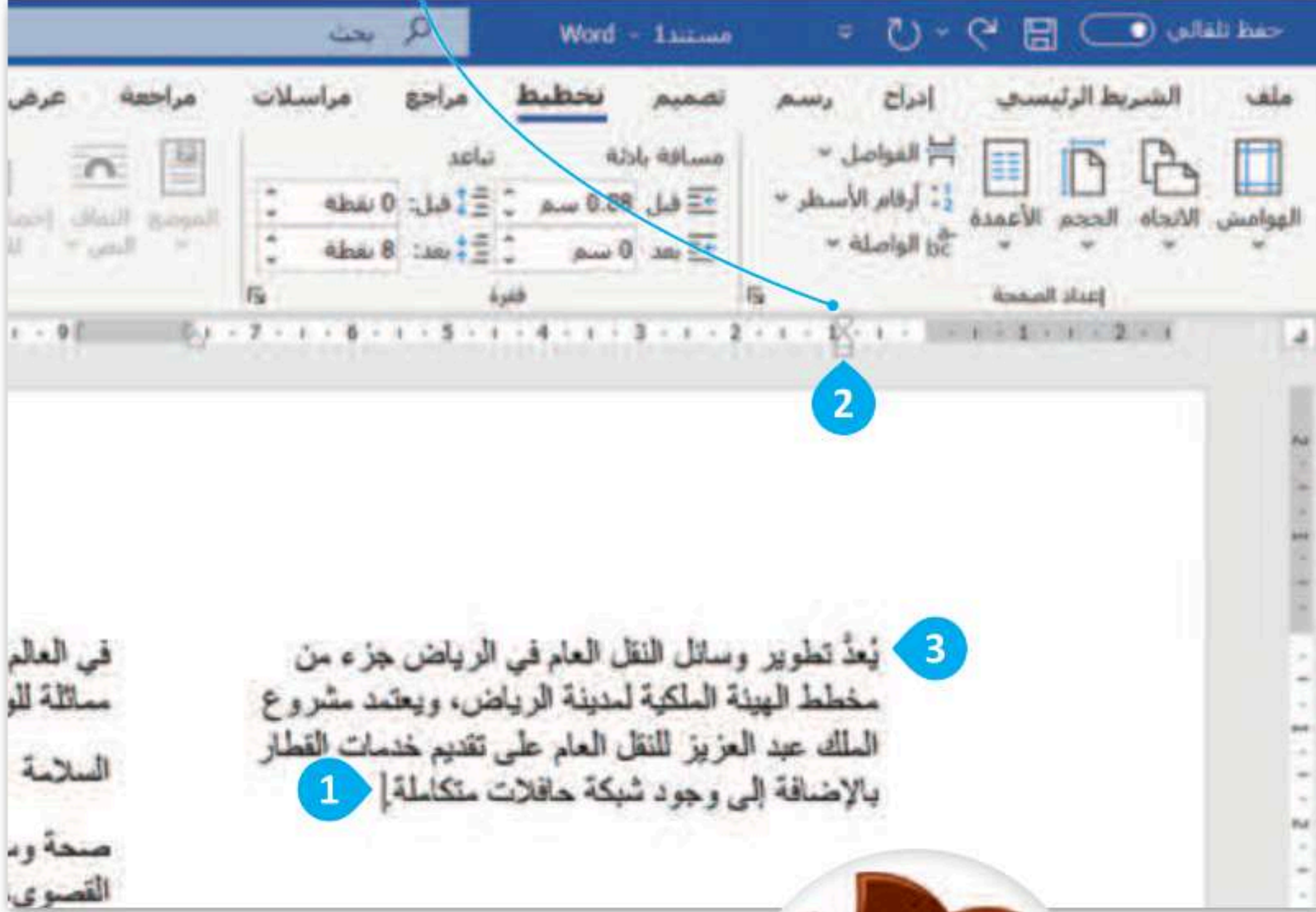
يضبط المثلث العلوي
المسافة البادئة للسطر
الأول من الفقرة.

إضافة مسافة بادئة للفقرة:

< اضغط على الفقرة التي تريد إضافة مسافة بادئة إليها. ¹

< اسحب المربع الموجود على المسطرة، ²
ثم لاحظ كيفية تحرك الفقرة. ³

يُطلق على إشارة المثلثين المتواجهين بالرأس في الجزء الأيمن من المسطرة اسم علامات المسافة البادئة (indentation markers).



استخدم علامة التبويب
عرض (View) لعرض أو
إخفاء المسطرة في المستند.



نصيحة ذكية

فكر في التخطيط الذي تريده للنص داخل الصفحة، وأجرِ التغييرات اللازمة من علامة تبويب تخطيط قبل البدء بالكتابة. على سبيل المثال، اسحب إشارة المسافة البادئة للسطر الأول لضبط كافة فقرات المستند مرة واحدة.



الرؤوس والتذييلات

يقع الرأس (Header) أعلى النص الرئيس في الصفحة، أما التذييل (Footer) فهو الجزء الموجود أسفل النص الرئيس. يُستخدم الرأس لعرض عنوان المستند، ويُستخدم التذييل لإضافة المزيد من المعلومات حول الصفحة أو المستند كرقم الصفحة مثلاً. سيبدو مستندك منسقاً باحتراف، وسيسهل تصفحه عند إضافة الرأس والتذييل له.

إضافة الرأس (Header):

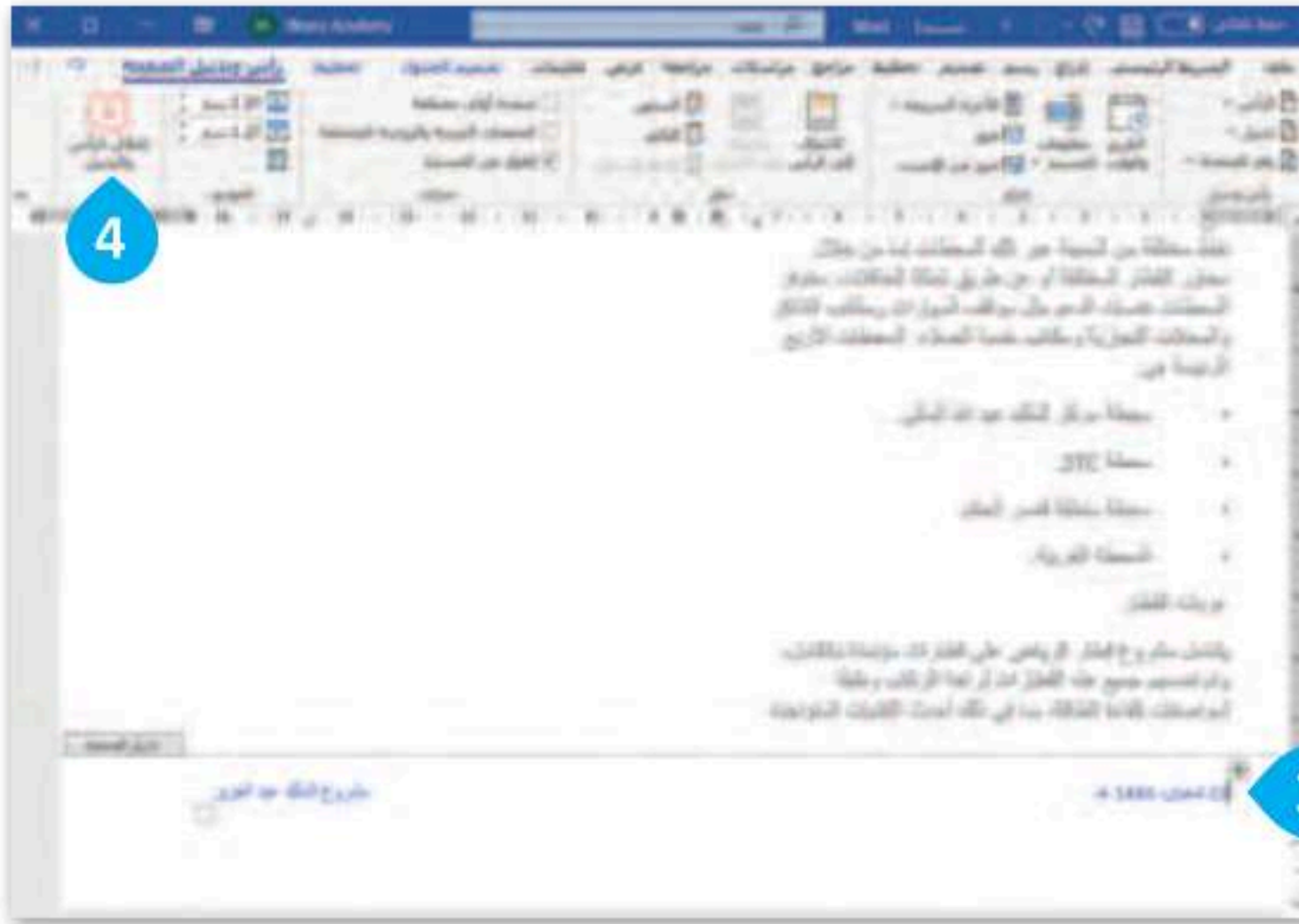
- < من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة رأس وتذييل (Header & Footers)، اضغط على الرأس (Header).¹
- < اضغط على تنسيق خاص (Banded).²
- < اكتب العنوان الذي تريده.³
- < اضغط على إغلاق الرأس والتذييل (Close Header and Footer).⁴
- < لاحظ كيف سيظهر مُستندك.⁵

تذكر أن النص أو المعلومات التي ستكتبها في الرأس والتذييل (Header and Footer) ستتكرر في كل صفحة من صفحات المستند.



لإضافة تذييل (Footer):

- < من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة رأس وتذييل (Header & Footer)، اضغط على تذييل (Footer).¹
- < اضغط على أيون (فاتح) (Ion (Light)).²
- < اكتب المعلومات التي تريد تضمينها في التذييل.³
- < اضغط على إغلاق الرأس والتذييل (Close Header and Footer).⁴



معلومة

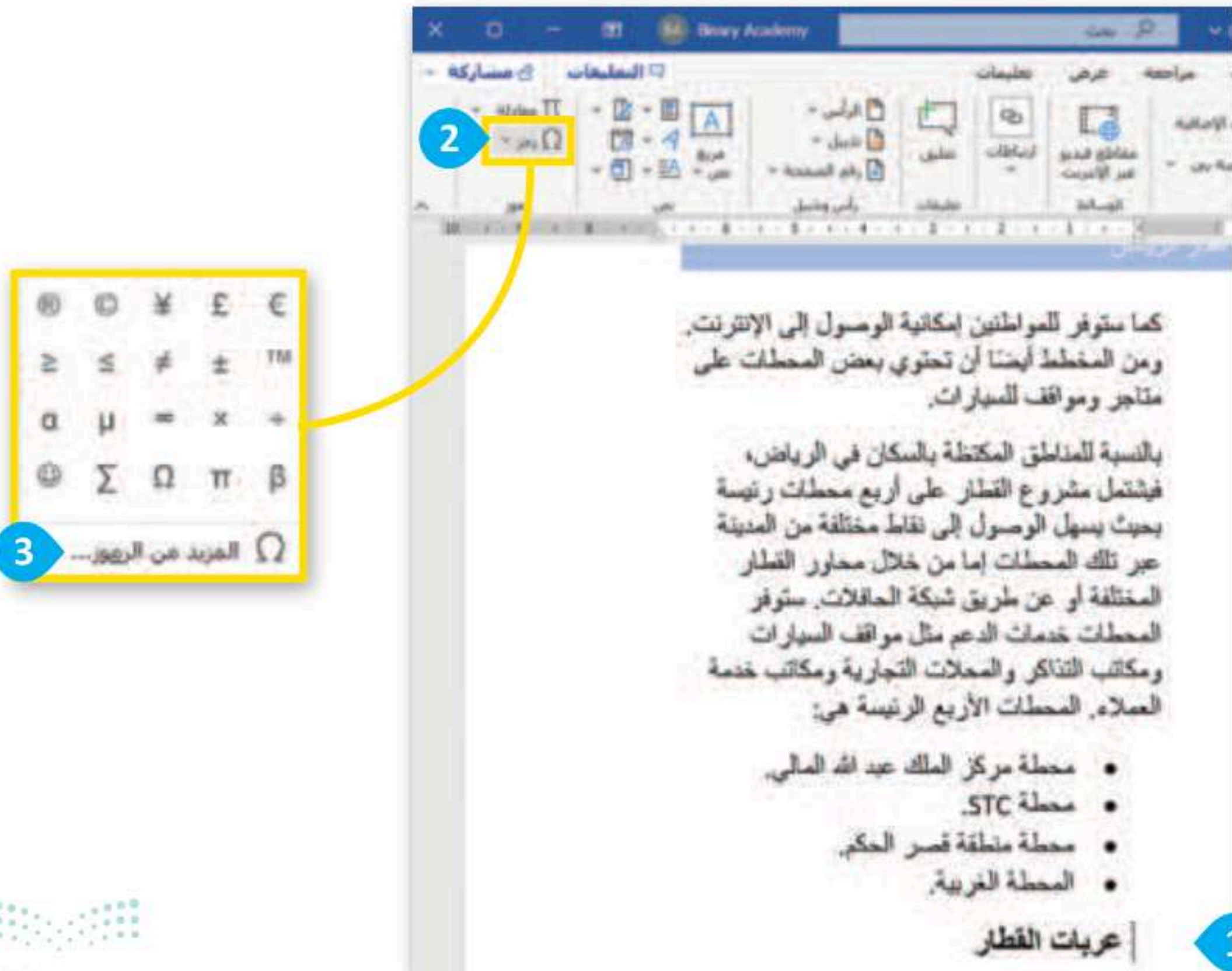
توضع أرقام الصفحات في منتصف تذييل كل صفحة أو في زاوية الصفحة. ضع أرقام الصفحات الزوجية على اليسار، وأرقام الصفحات الفردية على اليمين.

إضافة الرموز

إذا أردت في بعض الأحيان إثراء نصك وجعله أكثر جمالاً، يمكنك استخدام العديد من الأحرف الخاصة التي تسمى بالرموز (Symbols). قد تكون هذه الرموز أسهلاً أو علامات تعداد أو رموزاً رياضية أو نجومًا أو أيقونات صغيرة.

لإضافة رمز:

- 1 < اضغط في المستند على الموضع الذي تريد إدراج الرمز به.
- 2 < من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة الرموز (Symbols)، اضغط على رمز (Symbol).
- 3 < اضغط على المزيد من الرموز (More Symbols).
- 4 < من نافذة رمز (Symbol)، اضغط على الرمز المطلوب، ثم اضغط على إدراج (Insert).
- 5 < يمكنك تكرار ذلك لإضافة رمز واحد كل مرة.
- 6 < عند الانتهاء، اضغط على إغلاق (Close).
- 7 < سوف تظهر الرموز الآن في نصك.



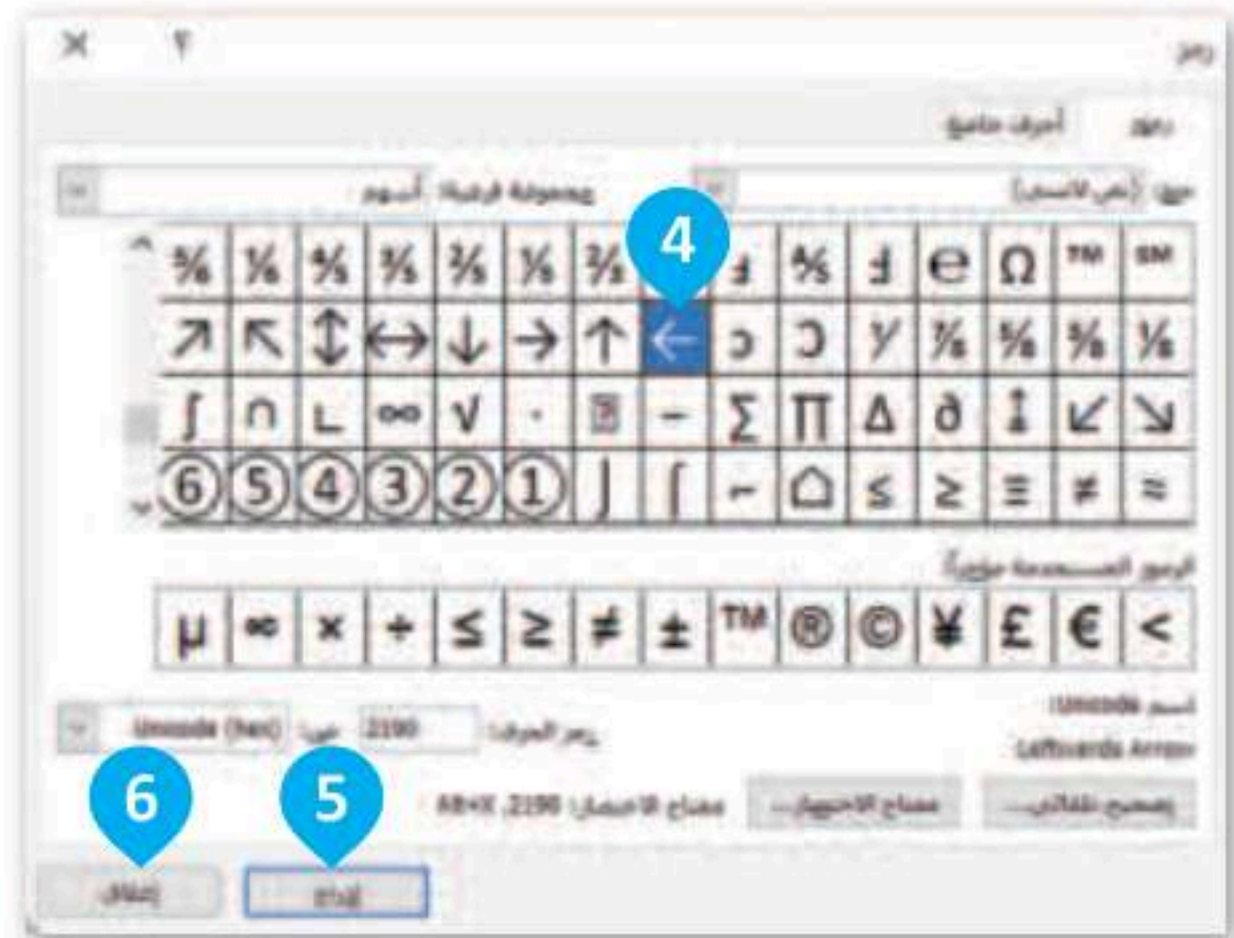
كما ستوفر للمواطنين إمكانية الوصول إلى الإنترنت ومن المخطط أيضاً أن تحتوي بعض المحطات على متاجر ومواقف للسيارات.

بالنسبة للمناطق المكتظة بالسكان في الرياض، فيشتمل مشروع القطار على أربع محطات رئيسية بحيث يسهل الوصول إلى نقاط مختلفة من المدينة عبر تلك المحطات إما من خلال محاور القطار المختلفة أو عن طريق شبكة الحافلات. ستوفر المحطات خدمات الدعم مثل مواقف السيارات ومكاتب التذاكر والمحلات التجارية ومكاتب خدمة العملاء. المحطات الأربع الرئيسية هي:

- محطة مركز الملك عبد الله المالي.
- محطة STC.
- محطة منطقة قصر الحكم.
- المحطة الغربية.

عربات القطار

لإنشاء	اكتب
→	-->
←	<--
→	==>
←	<==
😊	(:)
😞	:(
©	(c)



مشروع قطار الرياض

في العالم. تعد جميع عربات القطار ذات تصميم موحد، واللون سائلة للون الخط التابعة له.

السلامة

صحة وسلامة ركاب عربات القطار والموظفين لها الأولوية القصوى، ولذلك تم تجهيز القطارات والمحطات بأنظمة مراقبة متقدمة ومعدات إطفاء وأنظمة سلامة داخل الأنفاق. من أجل سلامة القطارات، تم أخذ الظروف المناخية القاسية للمدينة في الاعتبار، ونتيجة لذلك، فقد خضعت جميع القطارات لاختبارات مكثفة.

البيئة

تم تصميم عربات القطار لتكون موفرة للطاقة، بحيث تستخدم بعض المحطات تقنيات تعتمد على الخلايا الشمسية للمساعدة في توفير الطاقة اللازمة لتكييف الهواء والإضاءة.

يُعد تطوير وسائل النقل العام في الرياض جزء من مخطط الهيئة الملكية لمدينة الرياض، ويعتمد مشروع الملك عبد العزيز للنقل العام على تقديم خدمات القطار بالإضافة إلى وجود شبكة حافلات متكاملة.

مشروع قطار الرياض

تعد شبكة قطار الرياض هي الوسيلة الأساسية لتنظيم النقل العام في مدينة الرياض، وبناء على هذا المشروع، سيكون القطار قادرًا على نقل 1.2 مليون راكب يوميًا في المراحل الأولى، وما يقارب 3.6 مليون راكب في المرحلة النهائية.

← شبكة القطار

بناءً على التصميم الأولي، سيحتوي المشروع على ستة محاور و84 محطة. ستغطي شبكة القطار معظم مناطق الرياض والمرافق العامة والمؤسسات التعليمية والتجارية والطبية. وترتبط الشبكة بقطار الملك خالد الدولي ومركز الملك عبد الله



تطبيق نمط

يتضمن مايكروسوفت وورد العديد من الأنماط التي تغطي معظم احتياجات التنسيق الأساسية في المستند. باستخدام الأنماط (Styles) يمكنك تنسيق كل فقرة بشكل متسق.

تذكر أنك إذا ارتكبت خطأ أثناء العمل على المستند، يمكنك التراجع عنه بالضغط على الزرين **Ctrl + Z** معًا.

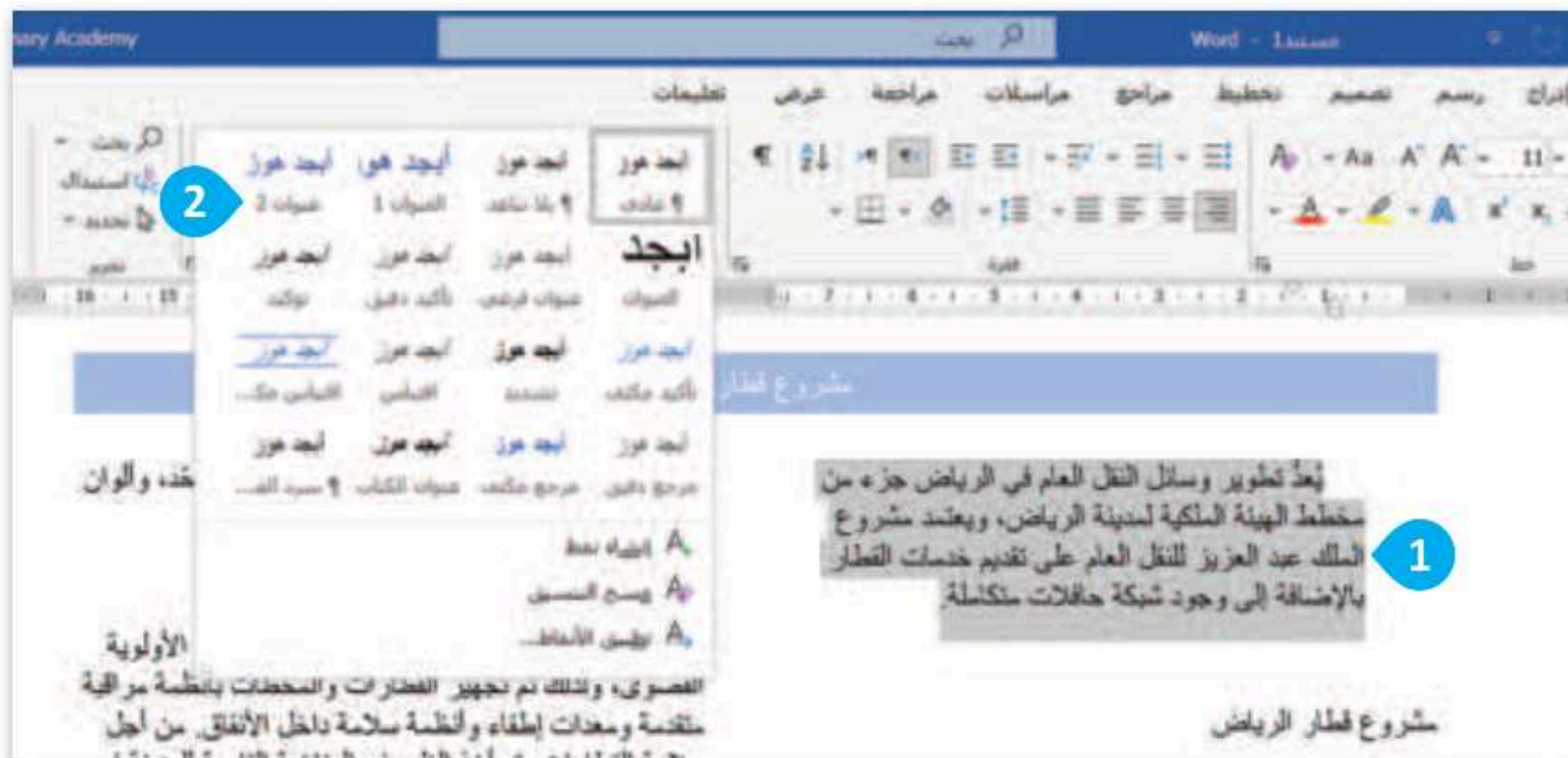


لتطبيق نمط على فقرتك:

< حدّد الفقرة الأولى. ¹

< من علامة التبويب الشريط الرئيسي (Home)، وفي مجموعة الأنماط (Styles)، اضغط على عنوان 2 (Heading 2). ²

< هل تلاحظ أي فرق؟ ³

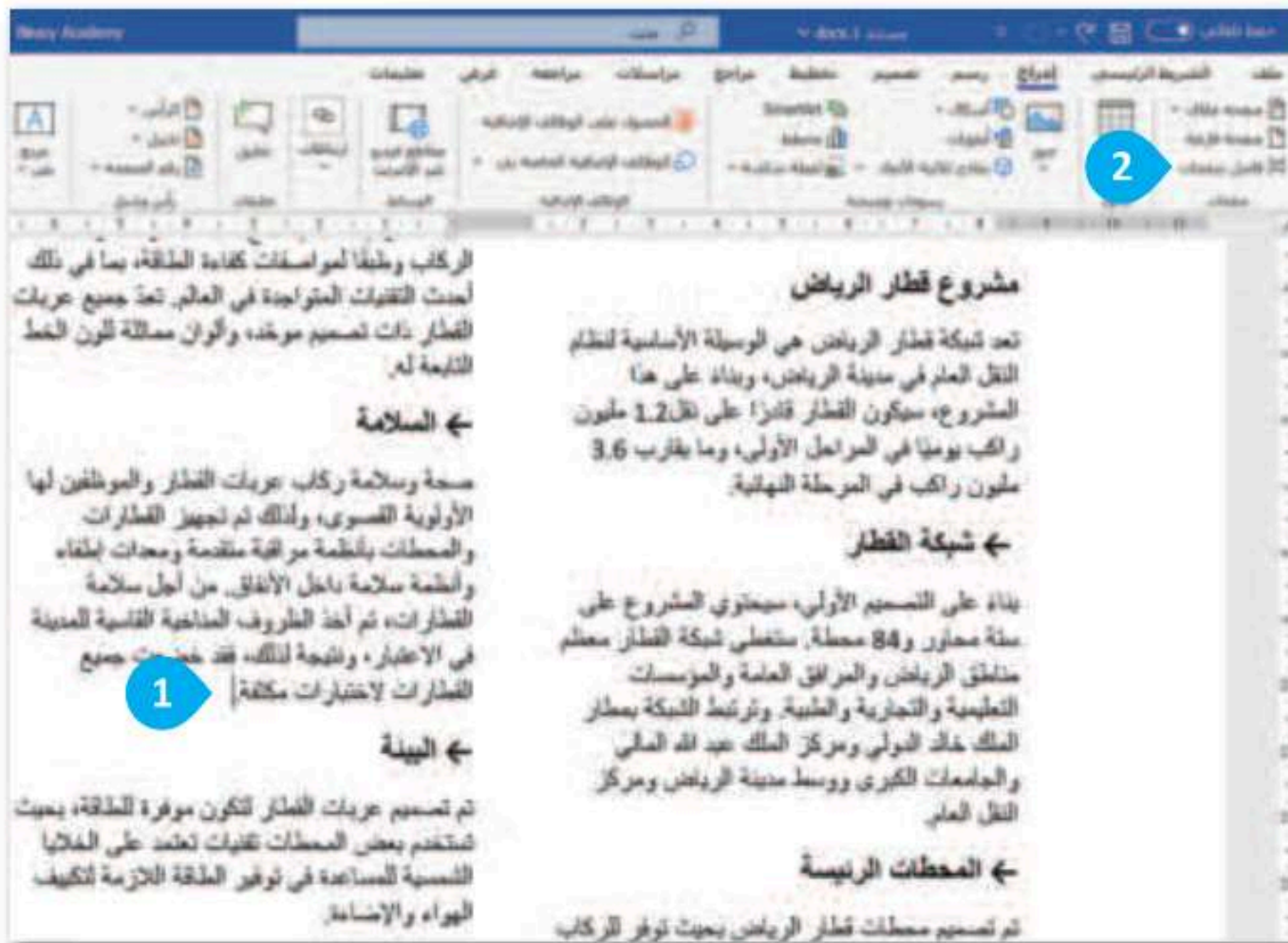


فاصل صفحة

إذا كنت تريد التحكم في مكان انتهاء الصفحة وأين تبدأ الصفحة الجديدة، يمكنك إدراج فاصل صفحة (Page Break).

لإدراج فاصل صفحة:

- 1 < اضغط حيث تريد بدء صفحة جديدة.
- 2 < من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة صفحات (Pages)، اضغط على فاصل صفحات (Page Break).
- 3 < سينتقل النص الموجود أسفل فاصل الصفحة إلى الصفحة التالية.

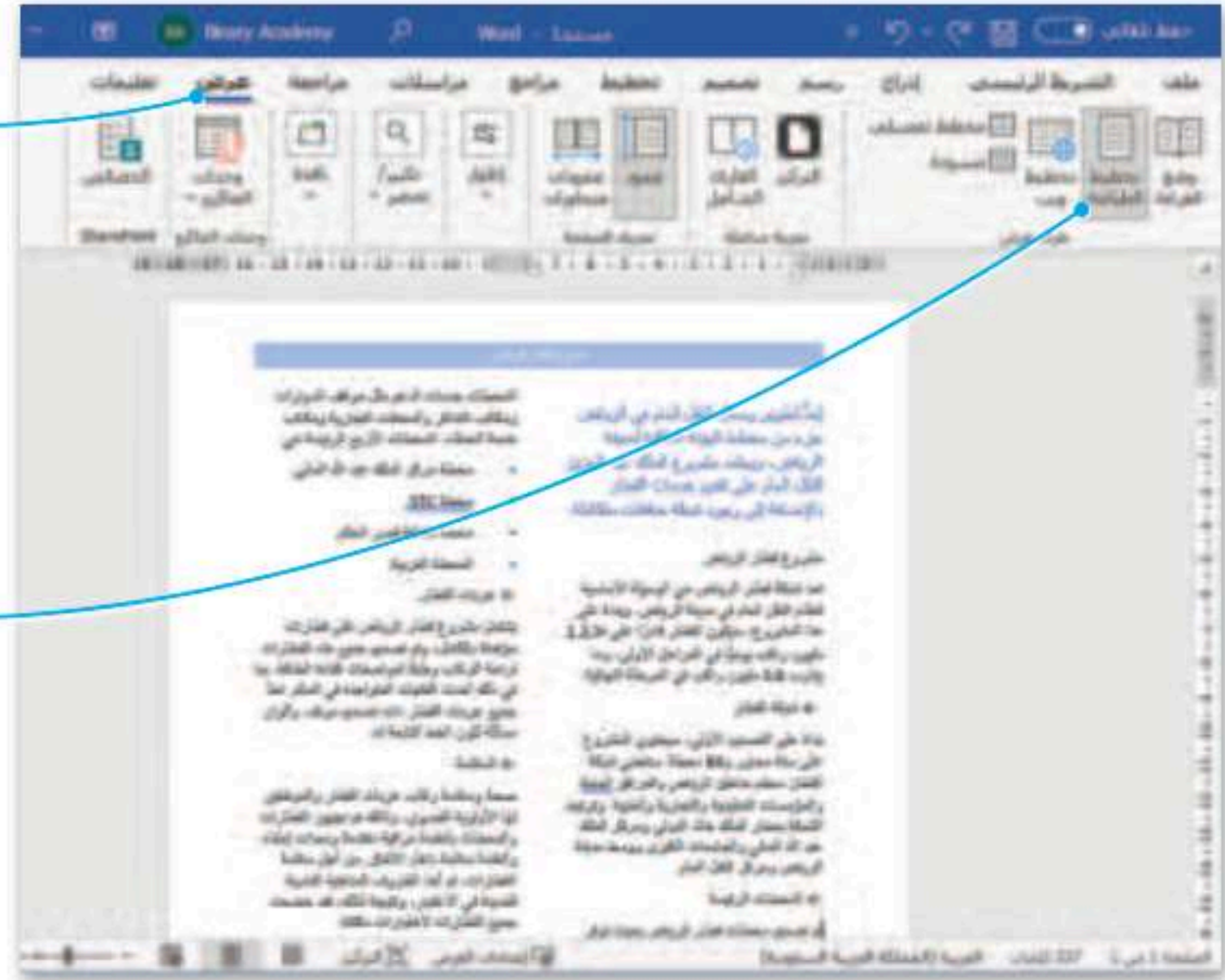


طرق عرض المستند

في بعض الأحيان قد لا يكون الهدف من إعداد المُستند هو طباعته على الورق، بل لغرض آخر مثل جمع الملاحظات أو الأفكار، أو مشاركة ذلك المستند مع الآخرين على الإنترنت. يمكن العمل بشكلٍ أسهل على المستند من خلال عرضه بطرق مختلفة، مثل تخطيط الطباعة (Print Layout) أو تخطيط ويب (Web Layout).

يمكنك استكشاف هذه الخيارات من علامة التبويب عرض (View)، في مجموعة طرق عرض (Views).

إن تخطيط الطباعة (Print Layout) هو طريقة العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت وورد. يوضح لك هذا التخطيط طريقة ظهور المستند عند طباعته على الورق. من الأفضل استخدام هذا التخطيط إذا كنت تريد طباعة عملك.



وضع القراءة

يُعدُّ وضع القراءة (Read Mode) أفضل طريقة لقراءة مستند، حيث يتضمن هذا النوع من العرض بعض الميزات التي تم تصميمها لتسهيل قراءة المستند.

لمعاينة مستندك في وضع القراءة (Read Mode):

- < من علامة التبويب عرض (View)، في مجموعة طرق عرض (Views)، اضغط على وضع القراءة (Read Mode).¹
- < سيغطي المستند الشاشة بأكملها وستختفي معظم الأزرار.²
- < لتحرير المستند، اضغط على علامة التبويب عرض (View).³
- < من القائمة المنبثقة التي تظهر، اضغط على تحرير مستند (Edit document).⁴





2

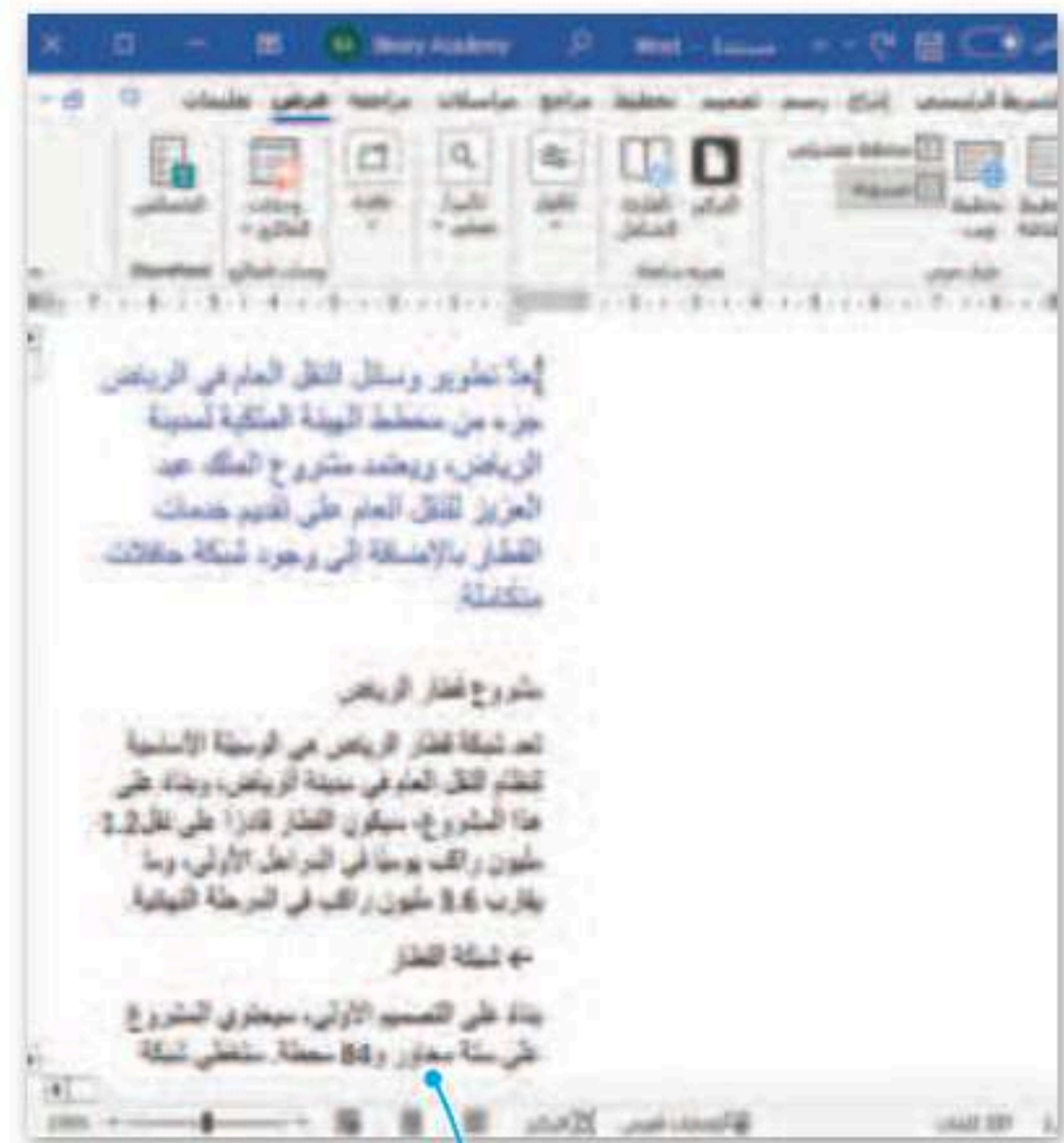
3



يغير وضع القراءة حجم النص تلقائيًا باستخدام أعمدة وخطوط أكبر لعرض المستند وجعله أكبر وأسهل للقراءة.

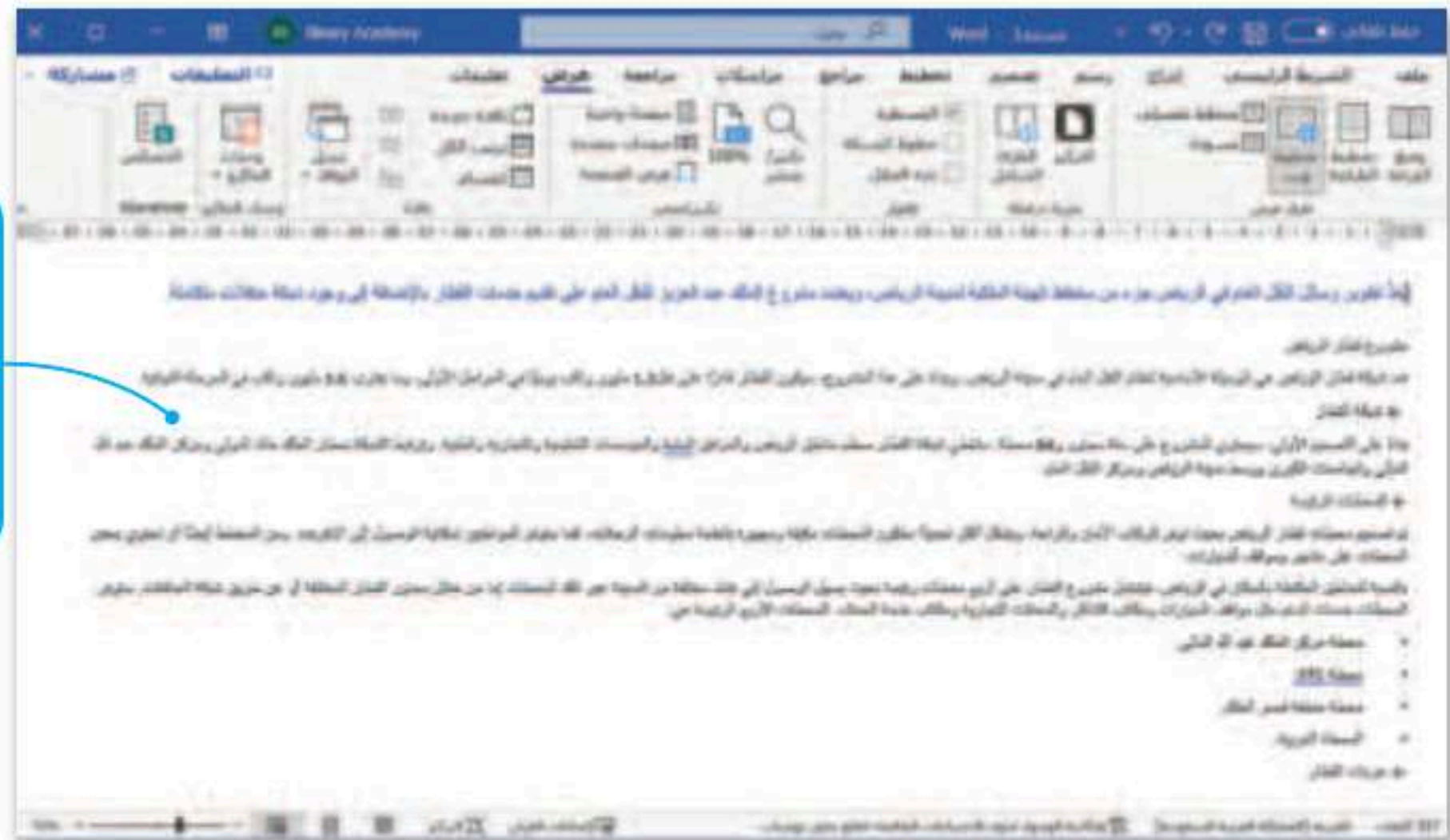


المخطط التفصيلي
(Outline)
طريقة عرض خاصة
تجعل النص يبدو
كقائمة من العناصر.



كانت طريقة العرض الافتراضي في الإصدارات القديمة من مايكروسوفت وورد هي مسودة (Draft). في طريقة العرض هذه لا يمكنك معاينة الهوامش الفعلية للصفحة. استخدم هذا التخطيط فقط إذا كانت شاشة جهاز الحاسب صغيرة جدًا لتخطيط الطباعة.

يعرض تخطيط ويب
(Web Layout)
مُسندك كصفحة
ويب. استخدم هذا
التخطيط إذا كنت تُعدّ
نصًا وصورًا للإنترنت.

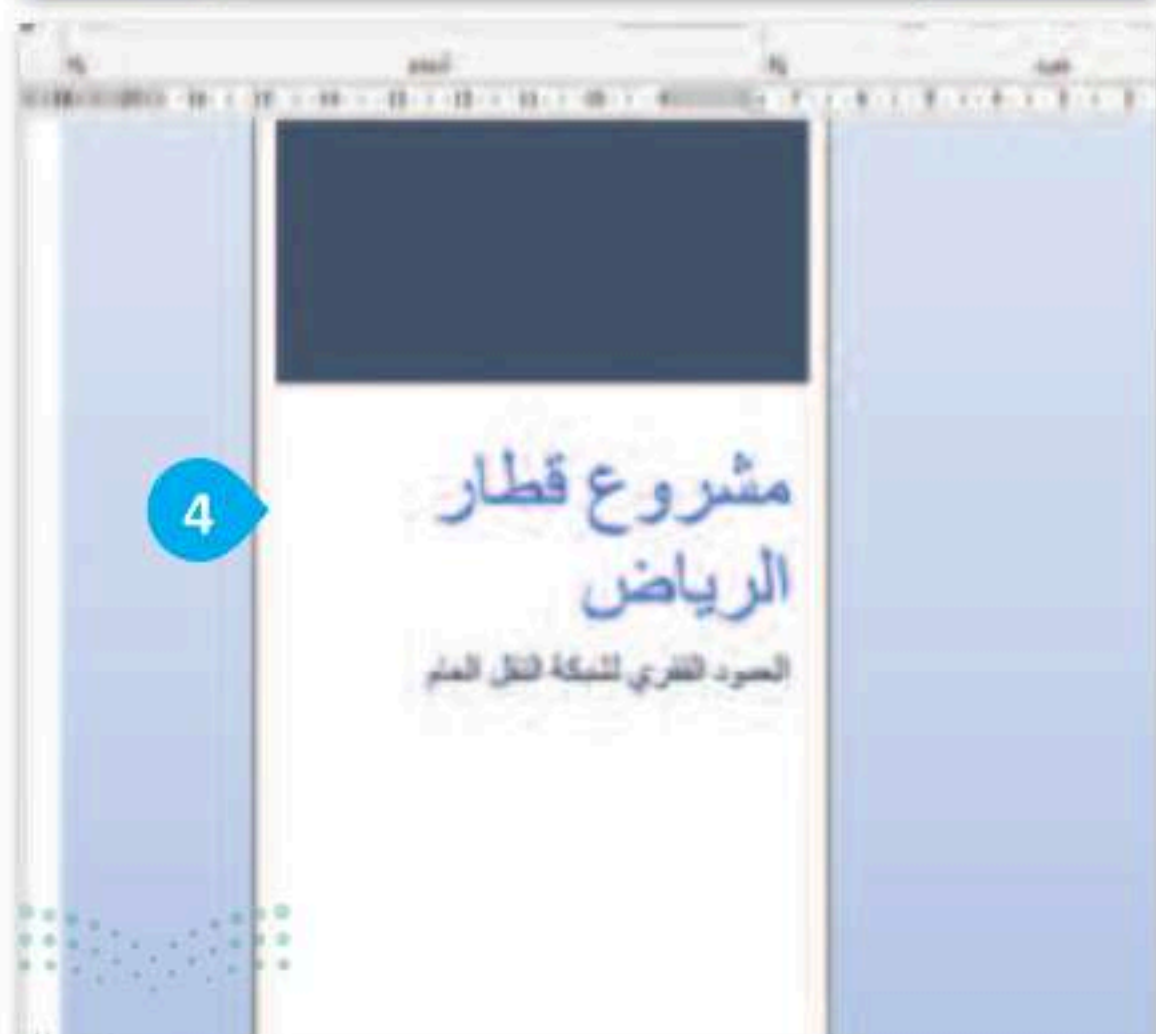


إضافة صفحة غلاف

لِتُضَفَ لمسة نهائية لمستندك. استخدم صفحة الغلاف لمنح مشروعك لمسة احترافية وجمالية، فالمُستند لا يكتمل دون صفحة غلاف.

إضافة صفحة غلاف (Cover Page):

- < من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة الصفحات (Pages)، اضغط على صفحة غلاف (Cover Page). ¹
- < اضغط على صفحة الغلاف التي تريدها، على سبيل المثال أوستن (Austin). ²
- < ستضاف صفحة غلاف إلى مستندك. ³
- < أكمل عنوان (Title) المستند والعنوان الفرعي (Subtitle). ⁴



لنطبق معًا

تدريب 1

تنسيق المستند

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. التذييل (Footer) هو الجزء الموجود أسفل النص الرئيس.
		2. عند استخدام الرأس والتذييل، يتم تكرار النص الذي تكتبه في كل صفحة من صفحات المستند.
		3. تخطيط الطباعة هو طريقة عرض خاصة تجعل النص يبدو كقائمة من العناصر.
		4. يمكنك استخدام تخطيط ويب إذا أعددت نصًا وصورًا للإنترنت.
		5. يعدّ الضغط على S + Ctrl طريقة سهلة لتحديد كافة النص.
		6. لتطبيق نمط على فقرتك، عليك تحديده أولاً.
		7. يغيّر وضع القراءة حجم النص تلقائيًا.
		8. الطريقة الوحيدة لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة هي الضغط على مفتاح Tab.
		9. يمكنك استخدام فاصل صفحة للتحكم في مكان انتهاء الصفحة ومكان بدء الصفحة الجديدة.



تدريب 2

استخدام أدوات معالجة الكلمات

صل بين الأدوات في العمود الأول والوصف المناسب لها في العمود الثاني.

يضبط المسافة البادئة
للسطر الأول من الفقرة.

☐

1



يمكنك استخدام هذه
الأيقونة لإضافة تذييل.

☐

2

مسودة

يوضح لك كيف يبدو شكل
المستند على الورق.

☐

3

مخطط تفصيلي

من خلال طريقة العرض
هذه، لا يمكنك رؤية
الهوامش الفعلية للصفحة.

☐

4



يجعل النص يبدو وكأنه قائمة
من العناصر.

☐

5



يضبط كل سطور الفقرة مرة
واحدة.

☐

6



يمكنك استخدام هذه
الأيقونة لإضافة رأس.

☐

7



يمكنك استخدام هذه
الأيقونة لإضافة رمز.

☐

تدريب 3

استخدام ميزات معالجة النصوص

اختر الإجابة الصحيحة.

طريقة العرض الافتراضية لبرنامج مايكروسوفت وورد:

☐	تخطيط الطباعة.
☐	وضع القراءة.
☐	المسودة.

عندما تضيف أعمدة إلى نص كتبتة، تتم إضافتها:

☐	في المستند بأكمله.
☐	في الصفحة الأولى من المستند.
☐	في الصفحة الأخيرة من المستند.

يضبط المثلث السفلي المسافة البادئة:



☐	للسطر الأول من الفقرة.
☐	لجميع سطور الفقرة مرة واحدة.
☐	لكل سطور الفقرة باستثناء السطر الأول.



تدريب 4

تصميم مستند

حان الوقت لإنشاء مستند بشكل احترافي.

افتح الملف "G6.S3.1.3_Development_Program.docx" من مجلد المستندات ونفذ ما يأتي:

- قسّم نص المستند إلى عمودين.
- ضع مسافة بادئة للسطر الأول في جميع فقرات المستند ثم اضبط المسافة البادئة لبقية أسطر الفقرات بالطريقة التي تريدها.
- أضف رأسًا (Header) إلى المستند بعنوان "برنامج تطوير الدرعية التاريخية".
- أضف تذييلًا (Footer) إلى المستند مع تطبيق ترقيم الصفحات.
- أضف رمزًا من اختيارك بجوار عنوان كل متحف.
- طبق الأنماط على جميع فقراته.
- استخدم فاصل الصفحات لنقل الفقرة الخاصة بمتحف التجارة وبيت المال إلى الصفحة التالية.
- أضف صفحة غلاف من اختيارك.
- اكتشف الطرق المختلفة التي يمكنك من خلالها عرض المستند وحفظه.





مشروع الوحدة

ما مدى معرفتك بأهم المواقع التي تستحق الزيارة في مدينتك؟ أو الحياة الفطرية في بلدك والجهود المبذولة لحمايتها؟ أو الأمراض المزمنة المنتشرة في بلدك والجهود المبذولة لمكافحتها؟ في هذا المشروع عليك تكوين مجموعة من زملائك في الصف من أجل البحث عن معلومات حول أحد هذه الموضوعات، أو موضوع آخر تقترحونه ويوافق معلمك على مناسبته، ثم إضافة هذه المعلومات في مستند مايكروسوفت وورد.



1

اجمع صورًا من الإنترنت ومعلومات عن موضوعكم، كما يمكنك الحصول على نصائح من معلمك حول كيفية البحث.

2

عندما تجمع كل المعلومات التي تحتاجها، افتح مايكروسوفت وورد، وابدأ الكتابة عن موضوعكم، وضع الصور داخل المستند. وأنشئ جدولًا لعرض معلومات منظمة حول موضوعكم.

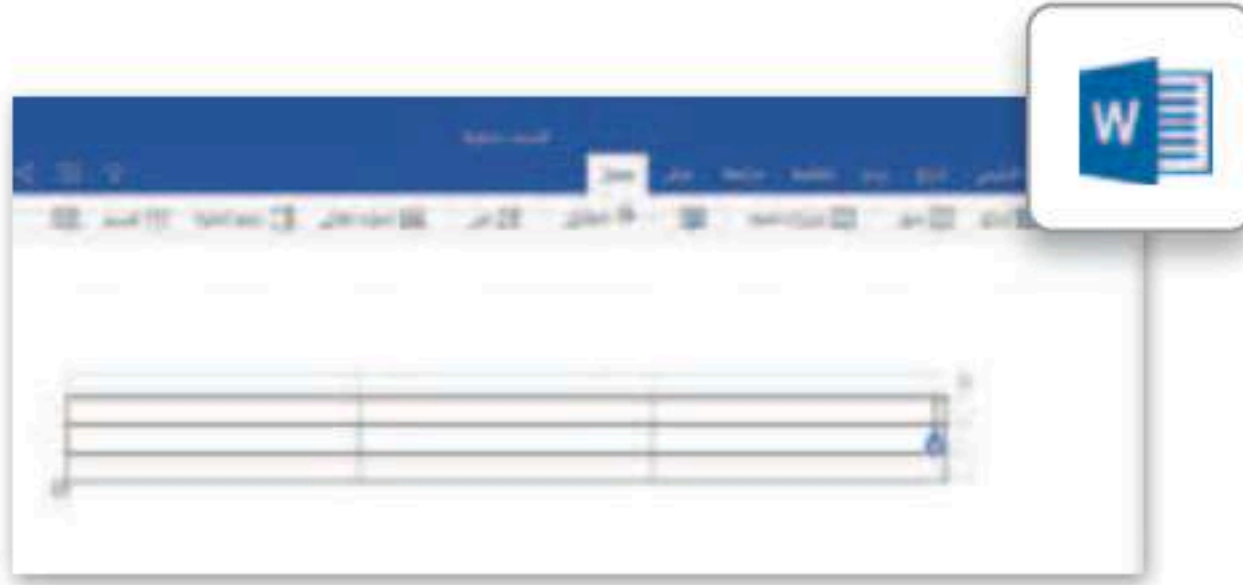
3

نسّق المستند باستخدام الأعمدة والرؤوس والتذييلات، كما يمكنك أيضًا وضع مسافة بادئة لفقرات النص بالطريقة التي تريدها وكذلك تطبيق أنماط الفقرات.

4

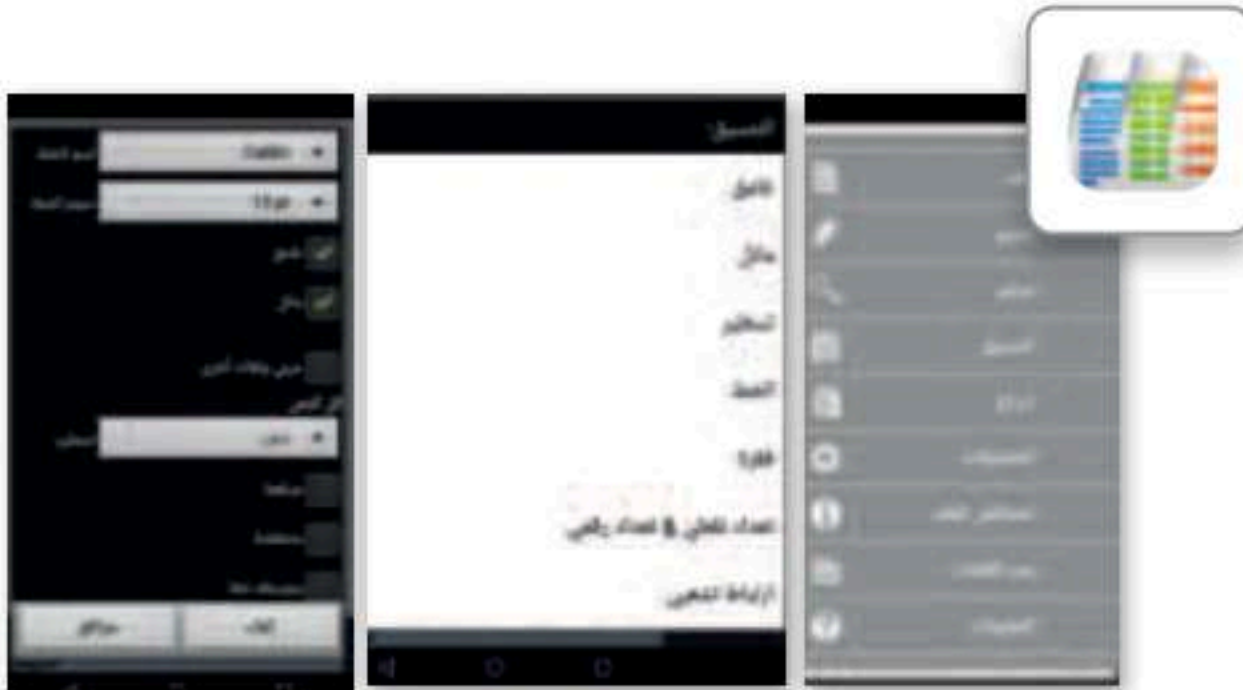
أخيرًا، أضف صفحة غلاف لجعل المستند أكثر احترافية، وبعد فحص المستند والتأكد من جودته، اعرضه على زملائك في الصف.





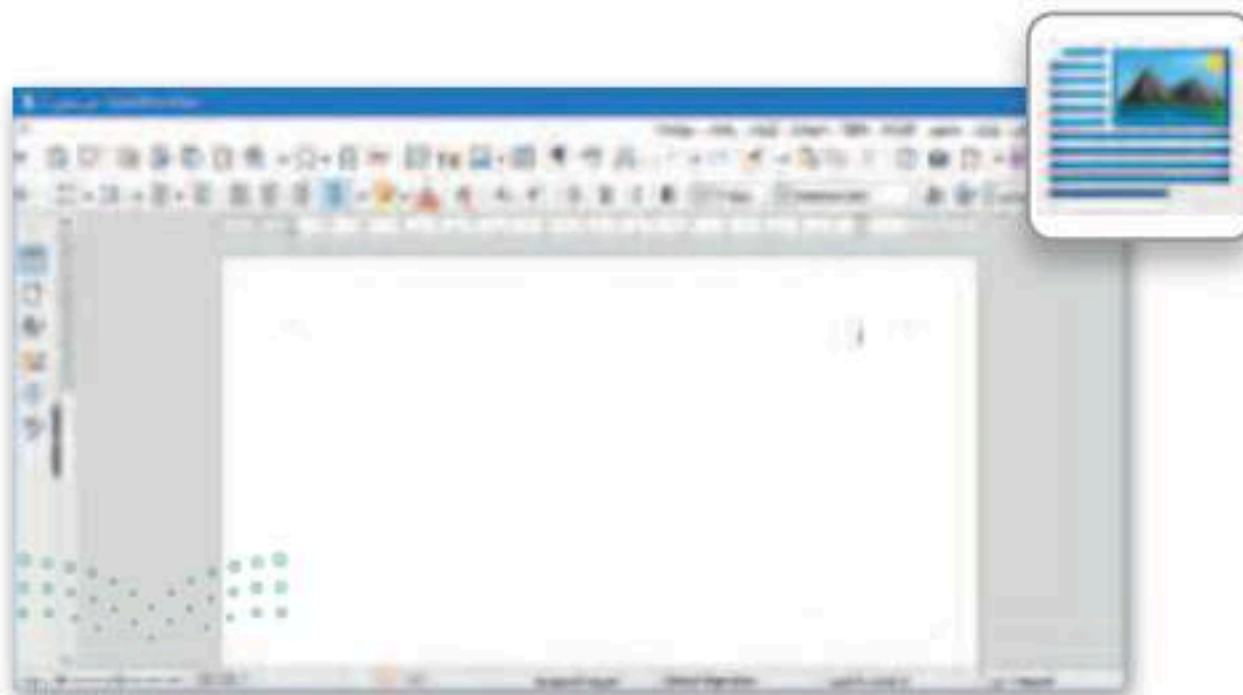
مايكروسوفت وورد لجوجل أندرويد (Microsoft Word) (for Google Android)

يوفر برنامج مايكروسوفت وورد (Microsoft Word) تجربة رائعة لعرض وإنشاء وتحرير المستندات على جهاز أندرويد (Android) الخاص بك، كما يتمتع مايكروسوفت وورد بالمظهر المألوف لمجموعة الأوفيس (Office) المألوفة، حيث تجد جميع الصور والجداول والمخططات وسمارت آرت (SmartArt) والحواشي السفلية والمعادلات.



دوكس تو جو لجوجل أندرويد (Docs to Go for Google Android)

يمكنك العمل في دوكس تو جو (Docs to Go) إذا كان لديك جهاز جوجل أندرويد (Google Android)، حيث يمكنك إنشاء مستندات احترافية باستخدام الجداول وكذلك أنماط الأعمدة والفقرات.



ليبر أوفيس رايتير (LibreOffice Writer)

يوفر لك ليبر أوفيس رايتير (LibreOffice Writer) جميع الميزات الرئيسة لمعالج النصوص، حيث يمكنك من خلاله إنشاء جداول وإضافة أعمدة إلى نص كتبه، كما يمكنك أيضًا تطبيق أنماط الفقرة وإضافة رؤوس وتذييلات.

في الختام

جدول المهارات

درجة الإتقان		المهارة
لم يتقن	أتقن	
		1. إنشاء جداول باستخدام طريقتين مختلفتين.
		2. تنسيق جدول عن طريق تطبيق الأنماط.
		3. تنسيق جدول باستخدام الحدود والتظليل.
		4. إضافة وحذف صفوف وأعمدة من جدول.
		5. ضبط ارتفاع الصف وعرض العمود في الجداول.
		6. محاذاة النص وتغيير اتجاه الخلايا.
		7. البحث عن الكلمات واستبدالها.
		8. تنسيق النص المكتوب في أعمدة.
		9. تطبيق مسافة بادئة للنص.
		10. إضافة رؤوس وتذييلات في المستند.
		11. إضافة الرموز إلى النص في المستند.
		12. تطبيق نمط على فقرة.
		13. إدراج فاصل الصفحات.
		14. عرض المستند بطرق متعددة.
		15. إضافة صفحة غلاف للمستند.

المصطلحات

Indent	مسافة بادئة	Align	محاذاة
Page Break	فاصل صفحة	AutoFit	احتواء تلقائي
Read Mode	وضع القراءة	Border	حد
Row	صف	Cell	خلية
Print Layout	تخطيط الطباعة	Column	عمود
Shading	تظليل	Direction	اتجاه
Style	نمط	Footer	تذييل
		Header	رأس صفحة



الوحدة الثانية: تصميم ألعاب جهاز الحاسب



أهلاً بك

هل أنت من هواة ألعاب جهاز الحاسب؟ ماذا لو كان بإمكانك تصميم تلك الألعاب بنفسك؟
ستتعلم في هذه الوحدة كيفية تصميم وبرمجة لعبة بسيطة بنفسك.

أهداف التعلم

- ستتعلم في هذه الوحدة:
- < المكونات الرئيسة للألعاب.
- < خطوات تصميم اللعبة.
- < إنشاء لعبة ثلاثية الأبعاد باستخدام مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab).
- < إضافة الكائنات والتضاريس للعبة.
- < حفظ اللعبة وتحميلها.
- < برمجة الكائن الرئيس للتحرك وتنفيذ إجراءات اللعبة.
- < برمجة نظام النقاط لكسب وخسارة النقاط.

الأدوات

< Kodu Game Lab



الدرس الأول: تخطيط وتصميم ألعاب جهاز الحاسب

تعدُّ اللعبة نشاطًا ممتعًا يلعبه الأشخاص لمحاولة الفوز أو الربح بجائزة. يمكنك اللعب بالألعاب بمفردك أو مع أصدقائك أو مع زملائك، ويمكنك لعب الألعاب عبر الإنترنت. سواء كان اللعب منفردًا أو مع أشخاص آخرين.

لإنشاء لعبة هناك خطوات محددة عليك اتباعها. في هذا الدرس، ستتعرف على هذه الخطوات وستتبعها لإنشاء لعبتك الثلاثية الأبعاد. ستنشئ عالم اللعبة. وبشكل أكثر تحديدًا، ستضيف التضاريس والشخصيات الرئيسة للعبة.

المكونات الرئيسة للألعاب



هذا هو العالم الافتراضي للعبة. ويشمل أيضًا الرسومات والصوت.



الشخصيات الرئيسة هي الكائنات أو الأشخاص الافتراضيون الذين يتحكم بهم اللاعبون في اللعبة أو يتفاعلون معهم.



ستمحك اللعبة أهدافًا أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز.



الطريقة التي تتحكم بها في شخصيتك، وحركتك داخل اللعبة، واتخاذ إجراءات في اللعبة.



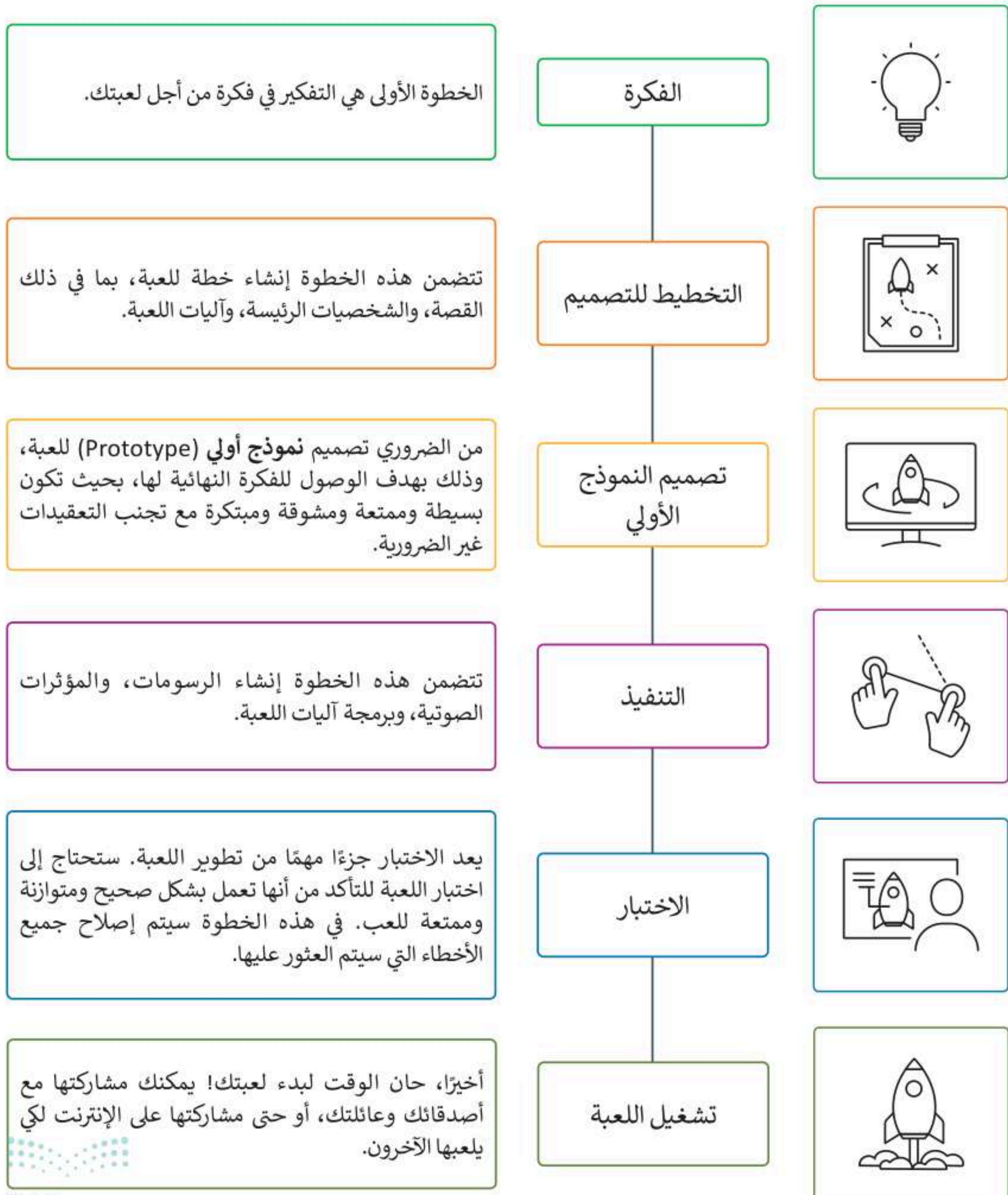
التحديات هي العقبات والصعوبات في اللعبة.



توضح القواعد كيفية لعب اللعبة، وما يمكنك وما لا يمكنك فعله.

خطوات تصميم اللعبة

لا توجد طريقة صحيحة أو غير صحيحة لتصميم لعبة، ولكن باتباعك مجموعة من الخطوات المحددة يمكنك تجنب العديد من المشكلات، وتوفير الكثير من الوقت والجهد خلال عملية تصميم (Design Process) أو تطوير أي لعبة.



وصف اللعبة

في هذه الوحدة ستستخدم أداة مختبر لعبة كودو (Kudo Game Lab) لإنشاء لعبة. الشخصية الرئيسة في اللعبة ستكون كائن العربة الجوال (Rover). سيتحرك الكائن على تضاريس اللعبة، وهدفه هو جمع أكبر عدد ممكن من التفاح حتى نهاية المسار. في كل مرة تلمس فيها العربة الجوال التفاحة، تحصل على نقطة واحدة. ومع ذلك، ستكون هناك مجموعة من الصخور على الأرض. يجب أن يتجنب كائن العربة الجوال الصخور؛ لأنه في كل مرة يلمس فيها الكائن الصخور، ستفقد نقطة واحدة. التحكم في العربة الجوال يكون بواسطة أسهم لوحة المفاتيح وشريط المسافة.

شخصيات أخرى

الشخصية الرئيسة



rock

صخرة



apple

تفاحة



rover

العربة الجوال

عالم اللعبة





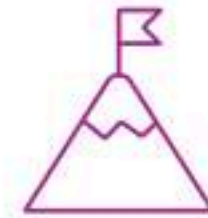
أهداف اللعبة

يجب على العربة الجواله جمع أكبر عدد ممكن من التفاح حتى نهاية المسار.



قواعد اللعبة

على العربة الجواله أن تتبع المسار.



التحديات

على العربة الجواله تجنب لمس الصخور.



التحكم

يتم التحكم في العربة الجواله من قبل المستخدم باستخدام مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.

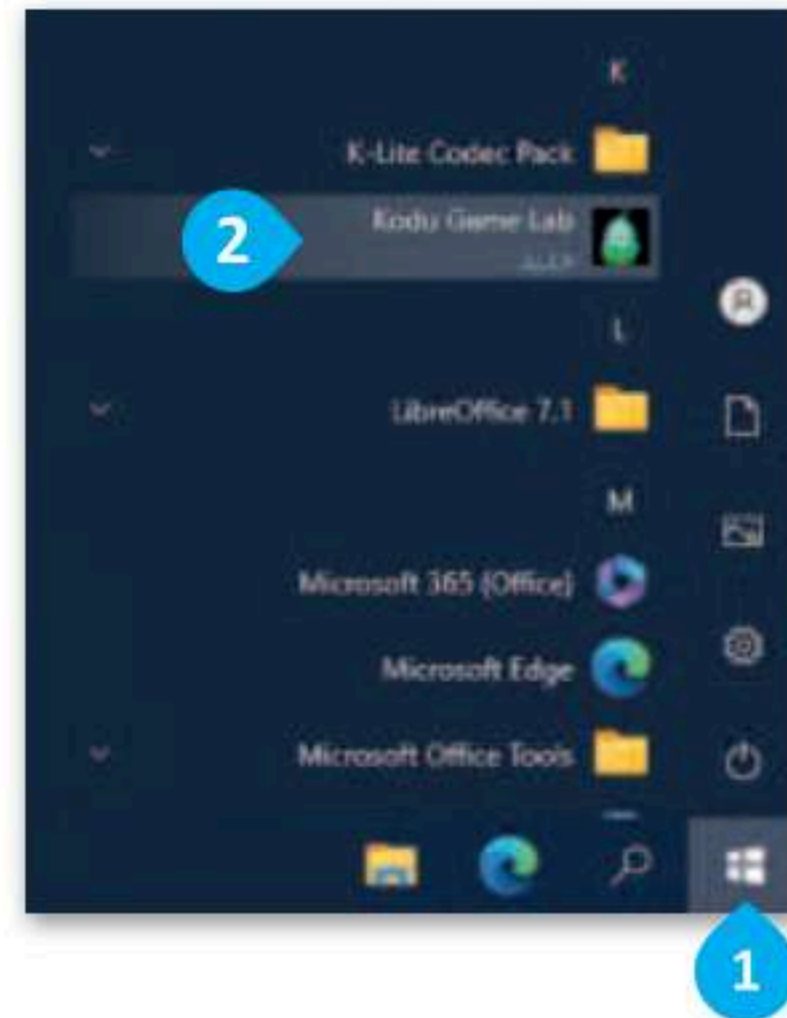


إنشاء اللعبة باستخدام مختبر لعبة كودو

مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab) هي بيئة برمجة تُستخدم في تصميم الألعاب تم تطويرها بواسطة شركة مايكروسوفت لتسمح للطلبة ببناء ألعاب تفاعلية. باستخدام سلسلة من العناصر المرئية في بيئة تطوير ممتعة ثلاثية الأبعاد دون الحاجة إلى كتابة سطر واحد من التعليمات البرمجية. يمكنك تحميل مختبر لعبة كودو من متجر مايكروسوفت.

لفتح مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab):

- < من قائمة بدء (Start)، 1 اضغط على Kodu Game Lab (مختبر لعبة كودو). 2
- < اكتب اسمًا لتسجيل الدخول، 3 واضغط على OK (موافق). 4

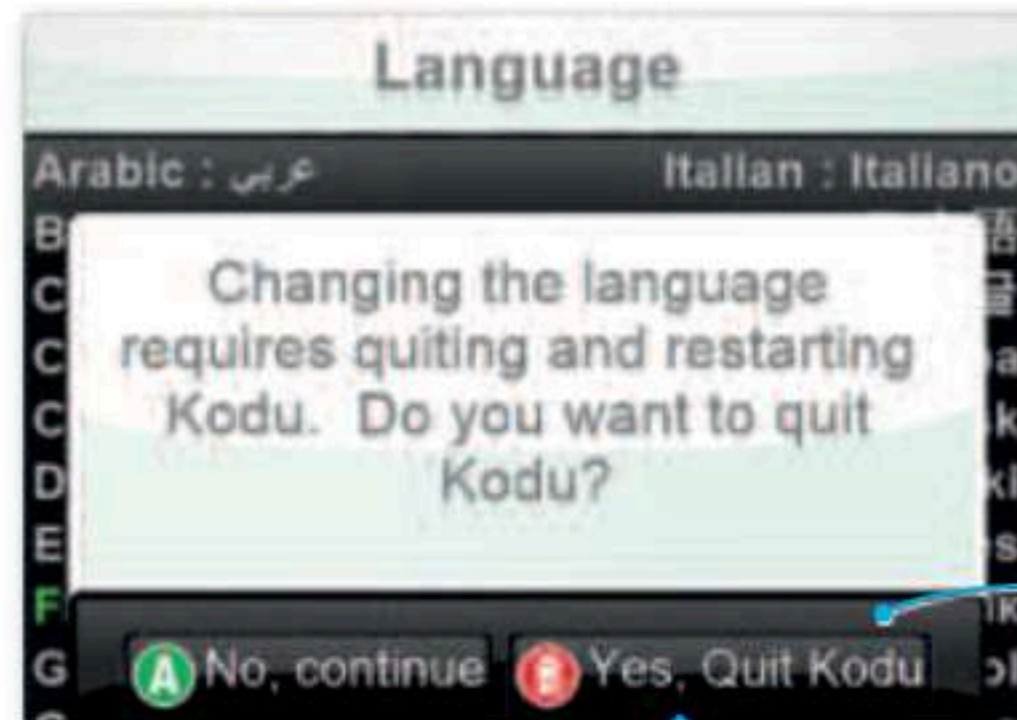


في المرة الأولى التي تفتح
فيها البرنامج سيطلب منك
تسجيل الدخول (Sign In).

يدعم مختبر لعبة كودو العديد من اللغات. عند تثبيته، فإنه يستخدم لغة نظام التشغيل، ولكن يمكنك تغيير لغة اللعبة في أي وقت من القائمة الرئيسية. في هذا الكتاب، ستستخدم مختبر لعبة كودو باللغة الإنجليزية.

لتغيير اللغة في مختبر لعبة كودو:

- 1 < من القائمة الرئيسية، اختر إعدادات (OPTIONS).
- 2 < امّر لأسفل إلى مربع Language (اللغة)، وحدد English Language (اللغة الإنجليزية).
- 3 < اضغط على Yes, Quit Kodu (نعم، إنهاء مختبر لعبة كودو).
- 4



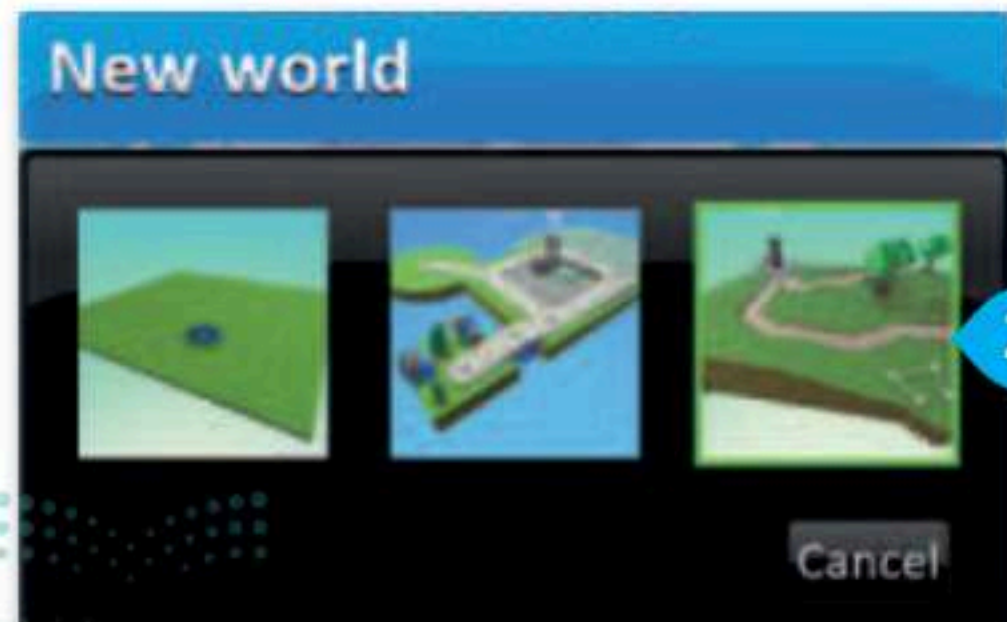
ستحتاج إلى إعادة تشغيل مختبر لعبة كودو لتغيير اللغة.

4

تتكون اللعبة في مختبر لعبة كودو من عالم وكائنات بداخل ذلك العالم. أول ما يجب فعله عند إنشاء اللعبة في مختبر لعبة كودو هو إنشاء عالم جديد (New World)، ومن ثم تصميم تفاصيله باستخدام أدوات البناء وإدراج الكائنات المختلفة التي توفرها لعبة كودو.

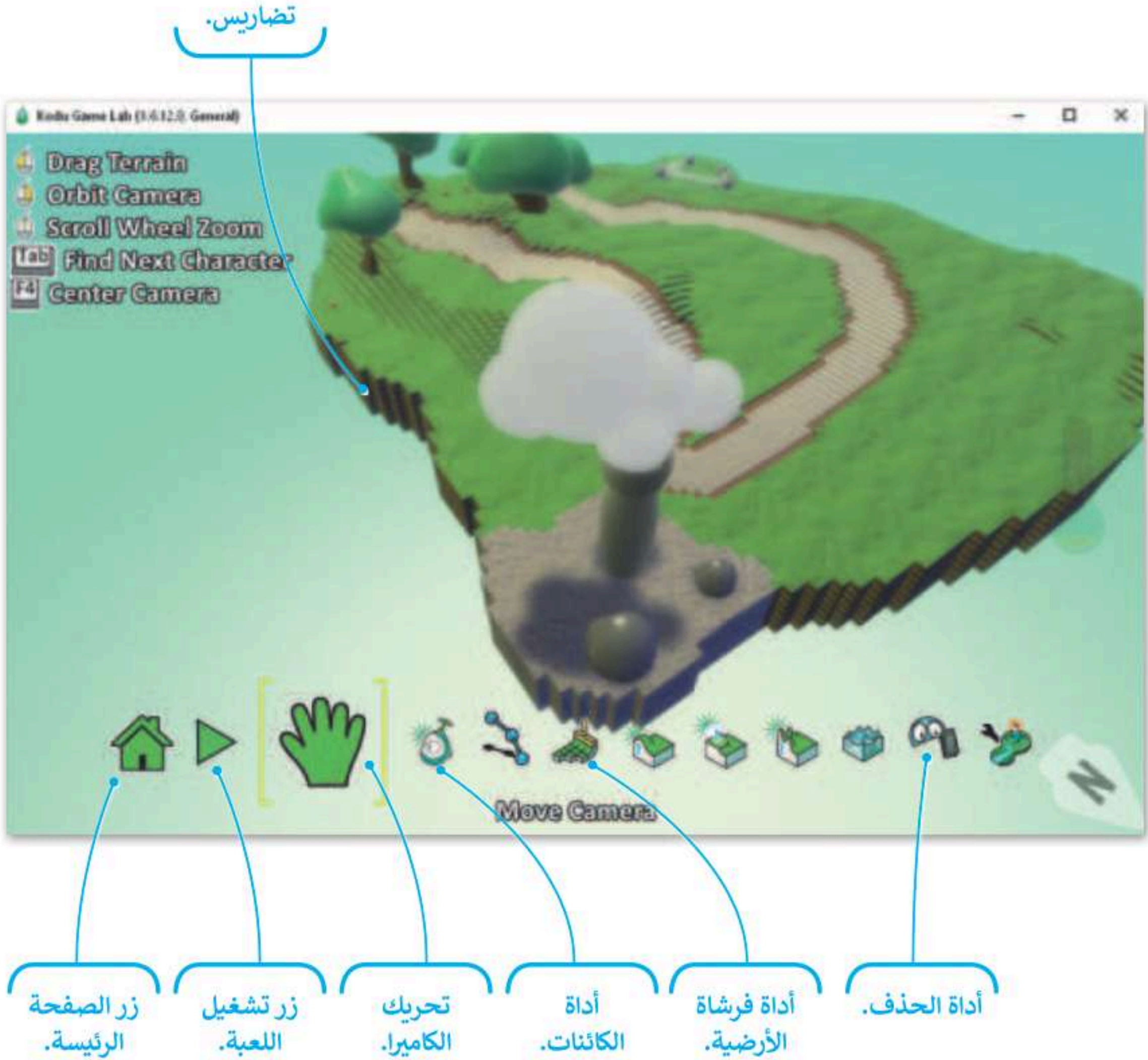
لإنشاء عالم جديد (New World):

- 1 < اضغط على NEW WORLD (عالم جديد).
- 2 < اضغط ضغطًا مزدوجًا لتحديد Terrain (تضاريس) لعالمك.



واجهة لعبة كودو (Kodu Interface)

عند إنشاء عالم جديد فإنه يكون فارغاً، لذا عليك إضافة الكائنات المختلفة، ستستخدم أدوات التضاريس (Terrain) لإنشاء عالم (World) اللعبة.

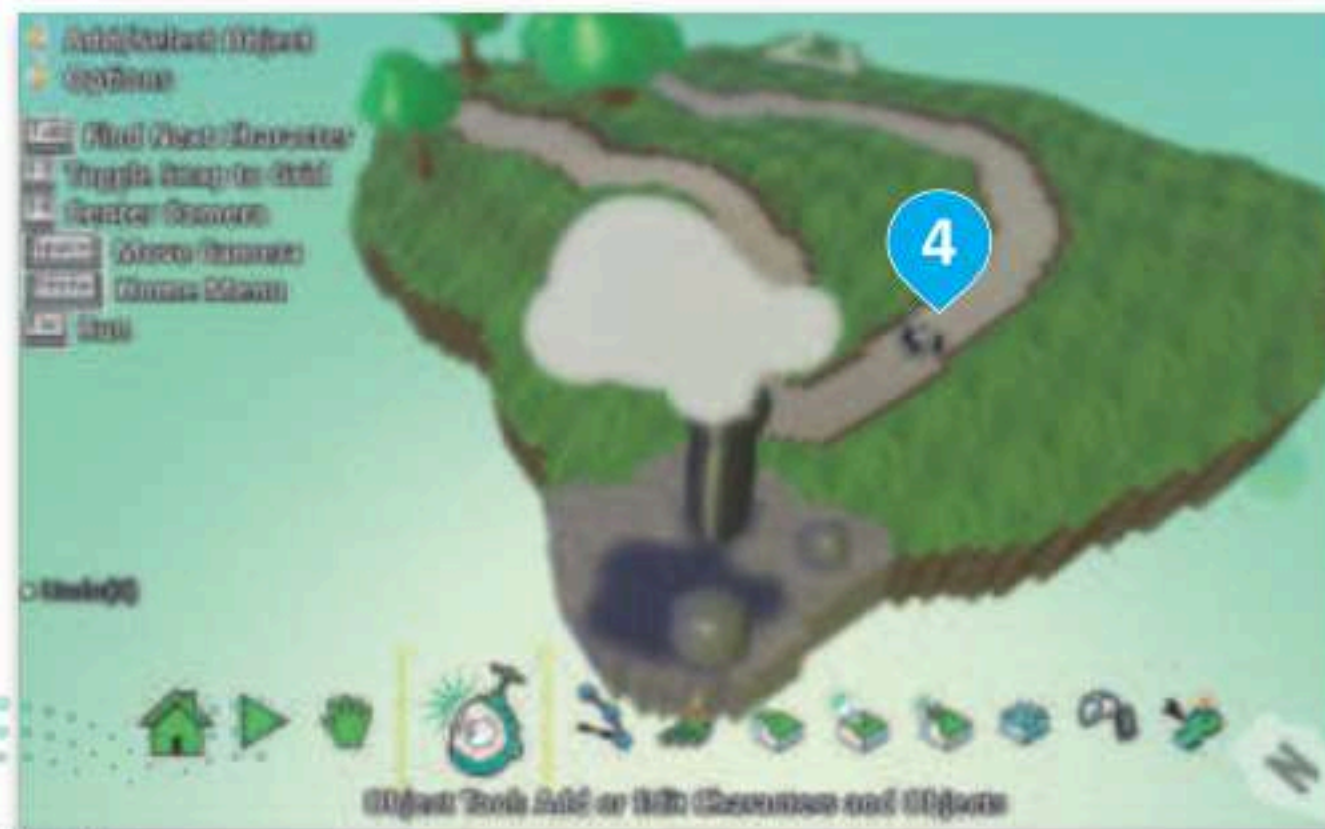


إضافة الكائن الرئيس

يقدم مختبر لعبة كودو الكثير من الكائنات المختلفة التي يمكنك إضافتها إلى لعبتك. كل كائن له خصائص مختلفة. الشخصية الرئيسة في هذه اللعبة هي كائن العربة الجواله.

لإضافة كائن:

- 1 < اختر **Object tool** (أداة الكائن).
- 2 < اضغط في أي مكان في عالم اللعبة حيث ستظهر قائمة مستديرة.
- 3 < اضغط على أي كائن مثلاً كائن **Rover** (العربة الجواله)، وسيتم إضافته في اللعبة.
- 4 < اضغط على الكائن واسحبه إلى المكان الذي تريده.



تحريك الكاميرا

أنت ترى العالم في كل لحظة في مختبر لعبة كودو من خلال ما يشبه النظر في عدسة الكاميرا. عندما تكون في وضع التحرير يمكنك التحرك بحرية باستخدام أداة **تحريك الكاميرا (Move camera)**، ولكن عند تشغيل اللعبة فإن الكاميرا لا تكون قريبة دائماً من كائنك، ولذلك فإن كودو تقدم لك عدة أدوات من أجل التكبير والتصغير وتغيير زاوية الكاميرا.

لتغيير زاوية الكاميرا في وضع التحرير:

- < اختر أداة **Move camera** (تحريك الكاميرا). ①
- < استخدم عجلة الفأرة لتغيير مستوى التكبير والتصغير.
- < حرك الكاميرا باستخدام زر الفأرة الأيسر.
- < تحكم في الزاوية باستخدام زر الفأرة الأيمن.



طريقة العرض الافتراضية.

اسحب الكاميرا حول الشاشة وأسقطها حيث تريد عن طريق الضغط المستمر على زر الفأرة الأيسر.



إضافة التضاريس

التضاريس (Terrain) مثل المناظر الطبيعية للعبة. إنها الأرض التي تمشي عليها أو تجري عليها، ويمكن أن تحتوي على ميزات مختلفة مثل التلال، أو الوديان التي تجعل اللعبة أكثر إثارة. يمكن أن تتضمن التضاريس أيضًا كائنات مختلفة للاعبين لجعل اللعبة أكثر تحديًا.

أنشئ تَلَّ (Hill)

لجعل لعبتك أكثر إثارة للاهتمام، أنشئ تَلَّ (Hill)، ولتنفيذ ذلك، عليك رفع التضاريس.

لإنشاء تَلَّ (Hill):

- 1 < اختر أداة Up/Down (رفع/خفض) من شريط القائمة.
- 2 < اضغط بزر الفأرة الأيسر لرفع أرضية اللعبة للأعلى.



إذا ضغطت على زر الفأرة الأيمن، ستخفض الأرضية للأسفل.



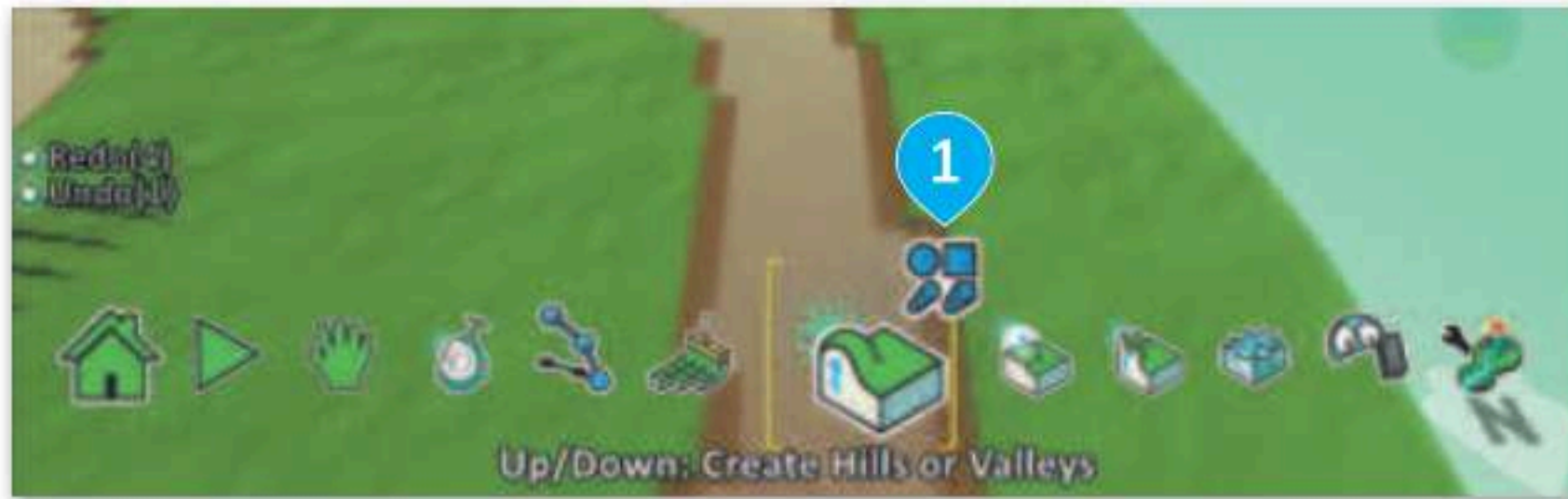
غير عرض الكاميرا لرؤية تغيير التضاريس.

أنشئ حفرة الماء (Water Pit)

لإنشاء حفرة الماء تحتاج أولاً إلى إنشاء حفرة؛ لأنه إذا أضفت الماء إلى منطقة سطح اللعبة، فسيتم تغطيتها بالكامل بالماء. لإنشاء الحفرة ستستخدم أداة الفرشاة المستديرة الناعمة (Soft round brush) التي استخدمتها من قبل. حرك الكاميرا للعثور على المكان الذي تريد إنشاء الحفرة فيه.

لإنشاء حفرة ماء (Water Pit):

- 1 < اضغط على الأيقونة الزرقاء الموجودة مباشرة أعلى أداة Up/Down (رفع / خفض).
- 2 < حدد أداة Soft round brush (الفرشاة المستديرة الناعمة).
- 3 < استمر بالضغط على زر الفأرة الأيمن لكي تنشئ الحفرة.
- < إذا كنت تعتقد أنها عميقة جدًا استمر بالضغط على الزر الأيسر لرفعها قليلاً للأعلى.



باستخدام أداة الفرشاة المستديرة الناعمة، يمكنك اختيار نوع واحد من التضاريس ثم رفع أو خفض العناصر المحددة فقط.



حان الوقت الآن لإضافة ماء للحفرة، ولتنفيذ ستستخدم أداة الماء.

1 < اختر أداة Water (الماء).

2 < اضغط ضغطًا مستمرًا بزر الفأرة الأيسر داخل عالم اللعبة لرفع مستوى الماء.



لخفض مستوى
الماء اضغط
باستمرار على زر
الفأرة الأيمن.

أضف بقية الكائنات

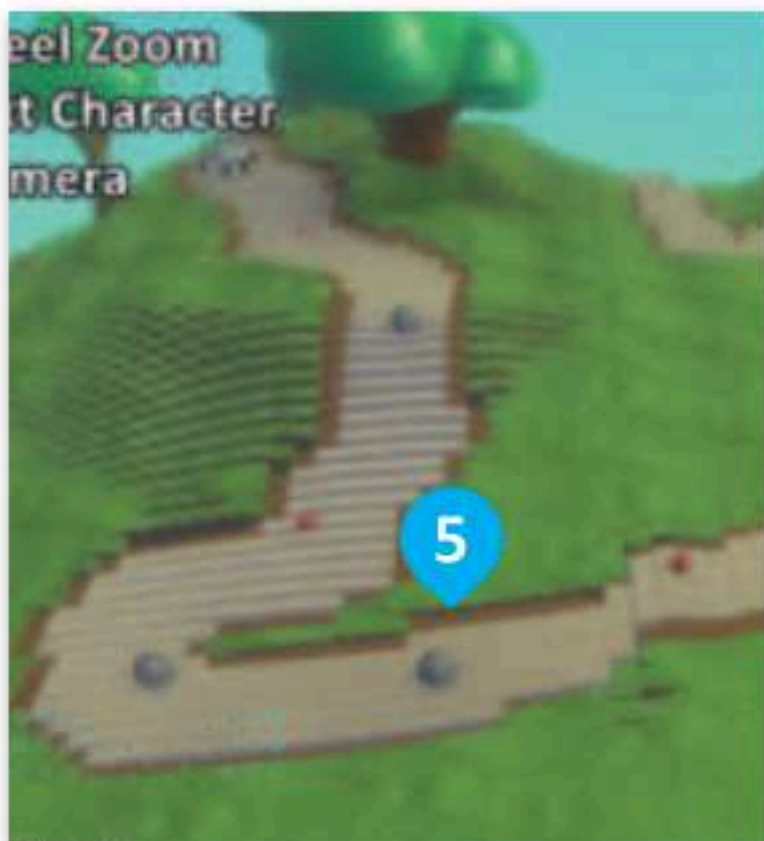
الآن بعد أن أصبحت تضاريسك جاهزة، يمكنك إضافة المزيد من الكائنات عليها. تتضمن لعبتك كائنات التفاح والصخور. سيكون لديك العديد من التفاح والصخور. أضفهم في أماكن مختلفة من التضاريس.

لإضافة كائن تفاحة (Apple):

- 1 < اختر **Object tool** (أداة الكائن).
- 2 < اضغط في أي مكان في عالم اللعبة حيث ستظهر قائمة مستديرة.
- 3 < حدد كائن **Apple** (تفاحة).
- 4 < أضف العديد من التفاح في التضاريس.
- 5 < اتبع نفس الخطوات لإضافة كائنات **Rock** (صخرية) في التضاريس.



انشر التفاح في أماكن مختلفة في التضاريس.

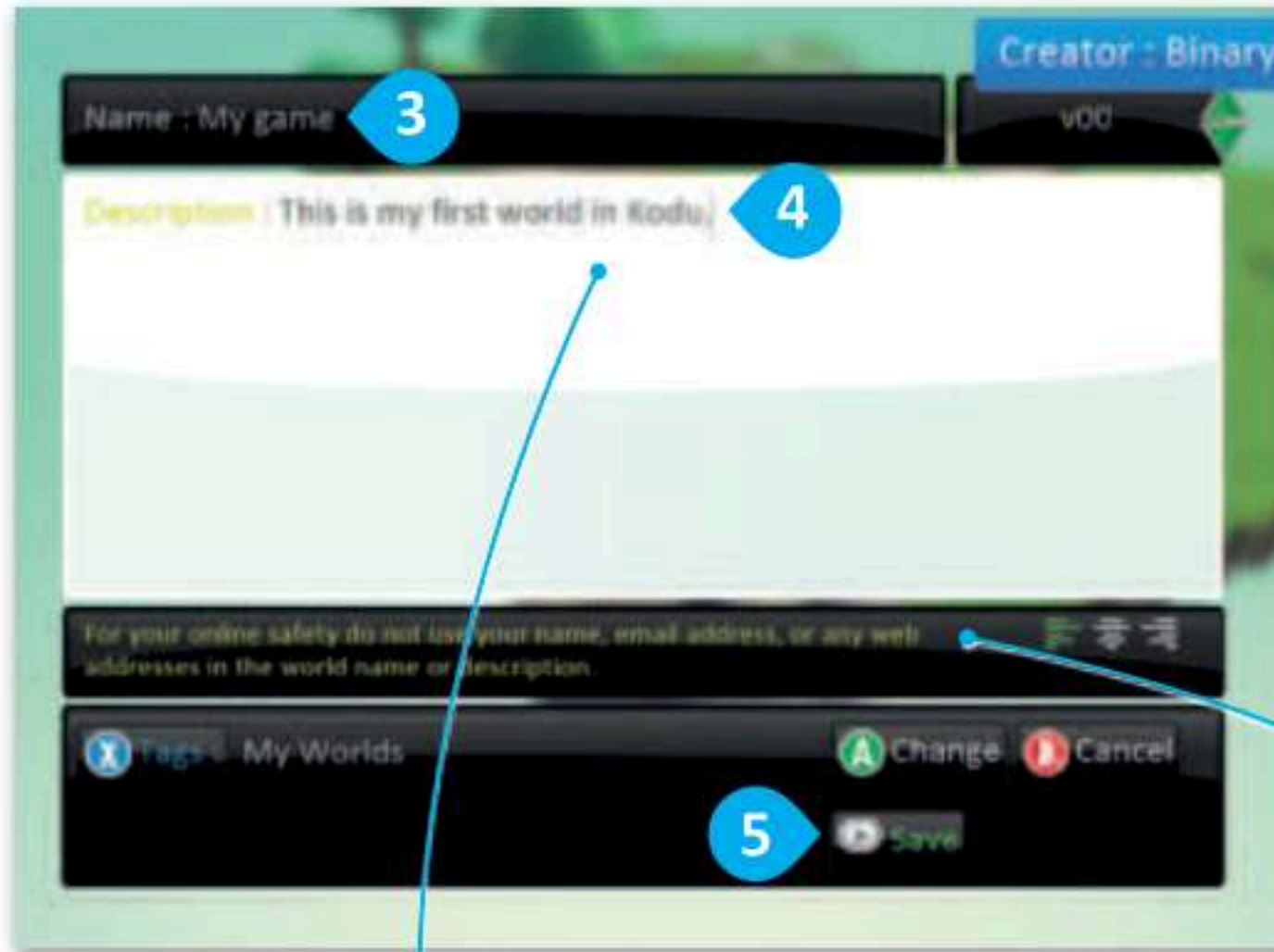
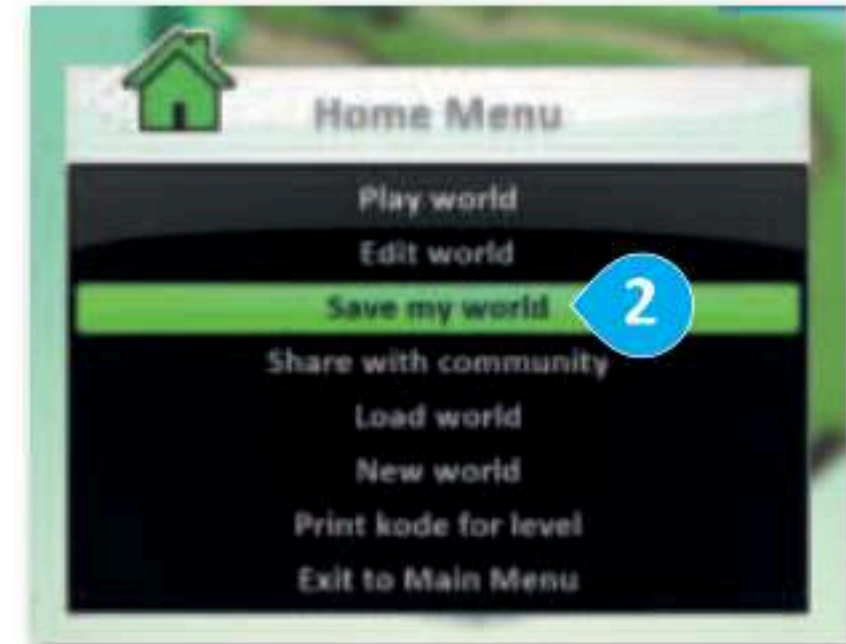


حفظ اللعبة

من الضروري حفظ اللعبة باستمرار لتجنب فقدان عملك.

لحفظ عالم لعبتك الخاصة:

- 1 < اضغط على رمز المنزل لفتح Home Menu (القائمة الرئيسية).
- 2 < اختر Save my world (احفظ عالمي).
- 3 < اكتب اسم الملف في خانة Name (الاسم).
- 4 < اضغط على داخل مربع Description (الوصف)، واكتب وصفًا موجزًا للعبتك.
- 5 < اضغط على Save (حفظ).



يمنحك البرنامج نصيحة مفيدة لأمان معلوماتك الشخصية على الإنترنت. لا تكتب اسمك الحقيقي أو العنوان البريدي الخاص بك أو موقعك في وصف لعبتك.

يساعد وصف اللعبة المستخدم على فهم موضوع اللعبة.

تحميل اللعبة

يمكنك فتح لعبة حفظتها من قبل.

لفتح لعبة:

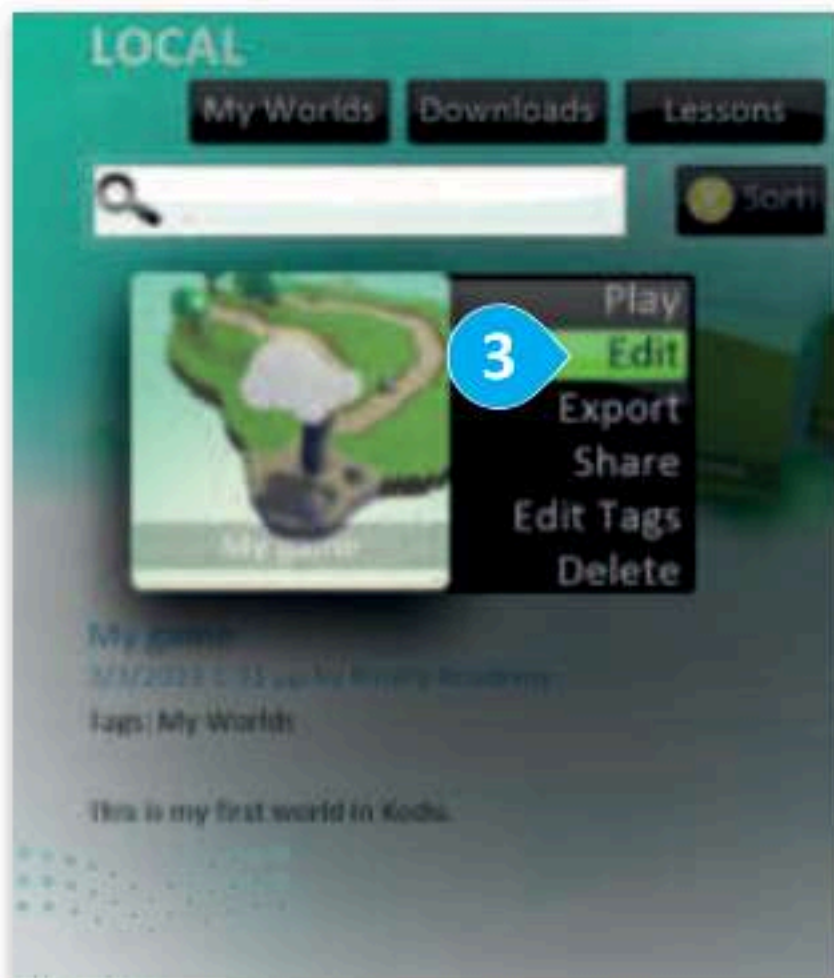
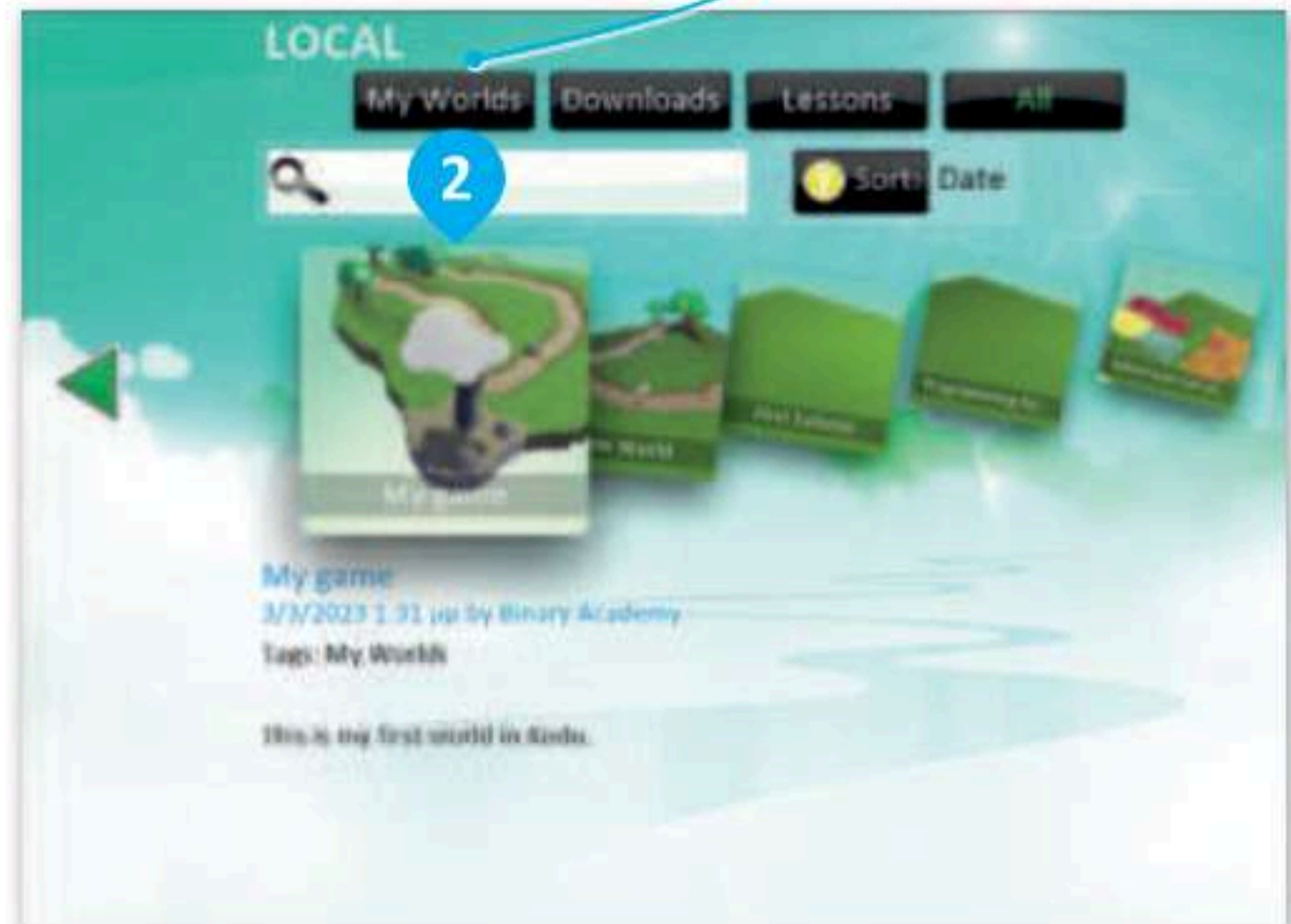
< افتح برنامج مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab).

< اضغط **LOAD WORLD** (تحميل اللعبة). ①

< اختر اللعبة التي تريد تشغيلها من قائمة الألعاب التي يمكن تحميلها. ②

< اضغط على **Edit** (تحرير). ③

يمكنك تحديد **My Worlds** (عالمي) لعرض التضاريس التي أنشأتها فقط.



يسمح مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab) للمستخدمين بمشاركة ألعابهم مع الآخرين. في بعض الأحيان، قد ترى ألعابًا أنشأها أشخاص آخرون وشاركوها في لعبة كودو. يمكنك لعب بعض هذه الألعاب ولكن لا يمكنك تغييرها، بينما يمكنك تغيير بعض هذه الألعاب أيضًا إذا سمح منشئ اللعبة بذلك.

لنطبق معًا

تدريب 1

المكونات الرئيسة للألعاب.

ضع علامة ✓ أمام الجملة الصحيحة فيما يأتي:

من المكونات الرئيسة للألعاب:

☐	أهداف اللعبة.
☐	اللاعب.
☐	التنفيذ.
☐	الملفات الصوتية.

تدريب 2

خطوات عملية التصميم.

رتب خطوات عملية التصميم ترتيبًا صحيحًا.

☐	الاختبار.
☐	البحث.
☐	النموذج الأولي.
☐	التنفيذ.

تدريب 3

خيارات العرض والتضاريس.

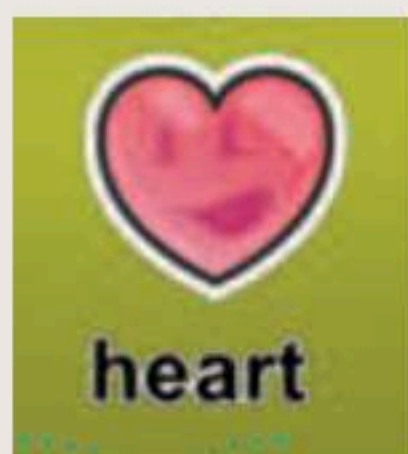
خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. يجب أن تكون الأرضية مُستوية ويستحيل تغييرها.
		2. عند إضافة ماء لمنطقة سطح اللعبة فإنه يغطي عالم اللعبة كاملاً.
		3. لا يمكن تغيير الكاميرا أو المنظر المعروض.
		4. يجب وضع الكاميرا في مكان يستطيع فيه اللاعبون رؤية مساحة كافية من منطقة اللعب.

تدريب 4

إنشاء عالم لعبة السباقات (Racing game world).



بقعة حبر



القلب



الدراجة الهوائية

- أنشئ عالمًا جديدًا (New World) للعبة السباقات.
- حدد تضاريس (terrain).
- أضف كائنًا جديدًا وليكن الدراجة الهوائية (cycle).
- أضف بعض الكائنات من فئة القلب (heart).
- أضف بعض الكائنات من فئة بقعة حبر (ink cloud).
- احفظ عالمك.



الدرس الثاني: برمجة ألعاب جهاز الحاسب

الآن بعد أن أصبح عالم لعبتك جاهزاً، فإن الخطوة الآتية هي برمجة الشخصية الرئيسة، وهي كائن العربة الجوالة لجمع التفاحات. سيتحكم المستخدم في العربة الجوالة باستخدام مفاتيح الأسهم على لوحة المفاتيح.

برمجة الكائن

تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط عندما (WHEN)، متبوعاً بشرط نفذ (DO) المراد تنفيذه. يوفر المختبر عدة طرق للتحكم بحركة الكائن وفي لعبتك سيتم التحكم في حركة الكائن بواسطة أسهم لوحة المفاتيح، على سبيل المثال: عندما تضغط على السهم الأيسر، سيتحرك الكائن إلى اليسار.

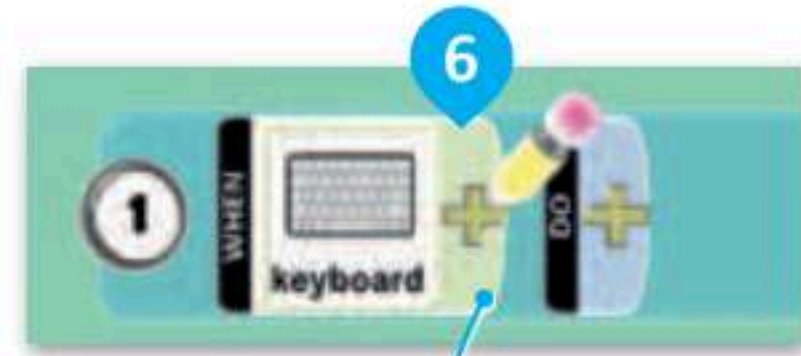
لبرمجة الكائن:

- 1 < اختر **Object tool** (أداة الكائن).
- 2 < اضغط بزر الفأرة الأيمن على **Object Rover** (الكائن العربة الجوالة).
- 3 < اختر **Program** (برمجة) من الخيارات.
- 4 < اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما).
- 5 < من القائمة المستديرة اختر **keyboard** (لوحة المفاتيح).
- 6 < اضغط على إشارة (+) المجاورة لـ **Keyboard** (لوحة المفاتيح).
- 7 < من القائمة المستديرة اختر **Arrows** (الأسهم).
- 8 < يكون الشرط **WHEN** (عندما) جاهزاً.

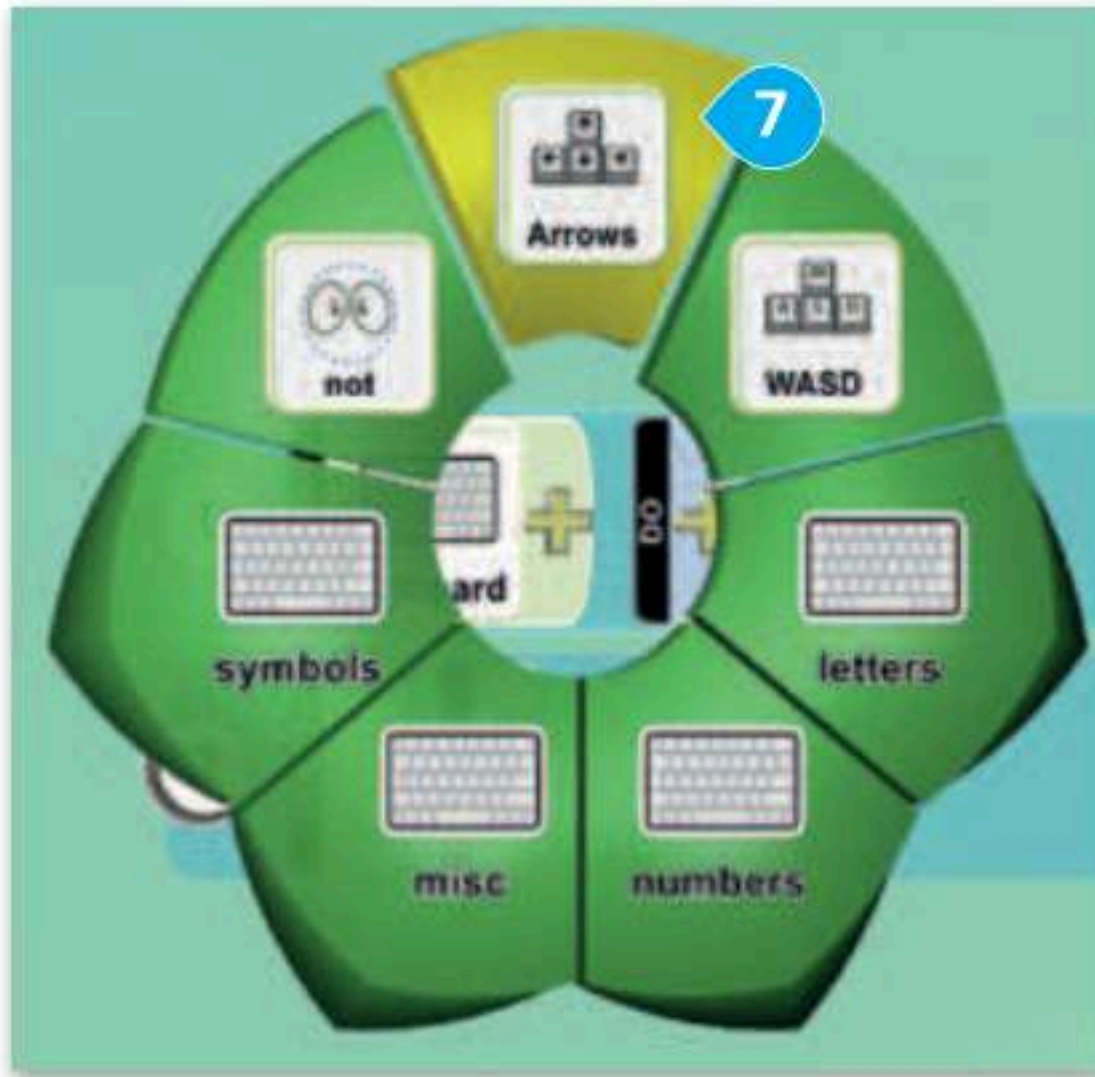




يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع WHEN (عندما)، أما مربع DO (نفذ) فيوضع داخله الأحداث التي يتم تنفيذها عند تحقق الشروط.



باستخدام هذا الأمر يمكنك برمجة الكائن لتنفيذ الأوامر من لوحة المفاتيح.



معلومة

عند إنشاء لعبة في برنامج لعبة كودو لتصميم الألعاب، ستكون جميع الخطوات على شكل "عند حدوث شيء ما، نفذ هذا الأمر".

برمجة الشخصية الرئيسية

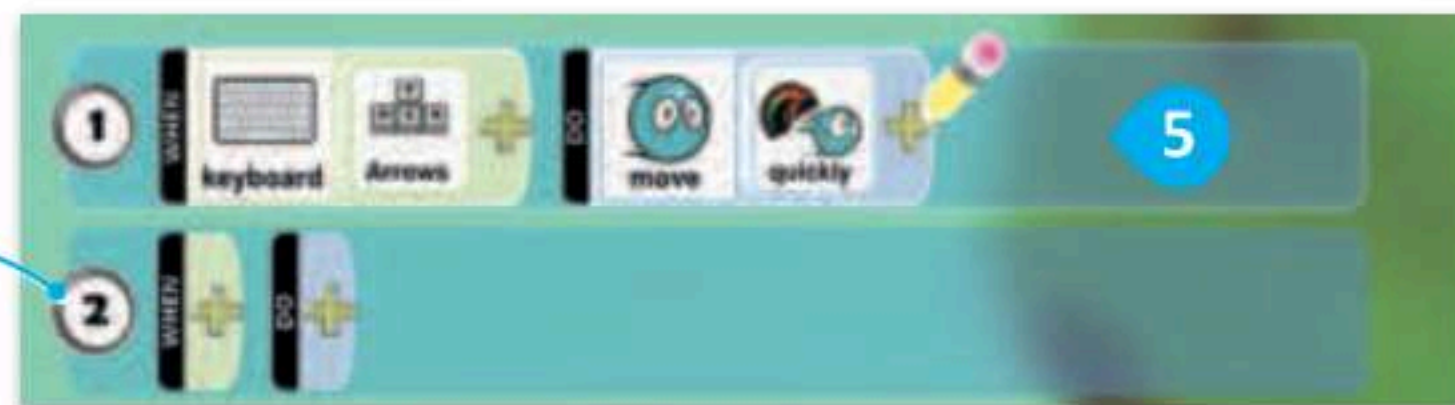
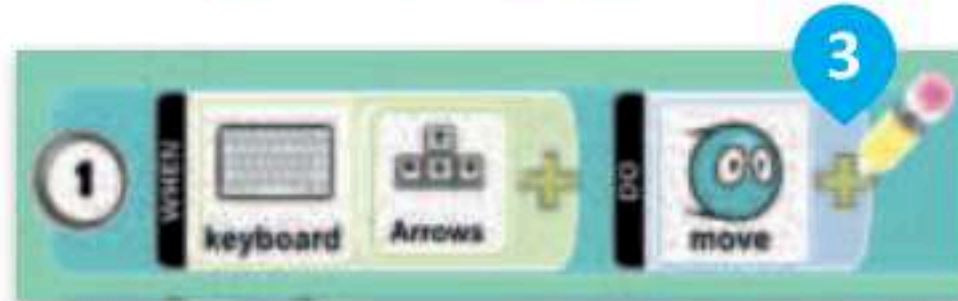
الخطوة الآتية هي إضافة حدث يتم تنفيذه من شخصية اللعبة الرئيسية عند الضغط على أحد مفاتيح الأسهم في لوحة المفاتيح.

إذا أردت حذف أي كائن
فكل ما عليك فعله هو
تحديده ثم الضغط على
حذف (Delete) من
لوحة المفاتيح.



لبرمجة الشخصية الرئيسية (Character) للعبة:

- 1 < اضغط على إشارة (+) بجانب مربع DO (نفذ) لفتح قائمة الأحداث.
- 2 < اختر move (تحرك) من القائمة المستديرة.
- 3 < اضغط على إشارة (+) بجانب حدث move (تحرك).
- 4 < اختر quickly (أسرع) لجعل الشخصية تتحرك بسرعة أكثر من السرعة التلقائية.
- 5 < الحدث الخاص بك يكون جاهزاً.



يمكنك إضافة
أكثر من إجراء
للكائن الواحد.

برمجة الشخصية الرئيسة لتحرك

برمج الكائن لكي يتحرك وهذا هو أول حدث يتم للحركة. ستختبر الآن الحدث الذي أنشأته ثم ستنشئ المزيد من الاحداث لتجعل لعبتك أكثر تفاعلاً.

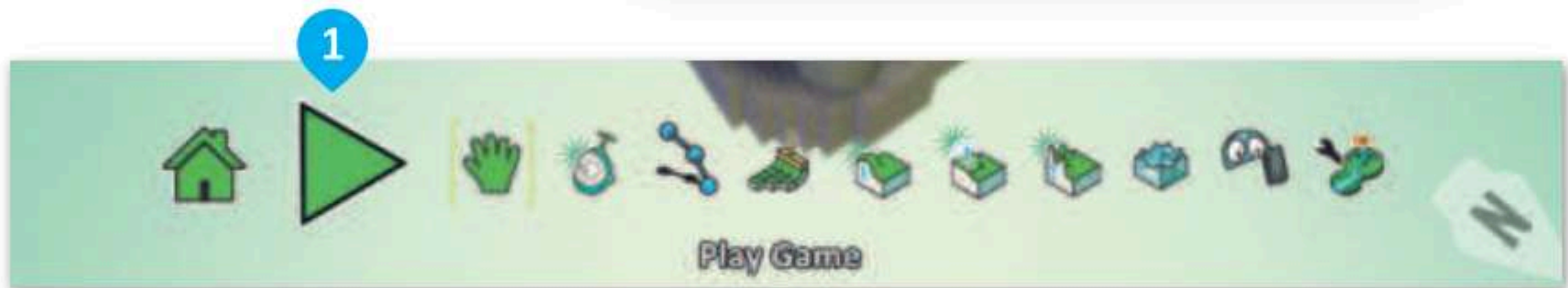
للعب باللعبة:

< اضغط على مفتاح **Esc** للعودة إلى شاشة البرنامج الرئيسية.

1 < اضغط على التشغيل (Play) الموجود في الشريط.

< اضغط مفاتيح الأسهم لرؤية كائنك يتحرك.

< اضغط على مفتاح **Esc** للخروج من وضع التشغيل.



برمج قفز العربة الجواله

لكي تصعد العربة الجواله (Rover) إلى التلّ، عليها أن تقفز؛ وبمجرد أن يتم التنقل في العربة الجواله باستخدام لوحة المفاتيح (Keyboard)، ستستخدم زر مفتاح المسافة (Spacebar) لجعل العربة الجواله تقفز.

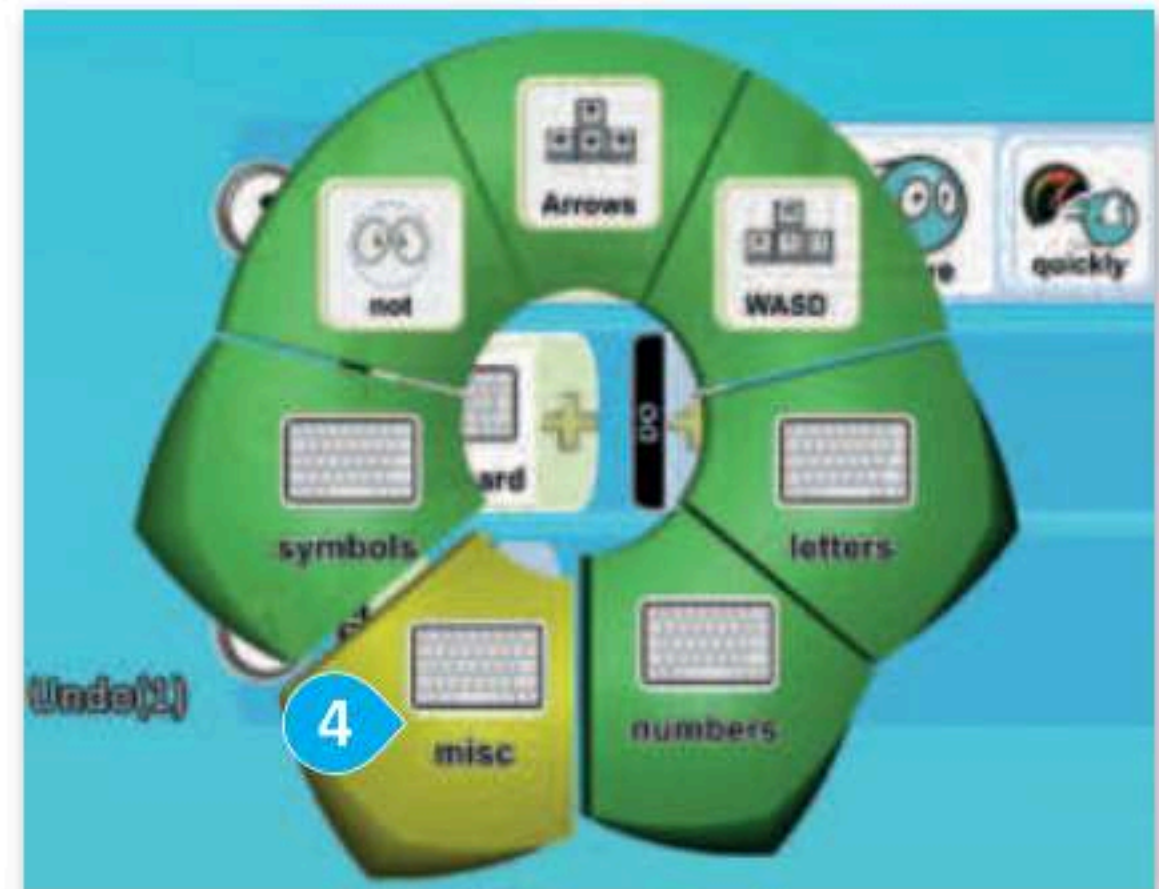
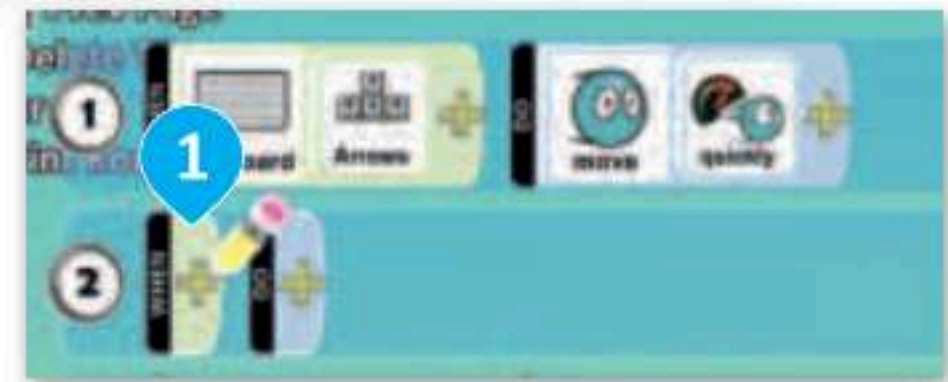
لجعل العربة الجواله تقفز باستخدام زر مفتاح المسافة في لوحة المفاتيح (Spacebar):

< بعد دخول قسم البرمجة في الكائن العربة الجواله، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). ¹

< اضغط على **keyboard** (لوحة المفاتيح). ²

< اضغط على إشارة (+) بجوار **keyboard** (لوحة المفاتيح)، ³ ثم اضغط على **misc** (متنوع). ⁴

< اضغط على زر **Space** (المسافة). ⁵



لجعل العربة الجوالة (Rover) تقفز:

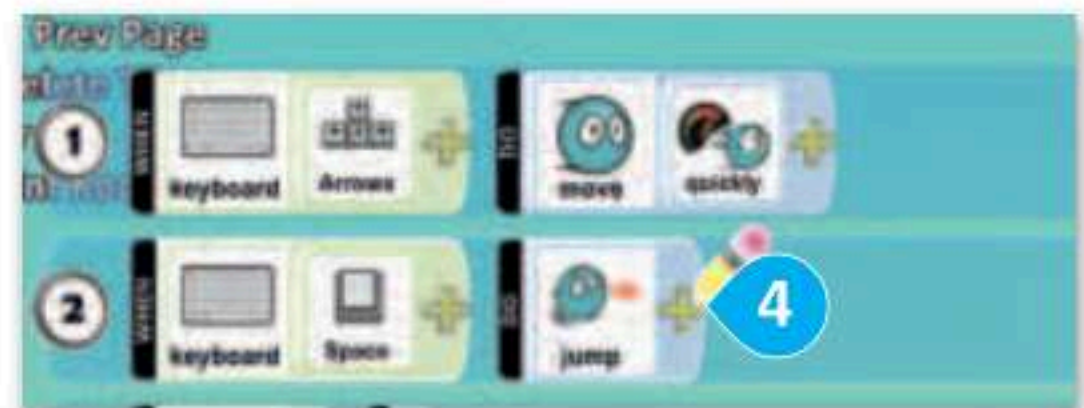
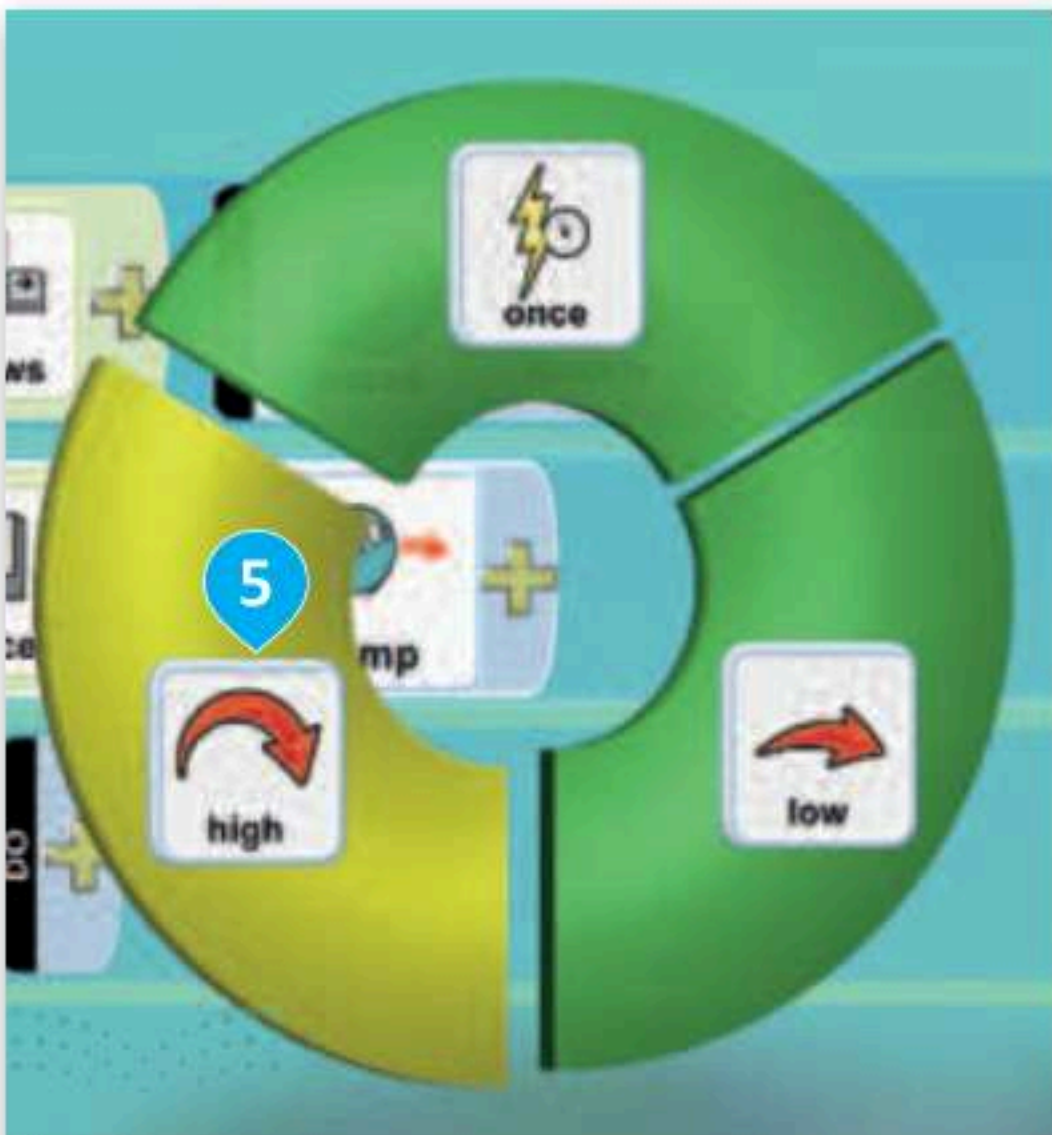
< اضغط على إشارة (+) بجوار DO (نفذ)، 1 ثم

اضغط على actions (الإجراءات). 2

< اضغط على jump (قفز). 3

< اضغط على إشارة (+) بجوار jump (قفز)، 4

واختر high (عالي). 5



برمجة نظام الفوز بالنقاط

حان الوقت لإضافة المزيد من الأحداث إلى الكائنات. في كل مرة تلمس فيها العربة الجواله تفاحة، ستحصل على نقطة (Point) واحدة.

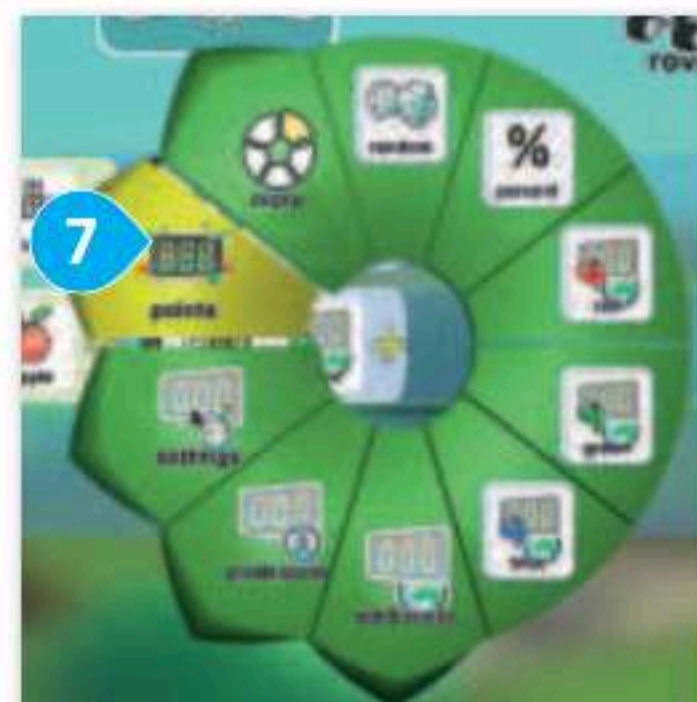
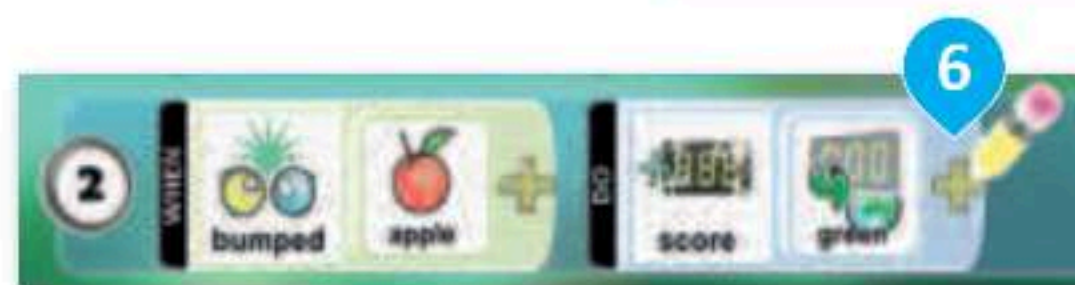
تحقق مما إذا كانت العربة الجواله تلمس التفاحة:

< بعد دخول قسم البرمجة في الكائن العربة الجواله، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). 1

< اضغط على **bumped** (اصطدام) 2 ثم اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها. 3

< اضغط على **objects** (الكائنات) 4 للعثور على الكائن **apple** (تفاحة). 5





إضافة النقاط (points):

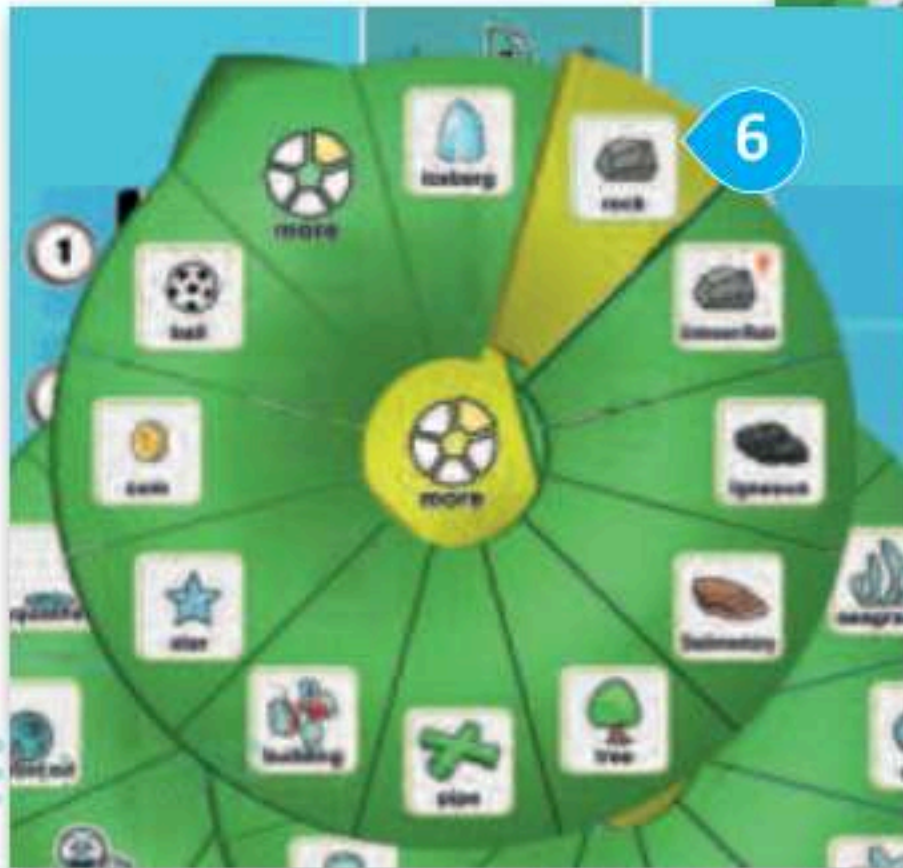
- 1 < اضغط على إشارة (+) بجانب مربع DO (نقذ).
- 2 < اضغط على game (اللعبة) ثم حدد score (النتيجة).
- 3 < اضغط على الإشارة (+) بجوار score (النتيجة)، وحدد green (الأخضر).
- 4 < اضغط على الإشارة (+) بجوار اللون green (الأخضر)، وحدد points (النقاط)، ثم اضغط على 01 نقطة.

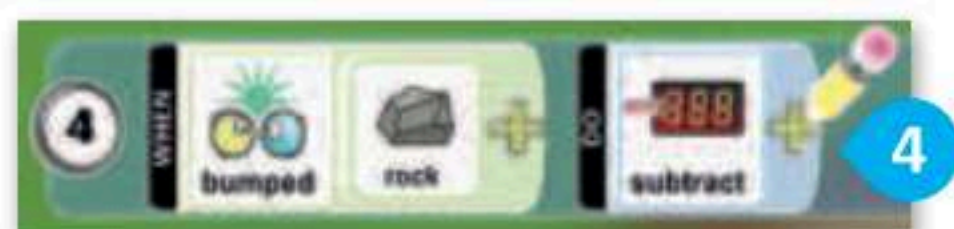
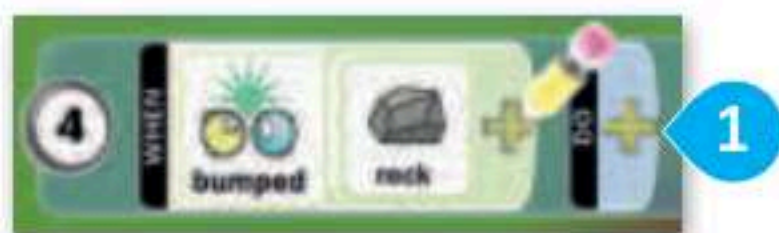


في كل مرة تلمس فيها العربة الجواله صخرة، ستخسر نقطة واحدة.

تحقق مما إذا كانت العربة الجواله قد لامست الصخرة:

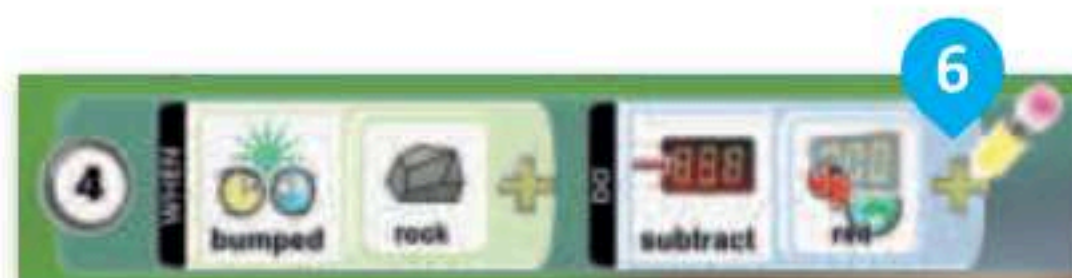
- < بعد دخول قسم البرمجة في الكائن العربة الجواله، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع **WHEN** (عندما). ①
- < اضغط على **bumped** (اصطدام) ② ثم اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها. ③
- < اضغط على **objects** (الكائنات) ④، حدد **More** (أكثر) ⑤ للعثور على الكائن **rock** (صخرة). ⑥





لتفقد points (النقاط):

- 1 < اضغط على إشارة (+) بجانب مربع DO (نقذ).
- 2 < اضغط على game (اللعبة) ثم حدد subtract (خصم).
- 3 < اضغط على الإشارة (+) بجوار subtract (خصم)،
- 4 وحدد red (الأحمر).
- 5 < اضغط على الإشارة (+) بجوار اللون red (الأحمر)،
- 6 وحدد points (النقاط)،
- 7 ثم اضغط على 01 نقطة.
- 8



اختبار اللعبة

لعبتك جاهزة للاختبار. اضغط على زر التشغيل (play button) من القائمة، وقد العربة الجواله إلى المسار.



اضغط لتلعب لعبتك.

إذا وجدت أي خطأ، فارجع إلى وضع البرنامج (program mode) لتصحيحه.



لنطبق معًا

تدريب 1

برمجة كائن

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
		1. يمكنك التحكم في الكائن فقط باستخدام أسهم لوحة المفاتيح.
		2. يتم وضع الجمل الشرطية بداخل مربع نفذ (DO).
		3. تبدأ جميع عبارات لعبة كودو بشرط عندما (WHEN).
		4. لبرمجة كائن، يجب عليك أولاً تحديد أداة الكائن (object tool).
		5. للخروج من وضع البرمجة (progrmmaming mode)، اضغط على الزر Esc .



تدريب 2

إعدادات نظام الفوز

عندما تلمس العربة الجواله تفاحة فإنها تكسب نقطة واحدة.

- غيّر لون النقطة من الأخضر إلى الأزرق.
- غيّر قيمة درجة النقطة لتصبح نقطتين بدلاً من نقطة واحدة.

تدريب 3

برمجة لعبة السباقات (Racing game)

- حمّل عالم لعبة السباقات (racing game world) الذي أنشأته في الدرس السابق.
- تحكم في كائن الدراجة الهوائية (cycle) باستخدام مفاتيح WASD.
- برمّج كائن الدراجة الهوائية (cycle) ليتحرك ببطء عند الضغط على مفاتيح الأسهم.
- برمّج كائن الدراجة الهوائية (cycle) لتقفز عند الضغط على "C" على لوحة المفاتيح.
- برمّج كائن الدراجة الهوائية للحصول على نقطة في كل مرة يلمس فيها كائن القلب، ويفقد نقطة في كل مرة يلمس فيها كائن بقعة حبر.





مشروع الوحدة

تحت سطح الماء

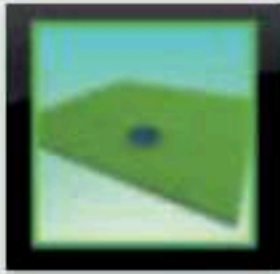
1

أنشئ لعبة تحت سطح الماء. ستكون الشخصية الرئيسة الخاصة بك سمكة تسبح في البحيرة. ستكون هناك كائنات بحرية أخرى داخل البحيرة، وفي كل مرة تلمس السمكة أحد هذه الكائنات ستحصل على نقاط.

2

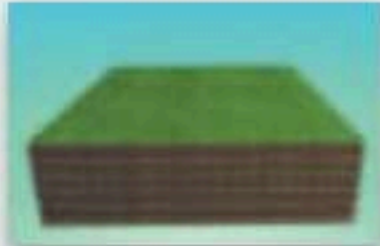
صمم تضاريس اللعبة

< أنشئ عالمًا جديدًا (new world) وحدد التضاريس (terrain) الأولية للعبة.

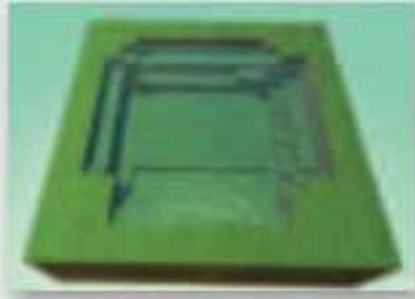


< ارفع التضاريس كلها.

استخدم أداة إنشاء التل (Create a hill) وحدد الفرشاة المستديرة الناعمة (soft round brush) لرفع التضاريس بأكملها.



< أنشئ بحيرة (lake) في المنتصف وأضف الماء (water).



3

أضف:

- كائن سمكة (fish).

- أربعة كائنات من الأعشاب البحرية (seagrass).

- ثلاثة كائنات من نجم البحر (starfish).



fish

سمكة



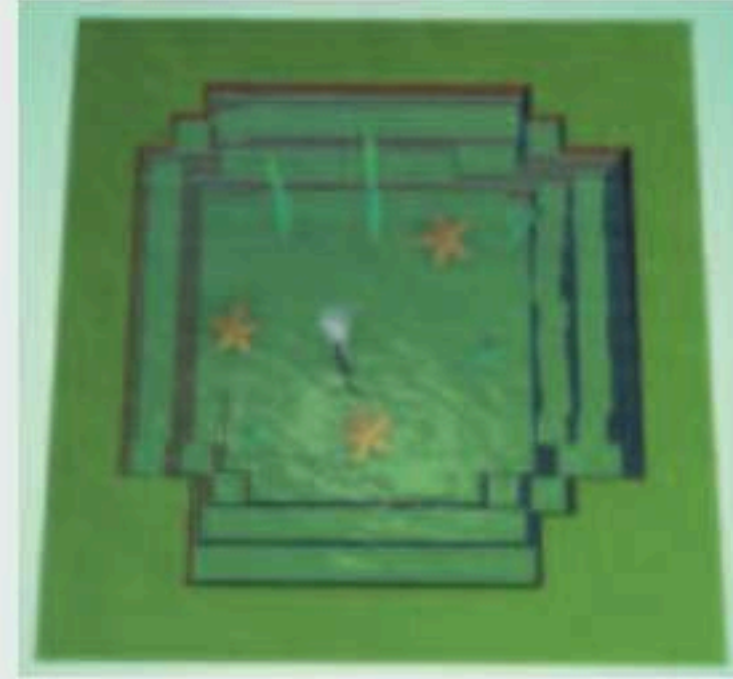
seagrass

الأعشاب البحرية



starfish

نجم البحر



4

برمج كائن سمكة ليقوم بـ:

- التحرك باستخدام مفاتيح الأسهم.

- يحصل على نقطتين عند ملامسته لكائن نجم البحر.

- يفقد نقطة واحدة عند لمس جسم من الطحالب البحرية.



5

احفظ واختبر لعبتك.

صحح أي أخطاء تظهر لديك.

6

لعبتك جاهزة.

شغل لعبتك.

في الختام

جدول المهارات

درجة الإتقان		المهارة
لم يتقن	أتقن	
		1. تحديد المكونات الرئيسية للعبة.
		2. تسمية خطوات مراحل تصميم اللعبة.
		3. إنشاء عالم اللعبة.
		4. إضافة أحداث إلى شخصيات اللعبة.
		5. برمجة نظام النقاط في اللعبة.

المصطلحات

Score	نقاط	Character	الشخصية
Terrain	تضاريس	Design Process	عملية التصميم
World	عالم	Game	لعبة
		Objects	كائنات



الوحدة الثالثة: المستشعرات في علم الروبوت



أهلاً بك

في هذه الوحدة ستتعرف على مستشعرات الروبوت المختلفة، وستتعلم كيفية برمجة روبوت EV3 في بيئة أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab) للتحرك من خلال معلومات المسافة ومُستشعر الألوان، وكيفية اتخاذ قرارات بناءً على معلومات المستشعرات، كما ستتعلم كيفية اختبار المقطع البرمجي وتصحيحه، وإضافة المزيد من الكائنات في مشاهد المحاكاة.

أهداف التعلم:

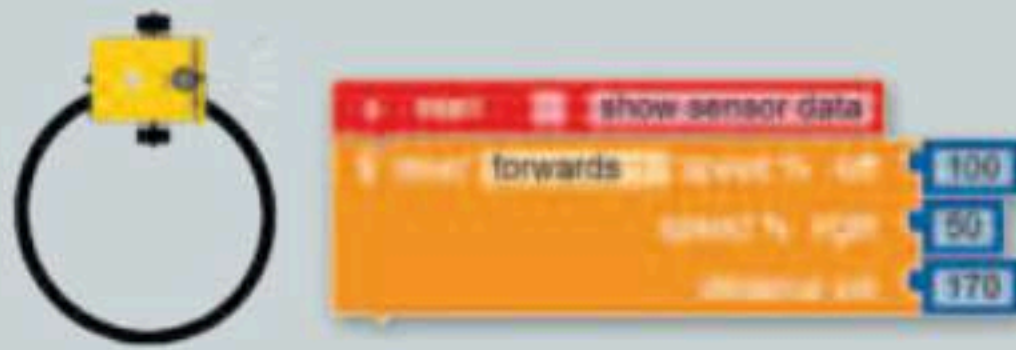
ستتعلم في هذه الوحدة:

- < ماهية المستشعرات وأهميتها.
- < ماهية مُستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت EV3 وكيفية برمجته لاستشعار المسافات.
- < ماهية مُستشعر الألوان للروبوت EV3 وكيفية برمجته لاستشعار الألوان.
- < اختبار البرنامج وتصحيح الأخطاء.
- < برمجة الروبوت لاتخاذ القرارات.
- < كيفية إضافة كائنات وتلوين المساحات في مشاهد محاكاة الروبوت.
- < كيفية إنشاء خريطة في مشهد المحاكاة باستخدام العوائق والمساحات الملونة.

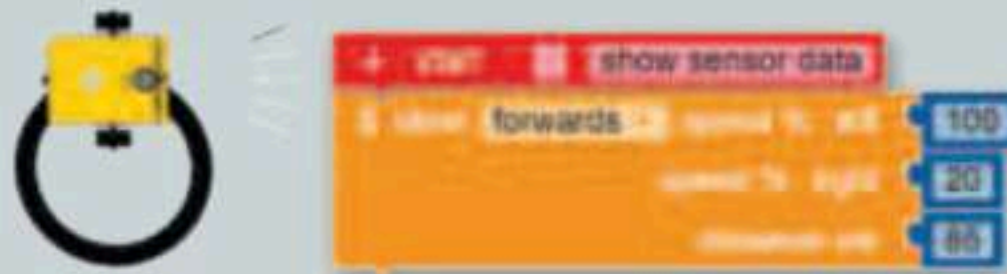
الأدوات

< أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab)

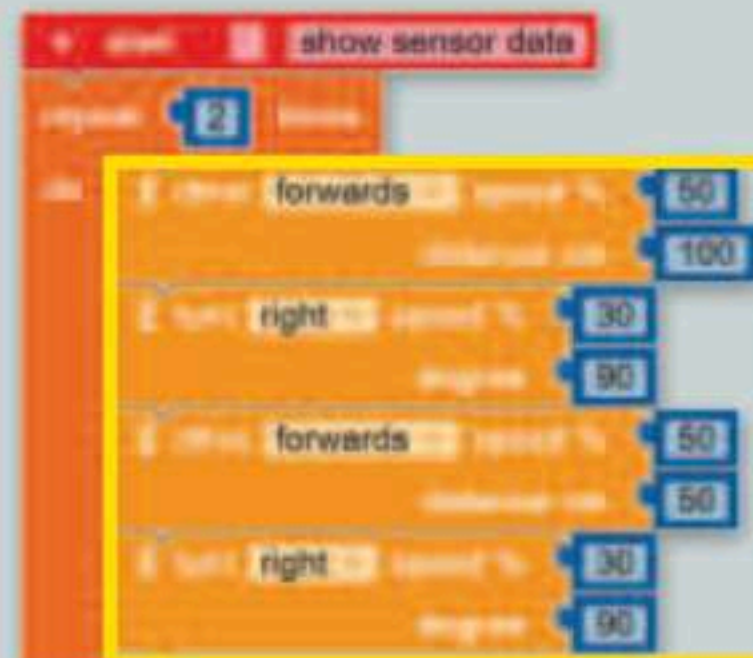
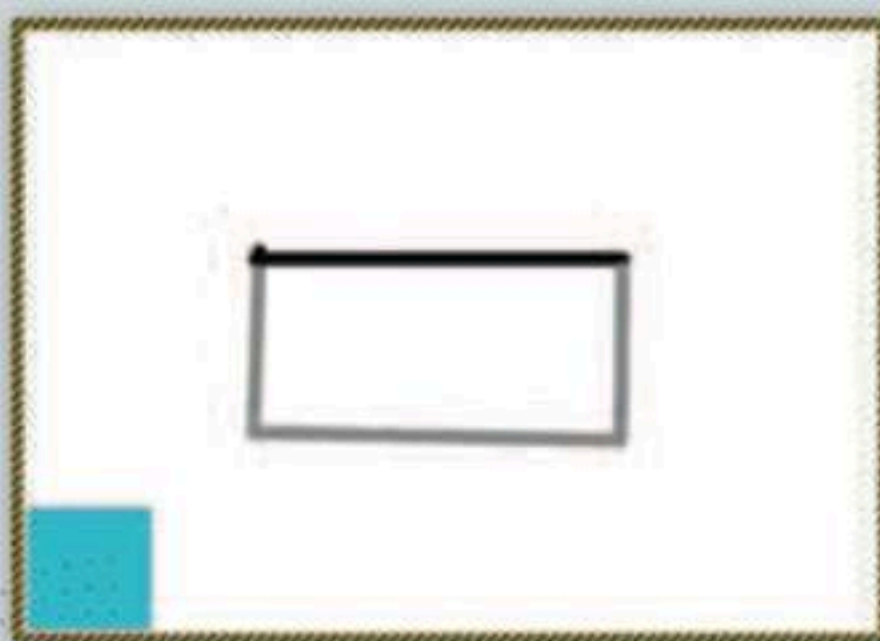
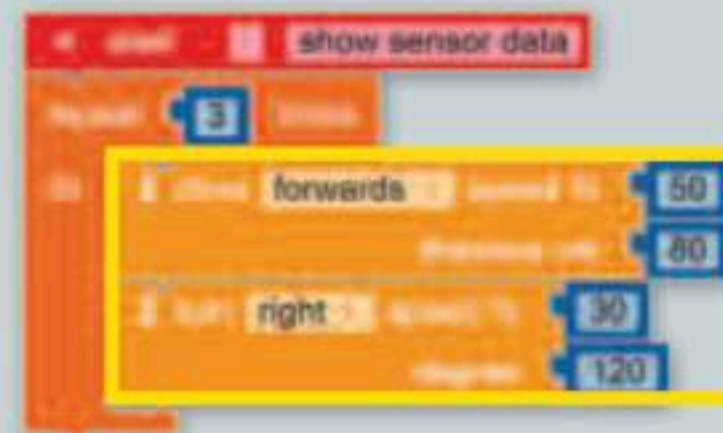
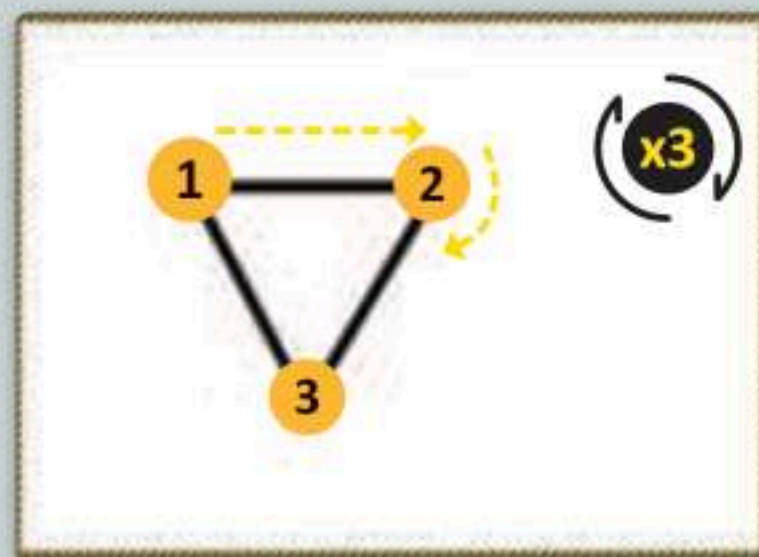
هل تذكر؟



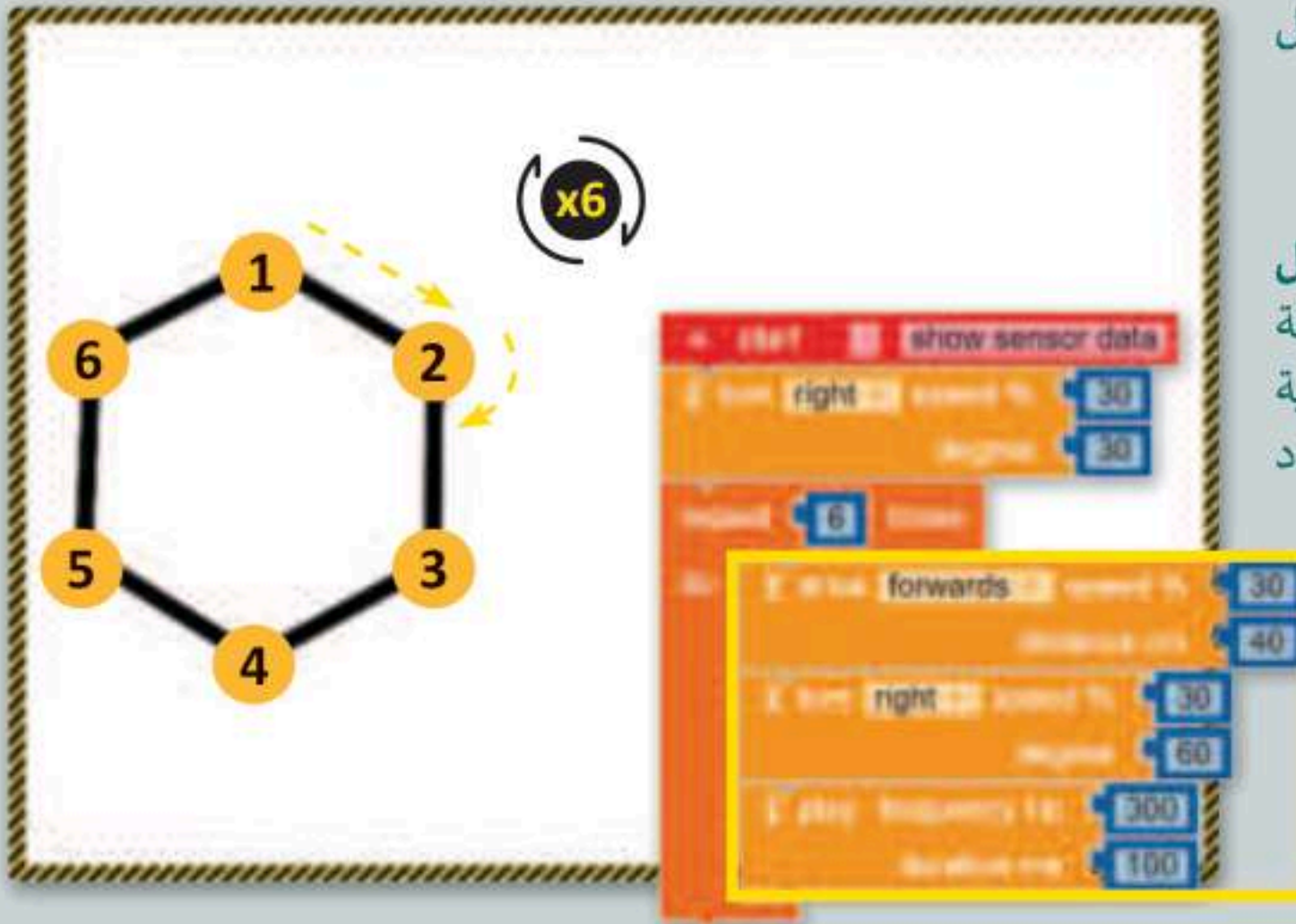
يُمكنك في بيئة أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab) استخدام لبنة التوجيه (Steer) لتحريك الروبوت ورسم دوائر ذات مساحاتٍ مختلفة.



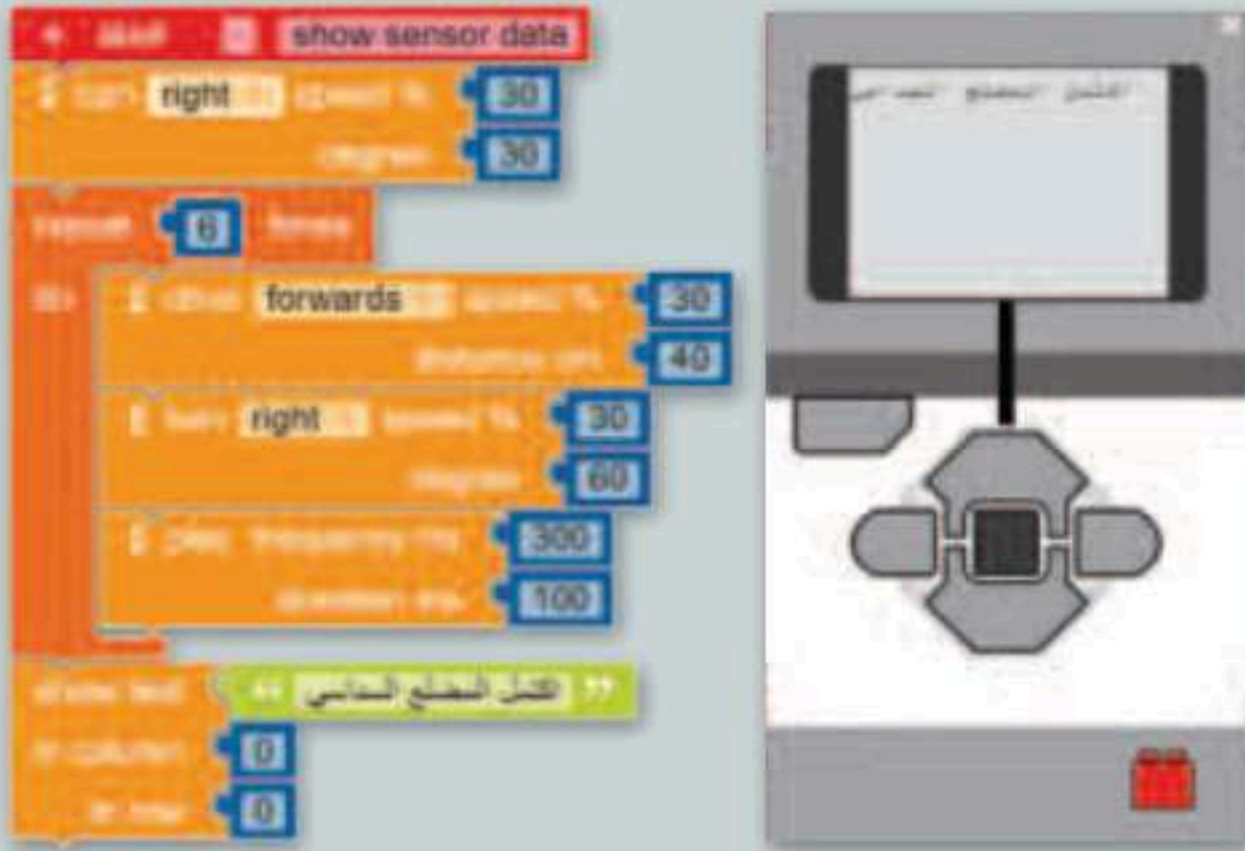
يُمكنك برمجة الروبوت لرسم أشكال هندسية مُتكررة الأضلاع بسهولة كالمثلث والمستطيل باستخدام لبنة التكرار () مرة (repeat () times) من فئة التحكم (Control).



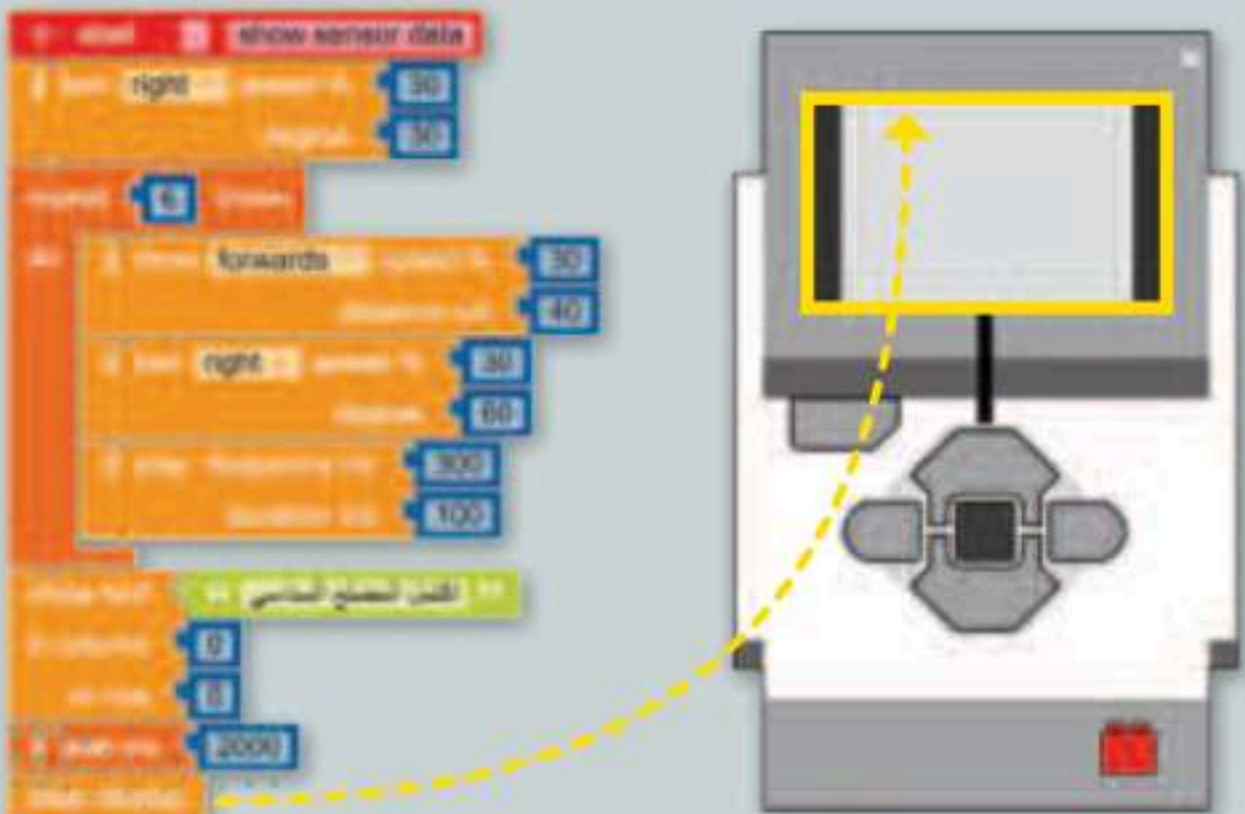
يُمكنك أيضًا برمجة الروبوت لرسم شكل سداسي أو أي مُضلع آخر.



يُمكنك كذلك استخدام لبنة تردد التشغيل بالهرتز (play frequency Hz) من فئة الحدث (Action)، لبرمجة مؤثرات صوتية للروبوت تُمكنه من إصدار أصوات ذات تردد ومدة معينة.



يُمكنك في بيئة المحاكاة عرض شاشة الروبوت من خلال الضغط على الأيقونة  فتح / غلق شاشة عرض الروبوت (open/close the robot's view) ويمكنك برمجته لعرض رسائل باستخدام لبنة عرض النص (show text) من فئة الحدث (Action).



يُمكنك برمجة الرسائل ليُحتفظ بها لفترة معينة باستخدام لبنة انتظر ميلي ثانية (wait ms ())، ثم مسح عرض الروبوت باستخدام لبنة مسح العرض (clear display).



الدرس الأول: مستشعرات الروبوت

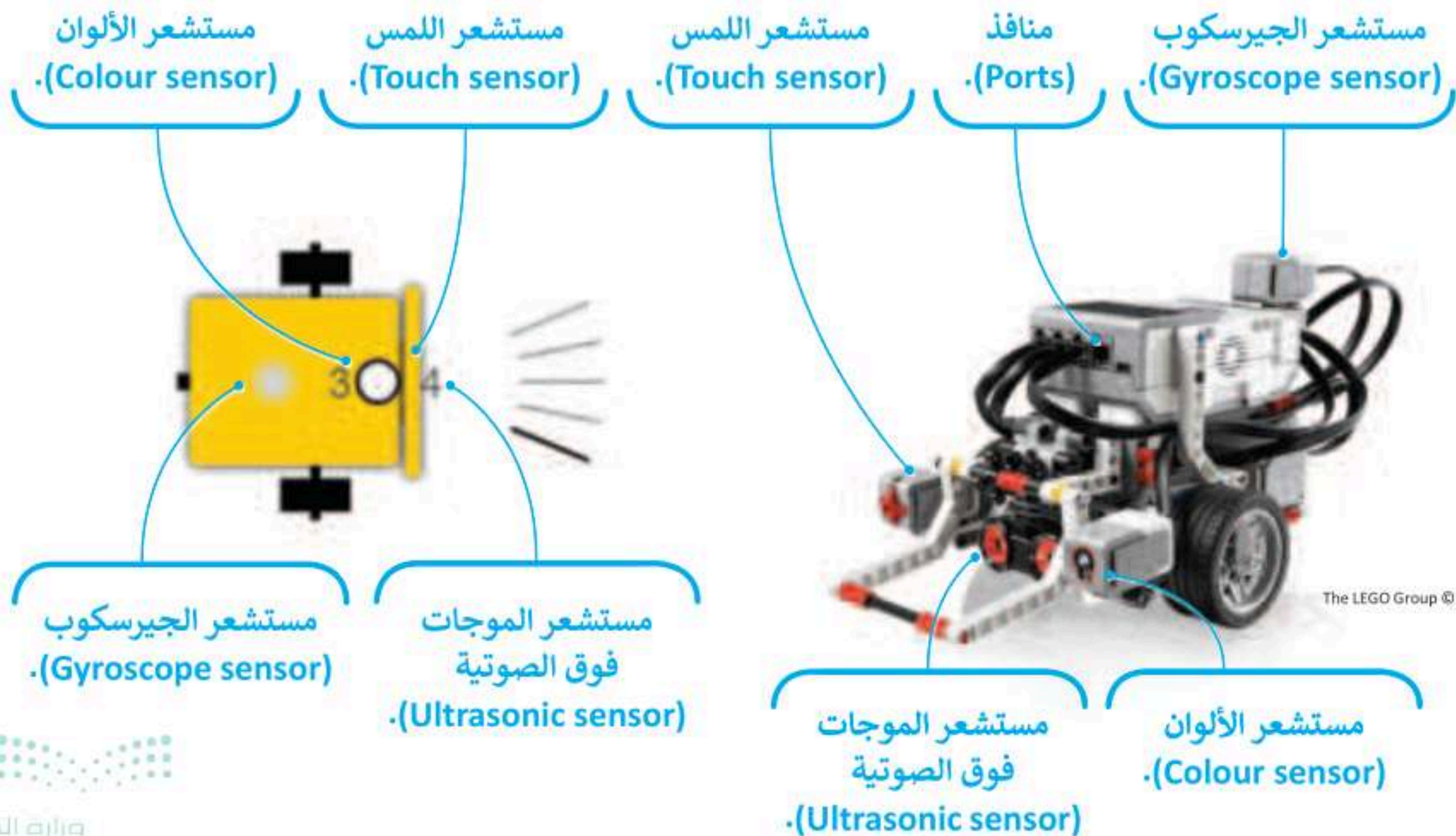
مستشعرات الروبوت

بما أنّ الروبوتات ليس لديها أي حواس مثل البشر فإنها تحمل مستشعرات (Sensors) من أجل إدراك بيئتها والتنقل خلالها وتنفيذ العديد من المهام.

تم تجهيز الروبوت الافتراضي في بيئة محاكاة أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab) بنفس المستشعرات التي تم تجهيز روبوت EV3 المادي بها ، وهي كالآتي:

المستشعرات	الاستخدام
مستشعر الموجات فوق الصوتية	يكتشف العوائق أمام الروبوت.
مستشعر الألوان	يكتشف الألوان أو الضوء.
مستشعر الجيروسكوب	يقيس مدى سرعة دوران الروبوت.
مستشعر اللمس	يستجيب للضغط عليه أو تحريره، أو حين الارتطام.

تُوصَل المستشعرات والمحركات بمعالج الروبوت المادي من خلال أسلاك التوصيل للحصول على الطاقة وتبادل المعلومات، حيث تُسمّى نقاط الاتصال هذه بالمنافذ (Ports). في روبوت المحاكاة يُحدّد المنفذ الذي يشغله كل مستشعر بشكل افتراضي كما يُحدّد برقم.



لبنة فئة المستشعرات

تحتوي فئة المستشعرات (Sensors) في بيئة المحاكاة على اللبنة البرمجية الخاصة بالمستشعرات

فئة (المستشعرات) Sensors

لبنة The distance cm ultrasonic sensor (مُستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر).

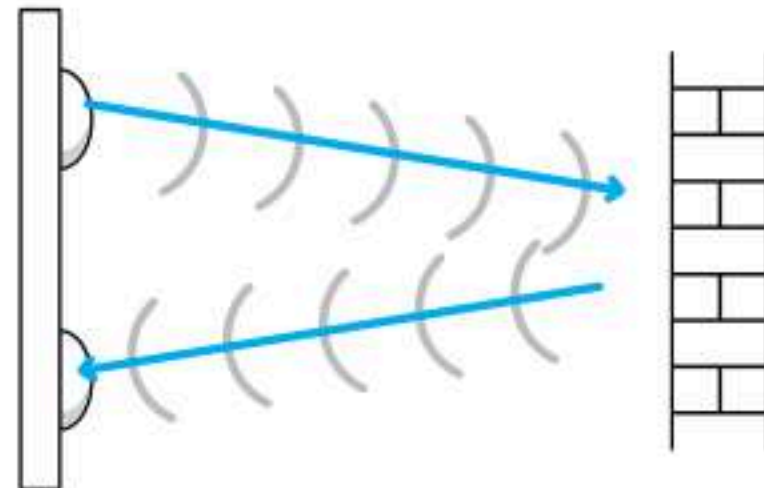
لبنة The colour sensor (مستشعر الألوان).

في كل لبنة مستشعر يمكنك رؤية المنفذ الافتراضي للمستشعر.

مستشعر الموجات فوق الصوتية

مُستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت EV3 هو مُستشعر رقمي يمكنه قياس المسافة بين الروبوت وأي كائن أمامه، ويتم ذلك عن طريق إصدار موجات صوتية عالية التردد ثم قياس المدة الزمنية التي يستغرقها الصوت للانعكاس من الكائن الذي يوجد أمام الروبوت حتى رجوعه إلى المُستشعر.

يتم استخدام لبنة مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor) من فئة المستشعرات (Sensors) لبرمجة قياس المسافة بين الروبوت والكائن الذي أمامه.



ستنشئ مقاطع برمجية باستخدام مستشعر الموجات فوق الصوتية أو مستشعر الألوان. في هذه المقاطع ستستخدم لبنات برمجية محددة لتوجيه الروبوت للحركة والتوقف عندما تكتشف المستشعرات مسافة أو لونًا محددًا.

لبنة القيادة (drive)

تُستخدم لبنة القيادة (drive) من فئة الحدث (Action) للتحكم في اتجاه الروبوت للأمام أو للخلف وكذلك سرعته، كما يمكنك ضبط سرعة الروبوت عن طريق ضبط معامل نسبة السرعة (speed %) الخاص باللبنة، وعلى عكس اللبنة الأولى من فئة الحدث (Action) فإن هذه اللبنة لا تحدد المسافة التي يتحركها الروبوت. لإيقاف الروبوت يمكنك استخدام لبنة برمجية أخرى فيما بعد حيث تحدد متى يجب أن يتوقف الروبوت.



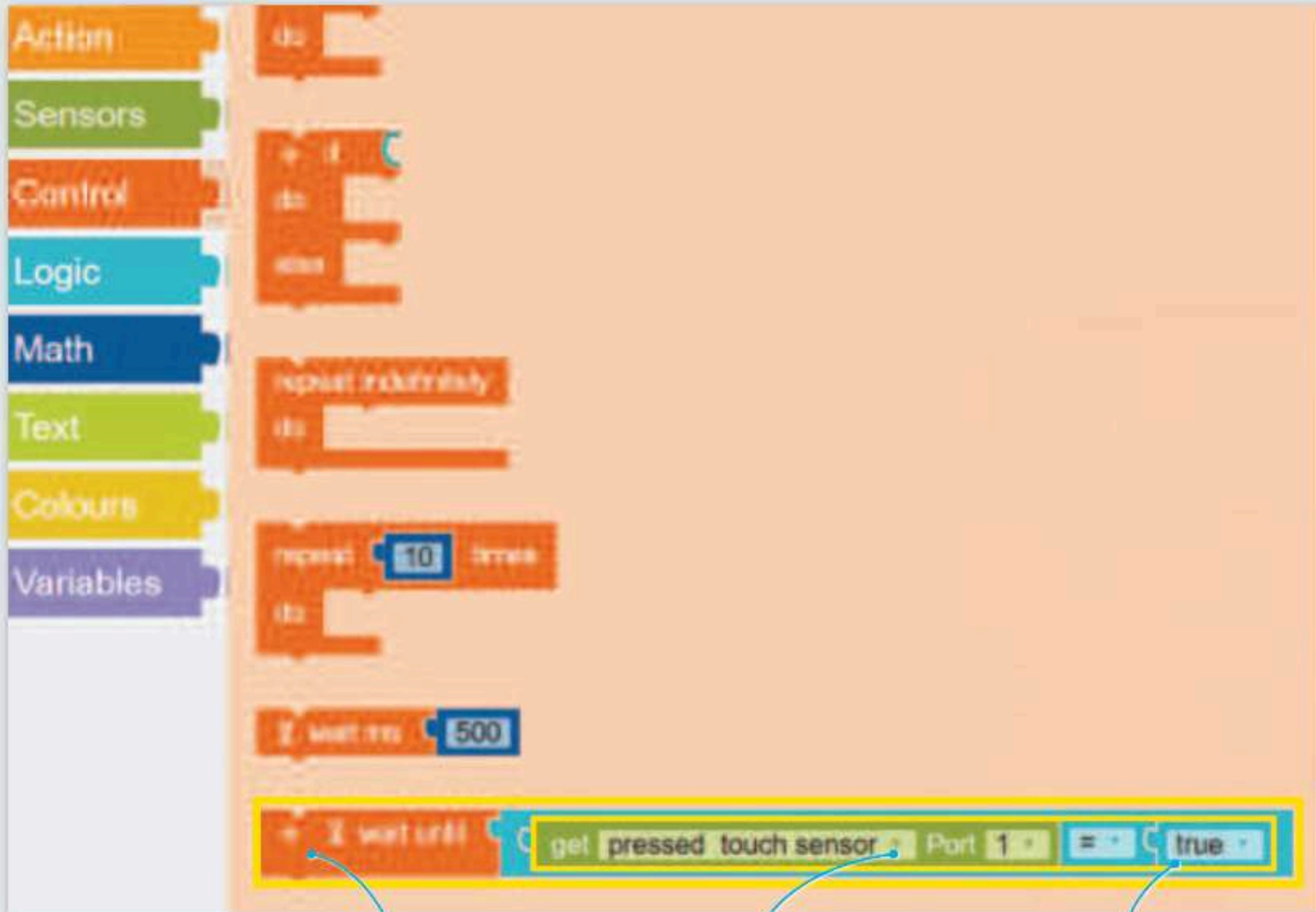
لقد استخدمت في البرامج لبنة القيادة (drive) الأولى من فئة الحدث (Action) التي تجعل الروبوت يتحرك بسرعة معينة لمسافة محددة.



لبنة الانتظار حتى (wait until)

تنتمي لبنة الانتظار حتى (wait until) إلى فئة التحكم (Control) وتساعد المقطع البرمجي على معرفة وقت التوقف والانتظار لحدوث شيء ما، فعلى سبيل المثال إذا كنت تتحكم في روبوت قد يحتاج المقطع البرمجي إلى الانتظار حتى يصل الروبوت إلى مكان محدد قبل تنفيذ شيء آخر، أو قد يحتاج المقطع البرمجي أيضًا إلى الانتظار حتى يكتشف المستشعر شرطًا ما قبل تنفيذ شيء آخر.

يوضح المثال الآتي أن المقطع البرمجي متوقف مؤقتًا حتى يتم الضغط على مستشعر اللمس (touch).



لبنة
wait until
(الانتظار حتى).

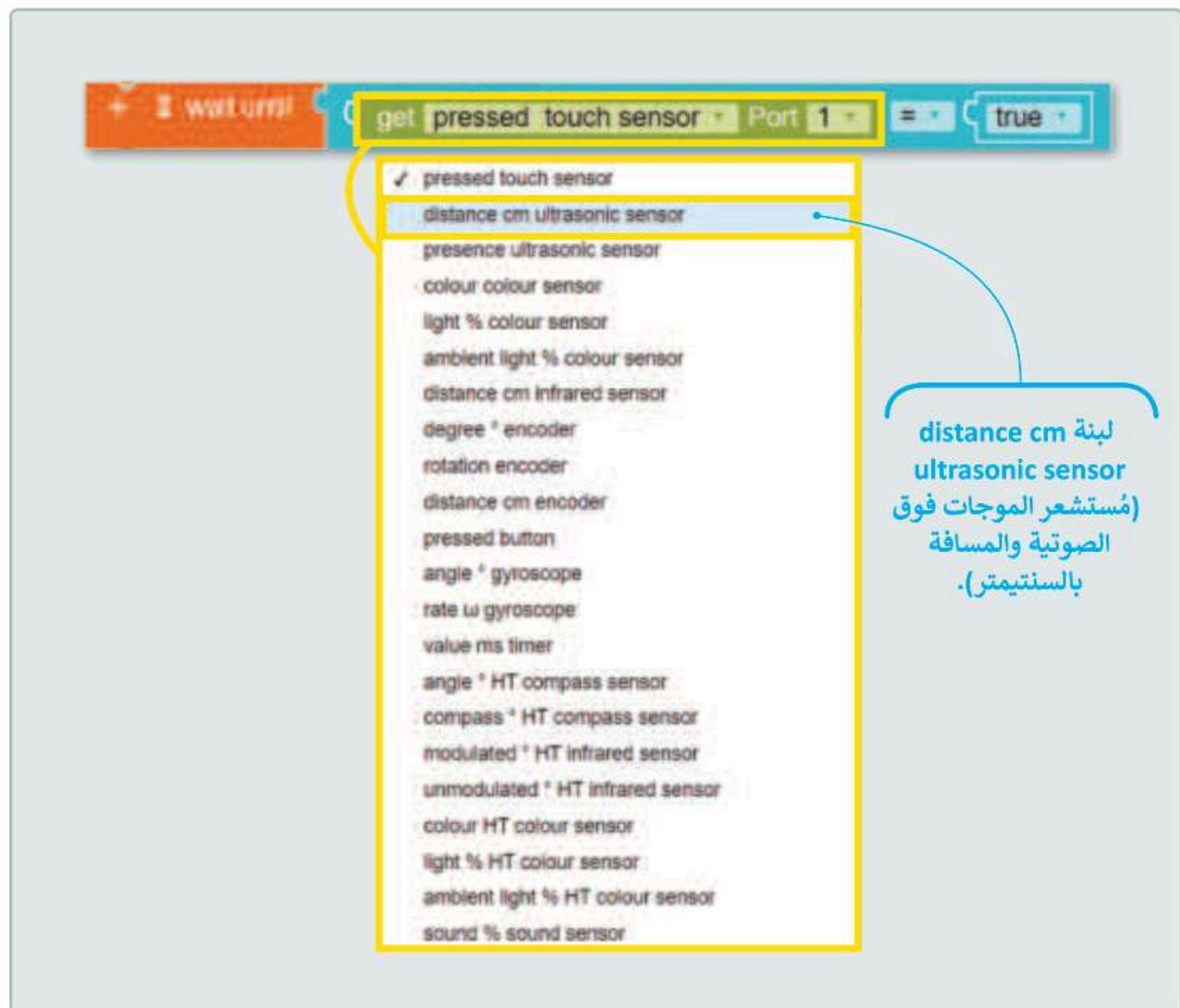
تحتوي لبنة wait until (الانتظار
حتى) على قائمة متعددة من
لبنات sensors (المستشعرات).

يمكن تحديد
كل مستشعر من
خلال شرط معين.

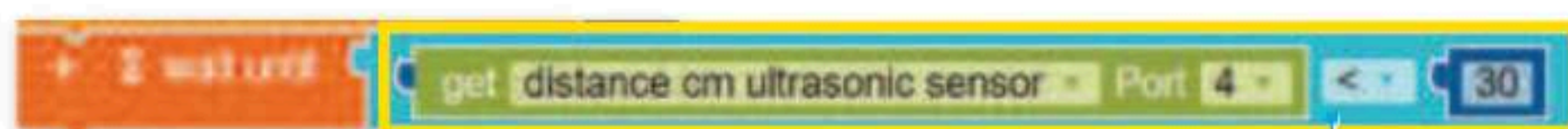
بعد ذلك ستستخدم لبنة الانتظار حتى (wait until)
لتوجيه الروبوت لمواصلة التحرك إلى الأمام حتى
يكتشف مستشعر المسافة مسافةً محددةً من العائق.



تسمح لك القائمة اليسرى للبيئة الانتظار حتى (wait until) بالاختيار بين لبنات المستشعرات المتعددة، بعد ذلك ستستخدم لبنة الانتظار حتى (wait until) مع لبنة مُستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر (distance cm ultrasonic sensor).



تم إعداد لبنة الانتظار حتى (wait until) في المقطع البرمجي لإيقاف المقطع البرمجي مؤقتًا عندما يقيس مُستشعر الموجات فوق الصوتية مسافة أقل من 30 سنتيمتر من أقرب كائن أمامه.



بمجرد تحديد لبنة Ultrasonic sensor (مُستشعر الموجات فوق الصوتية)، يتم وضع شرط محدد في لبنة wait until (الانتظار حتى).



مثال 1: برمجة الروبوت لاستشعار المسافات

ستنشئ مقطعًا برمجيًا لاختبار قدرة مستشعر الموجات فوق الصوتية على اكتشاف كائن على مسافة أمامه، وبشكل أكثر تحديدًا، ستبرمج الروبوت للتحرك للأمام حتى اكتشاف جدار خريطة المشهد على مسافة 15 سنتيمتر منه.

يمكنك أيضًا فتح/إغلاق عرض بيانات المستشعر (Open/close the sensor's data view)، وهي ميزة البيئة التي تتيح لك عرض عدة أنواع من بيانات الروبوت في الوقت الفعلي. سوف تركز على قيم المستشعر (Sensor Values) وعلى وجه التحديد على قيمة مُستشعر الموجات فوق الصوتية.

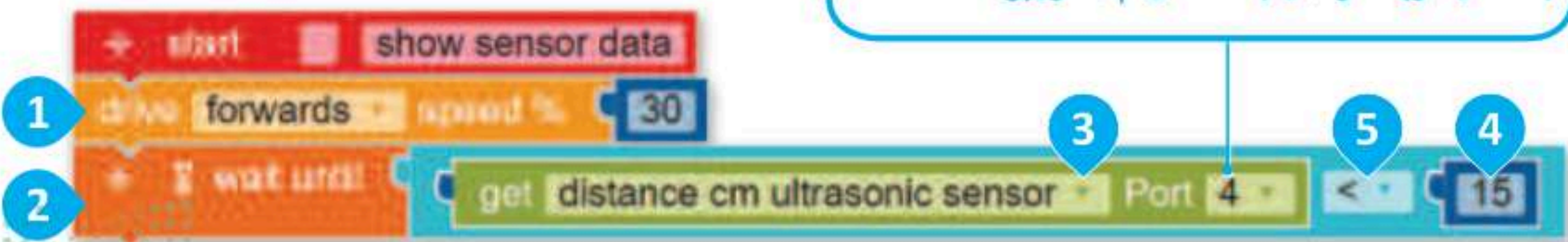
لاختبار مُستشعر الموجات فوق الصوتية، أنشئ المقطع البرمجي الآتي:

لاختبار مُستشعر الموجات فوق الصوتية (ultrasonic sensor):

- < من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **drive** (القيادة). ¹
- < من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **wait until** (الانتظار حتى). ²
- < حدّد لبنة **distance cm ultrasonic sensor** (مُستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر) من القائمة المنسدلة على يمين لبنة **wait until** (الانتظار حتى). ³
- < اضغط على الرقم الافتراضي **30** واكتب **15**. ⁴
- < اضبط **Comparison** (المقارنة) لتكون < ⁵ من القائمة المنسدلة على يمين لبنة **wait until** (الانتظار حتى).
- اضغط لفتح **simulation view** (عرض المحاكاة). ⁶
- < حدد خريطة المشهد. ⁷
- < اضغط لفتح **sensor's data view** (عرض بيانات المستشعر). ⁸
- < شغل المقطع البرمجي. ⁹



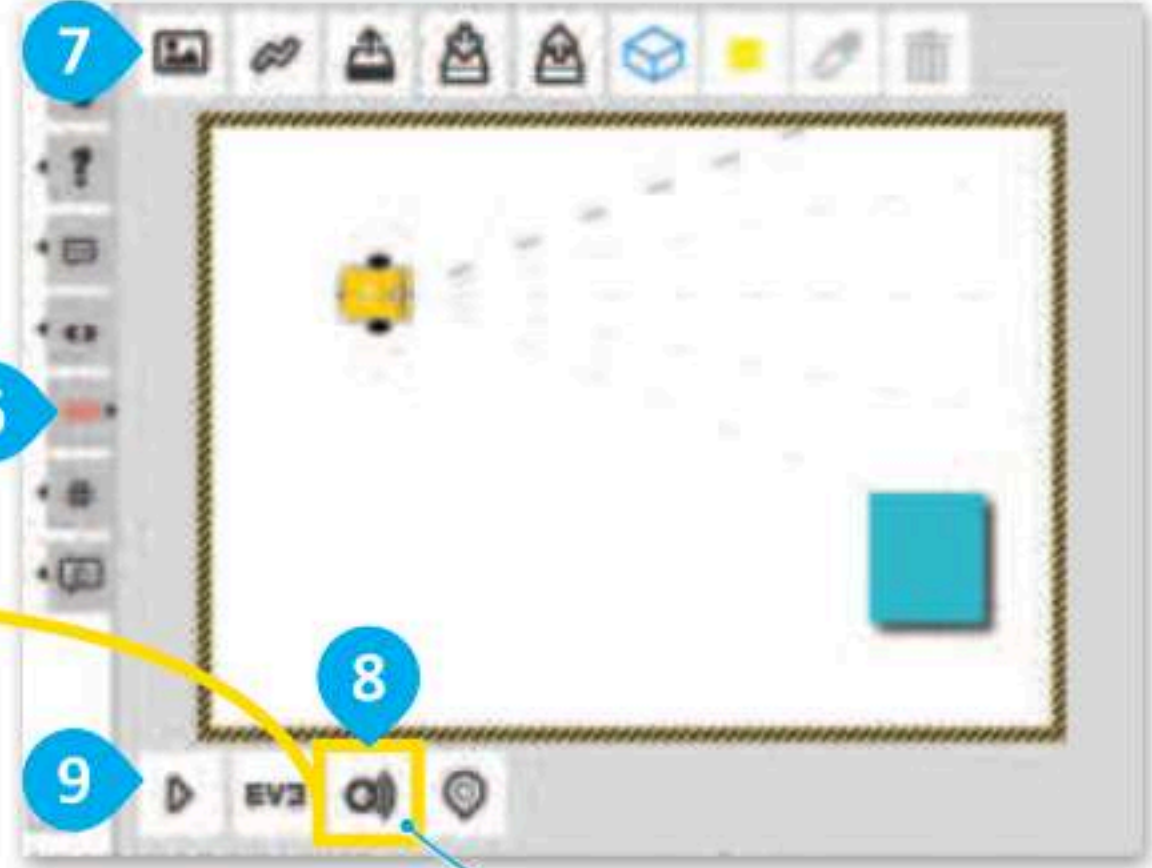
يتم توصيل **distance cm ultrasonic sensor** (مُستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر) افتراضيًا بالمنفذ رقم 4 لروبوت المحاكاة.



Sensor Values
(قيم المستشعر).

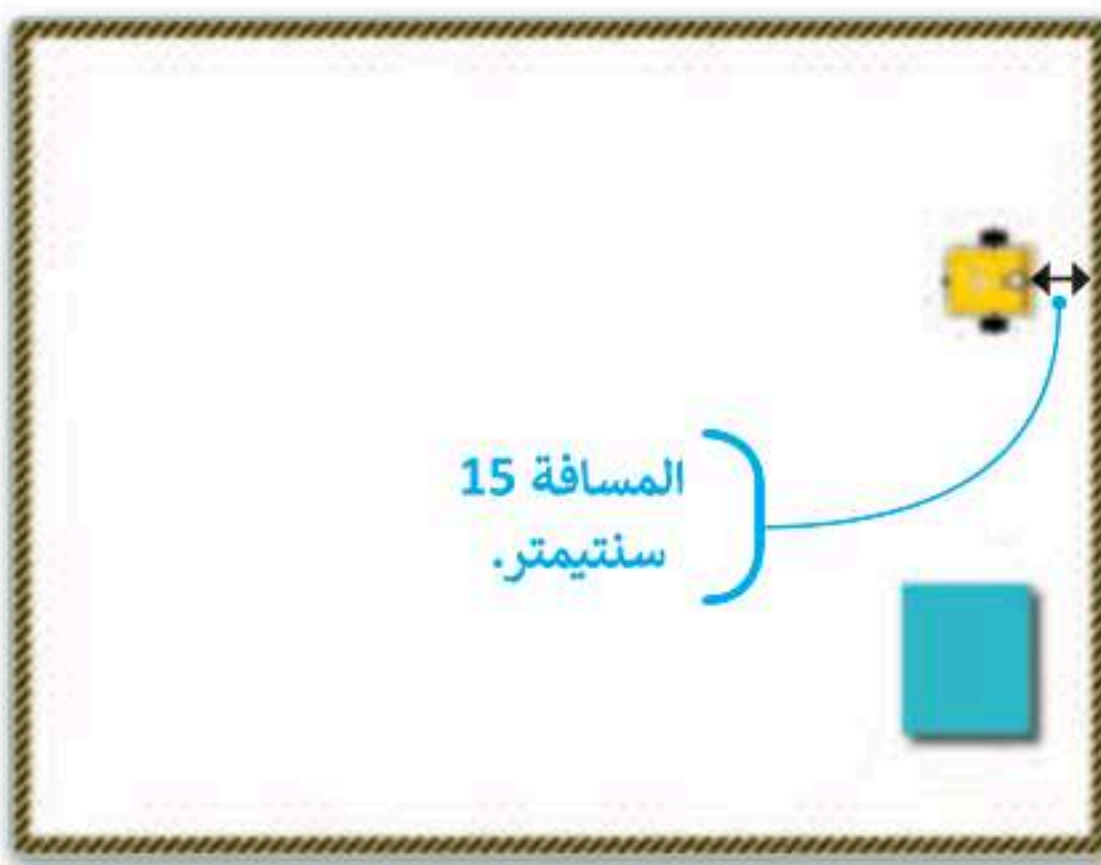
قبل بدء تشغيل المقطع البرمجي، يكتشف مستشعر الموجات فوق الصوتية للروبوت المكعب الأزرق الموجود في هذا المشهد على مسافة 133 سنتيمتر.

• System Values	
• Timer Values	
- Sensor Values	
1 touch sensor	false
2 gyroscope	0°
3 colour sensor	
- colour	☐
- light	100 %
4 ultrasonic sensor	133 cm
C encoder left	0°
B encoder right	0°
• Variable Values	



sensor's data view
(عرض بيانات المستشعر).

اضغط لفتح
sensor's data view
(عرض بيانات المستشعر).



- Sensor Values	
1 touch sensor	false
2 gyroscope	0°
3 colour sensor	
- colour	☐
- light	100 %
4 ultrasonic sensor	15 cm
C encoder left	0°
B encoder right	0°

يمكنك أيضًا وضع عائق الخريطة على مسافة أمام الروبوت وتشغيل نفس المقطع البرمجي مرة أخرى.



مُستشعر الألوان



The LEGO Group ©

مُستشعر الألوان (Colour Sensor) في روبوت Ev3 هو مُستشعر رقمي يمكنه اكتشاف لون سطح معين، أو شدة الضوء المنعكس على هذا السطح عند سقوط شعاع الضوء الأحمر للمستشعر عليه.

يُمكن أيضًا لمستشعر الألوان في روبوت Ev3 قياس شدة الإضاءة في بيئته المحيطة، مثل ضوء الشمس القادم من النافذة أو ضوء المصباح.

يمكن كذلك استخدام الأوضاع المختلفة لمستشعر الألوان في روبوت Ev3 في بيئة المحاكاة من قائمة لبنة الانتظار حتى (wait until).

سننشئ مقطعًا برمجيًا باستخدام مستشعر الألوان في وضع الألوان (Colour mode).

The screenshot shows the 'wait until' block in the EV3 software. The dropdown menu for sensor selection is open, showing various sensor options. The 'colour colour sensor' option is highlighted. Annotations on the left explain the modes:

- Colour mode (وضع الألوان):** This mode is used for color detection.
- Light mode (وضع الإضاءة):** This mode is used for measuring light intensity.
- Ambient light mode (وضع الإضاءة المحيطة):** This mode is used for measuring ambient light intensity.

The dropdown menu lists the following sensors:

- pressed touch sensor
- distance cm ultrasonic sensor
- presence ultrasonic sensor
- ✓ colour colour sensor
- light % colour sensor
- ambient light % colour sensor
- distance cm infrared sensor
- degree ° encoder
- rotation encoder
- distance cm encoder
- pressed button
- angle ° gyroscope
- rate w gyroscope
- value ms timer
- angle ° HT compass sensor
- compass ° HT compass sensor
- modulated ° HT infrared sensor
- unmodulated ° HT infrared sensor
- colour HT colour sensor
- light % HT colour sensor
- ambient light % HT colour sensor
- sound % sound sensor



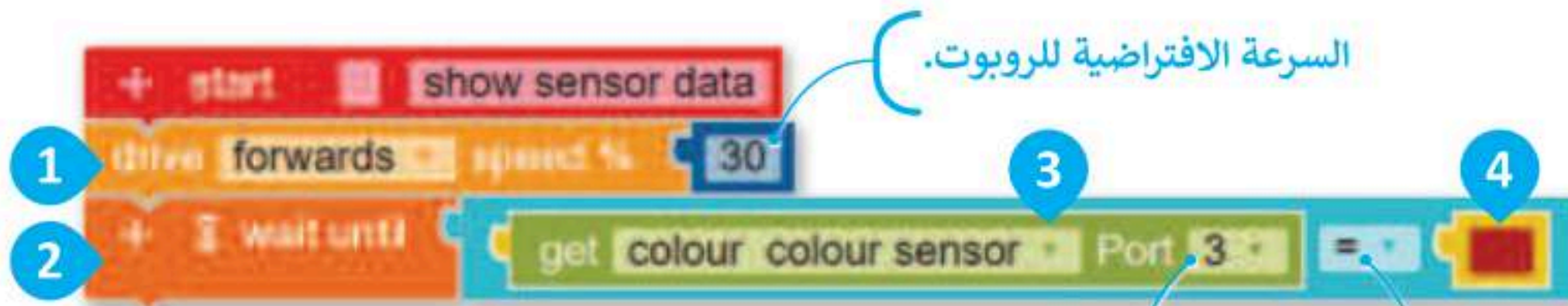
يمكن للسيارة ذاتية القيادة اكتشاف الألوان المختلفة لإشارات المرور، ويمكن للروبوت فرز العناصر المختلفة حسب لونها.

مثال 2: برمجة الروبوت لاستشعار الألوان

سوف تُنشئ مقطعًا برمجيًا ليتحرك الروبوت حتى يكتشف مستشعر الألوان اللون الأحمر. في هذا المثال ستختبر مستشعر الألوان في وضع اللون.

لاختبار مُستشعر الألوان:

- < من فئة لبنات **Action** (الحدث) أضف لبنة **drive** (القيادة). ①
- < من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **wait until** (الانتظار حتى). ②
- < حدّد لبنة **colour colour sensor** (لون مستشعر الألوان) من القائمة المنسدلة على يمين لبنة **wait until** (الانتظار حتى). ③
- < تأكد من اختيار اللون الأحمر. ④

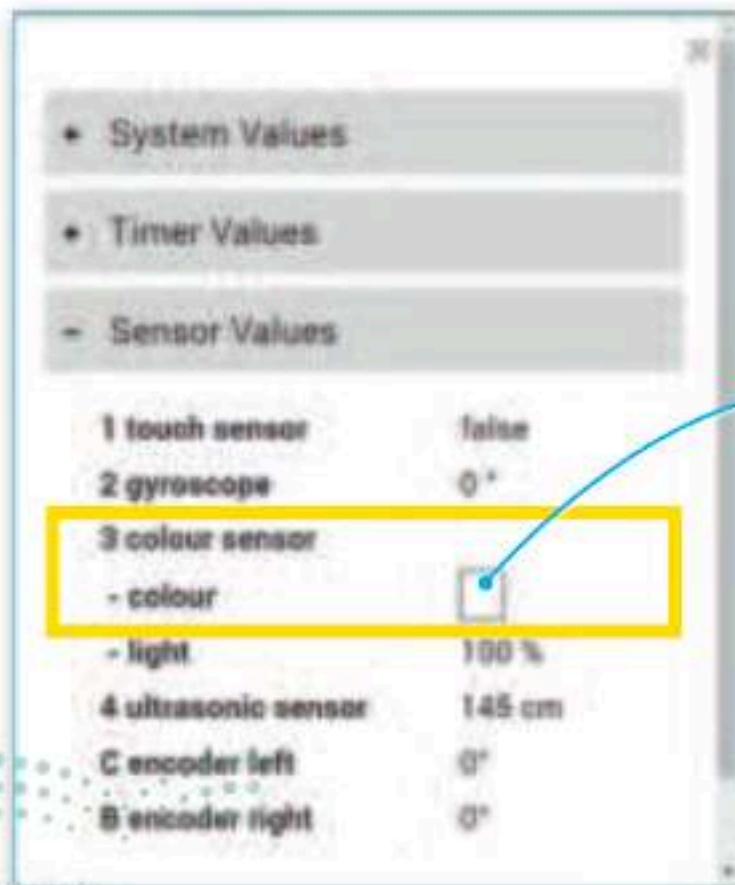


السرعة الافتراضية للروبوت.

يتم توصيل مستشعر الألوان افتراضيًا بالمنفذ رقم 3 لروبوت المحاكاة.

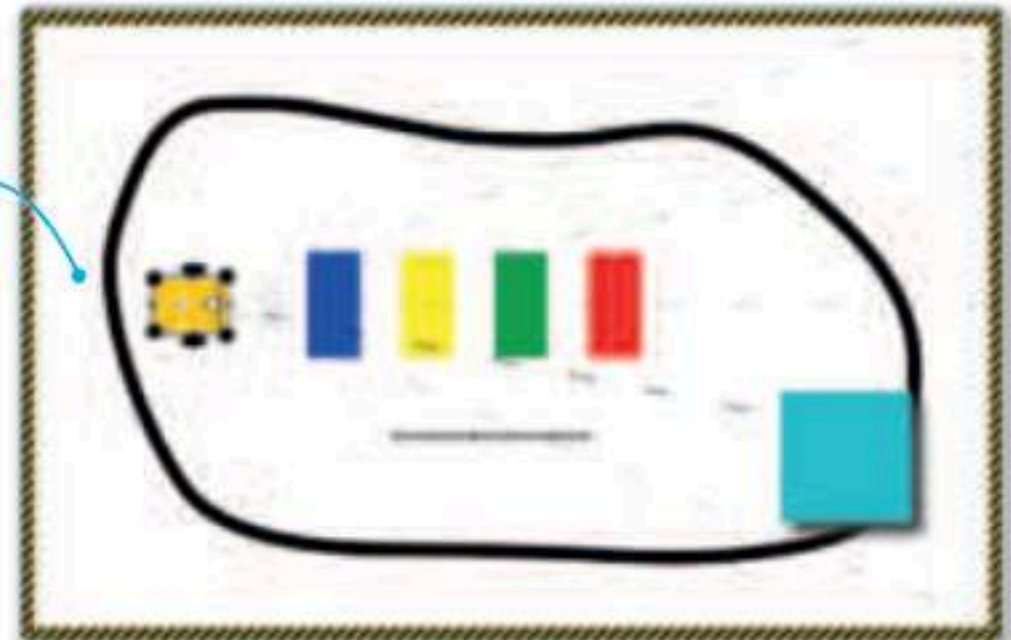
استخدم علامة يساوي، وهي الإعداد الافتراضي للبيئة المقارنة.

شغل المقطع البرمجي في خريطة المشهد الآتية. عليك سحب ومحاذاة الروبوت في اتجاه المناطق الملونة.



خريطة المشهد ذات المناطق الملونة.

تم اكتشاف اللون الأبيض.



استخدم عرض بيانات المستشعر لملاحظة الألوان التي يكتشفها مستشعر الألوان في الروبوت أثناء تحركه. قبل أن يصل الروبوت إلى المناطق الملونة، يكون فوق المنطقة البيضاء من المشهد حيث يكتشف المستشعر اللون الأبيض.

عند تشغيل المقطع البرمجي وحركة الروبوت للأمام، سيعبر الروبوت المناطق الملونة الآتية (الأزرق والأصفر والأخضر والأحمر) من المشهد، ويكتشف مستشعر الألوان (Colour Sensor) ألوانها. وعند اكتشاف اللون الأحمر، سيتوقف الروبوت مباشرة عن الحركة.

System Values	
Timer Values	
Sensor Values	
1 touch sensor	false
2 gyroscope	0°
3 colour sensor	
- colour	blue
- light	93 %
4 ultrasonic sensor	118 cm
C encoder left	0°
B encoder right	0°

تم اكتشاف
اللون الأزرق.

System Values	
Timer Values	
Sensor Values	
1 touch sensor	false
2 gyroscope	0°
3 colour sensor	
- colour	yellow
- light	64 %
4 ultrasonic sensor	97 cm
C encoder left	0°
B encoder right	0°

تم اكتشاف
اللون الأصفر.

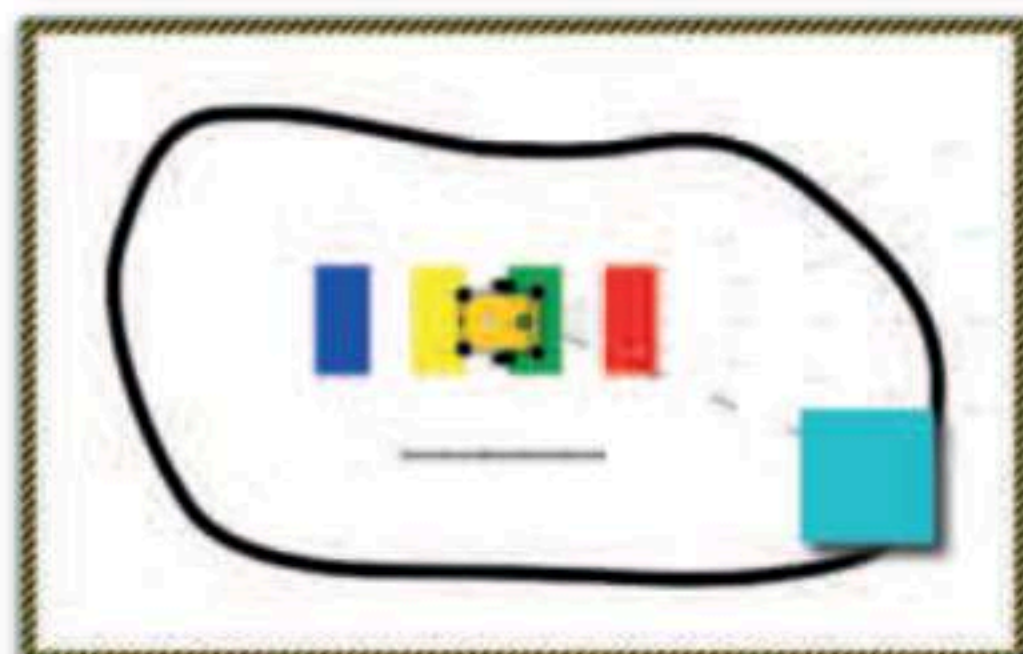
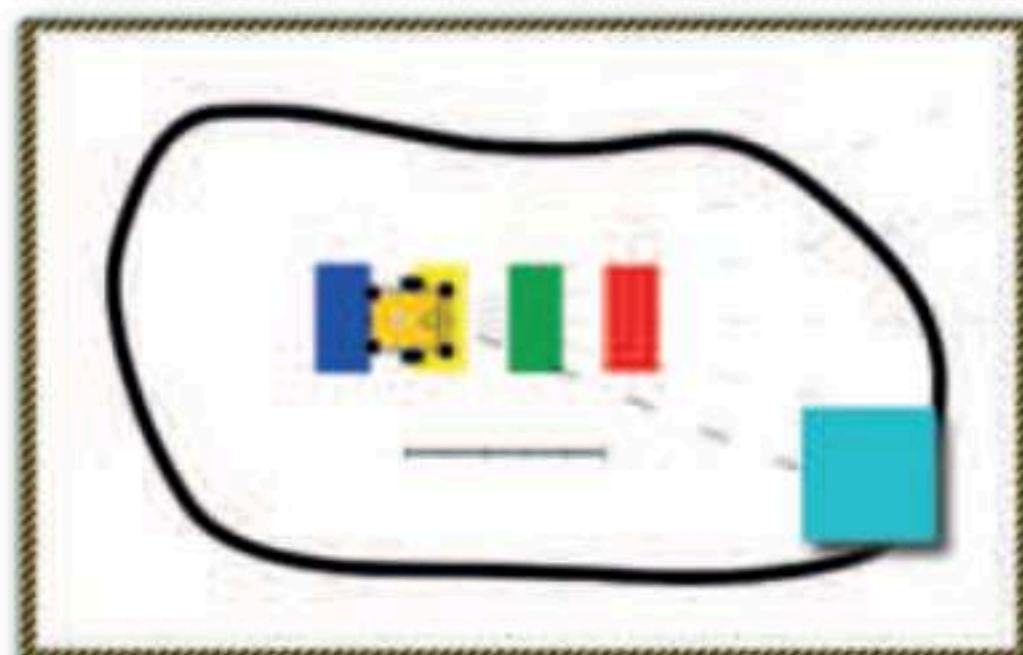
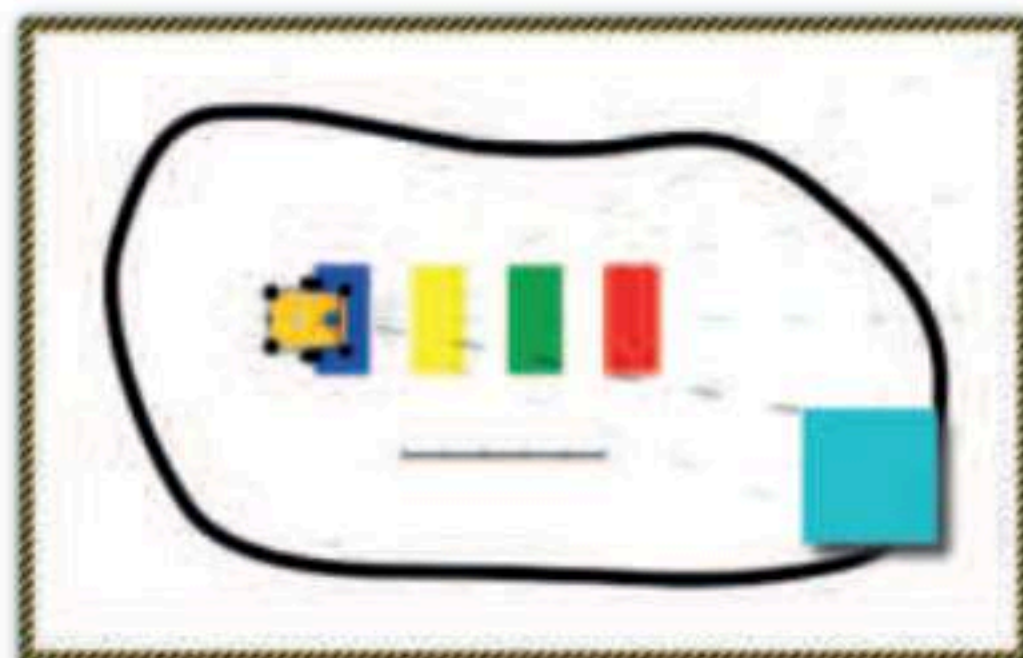
System Values	
Timer Values	
Sensor Values	
1 touch sensor	false
2 gyroscope	0°
3 colour sensor	
- colour	green
- light	28 %
4 ultrasonic sensor	72 cm
C encoder left	0°
B encoder right	0°

تم اكتشاف
اللون الأخضر.

System Values	
Timer Values	
Sensor Values	
1 touch sensor	false
2 gyroscope	0°
3 colour sensor	
- colour	red
- light	33 %
4 ultrasonic sensor	81 cm
C encoder left	0°
B encoder right	0°

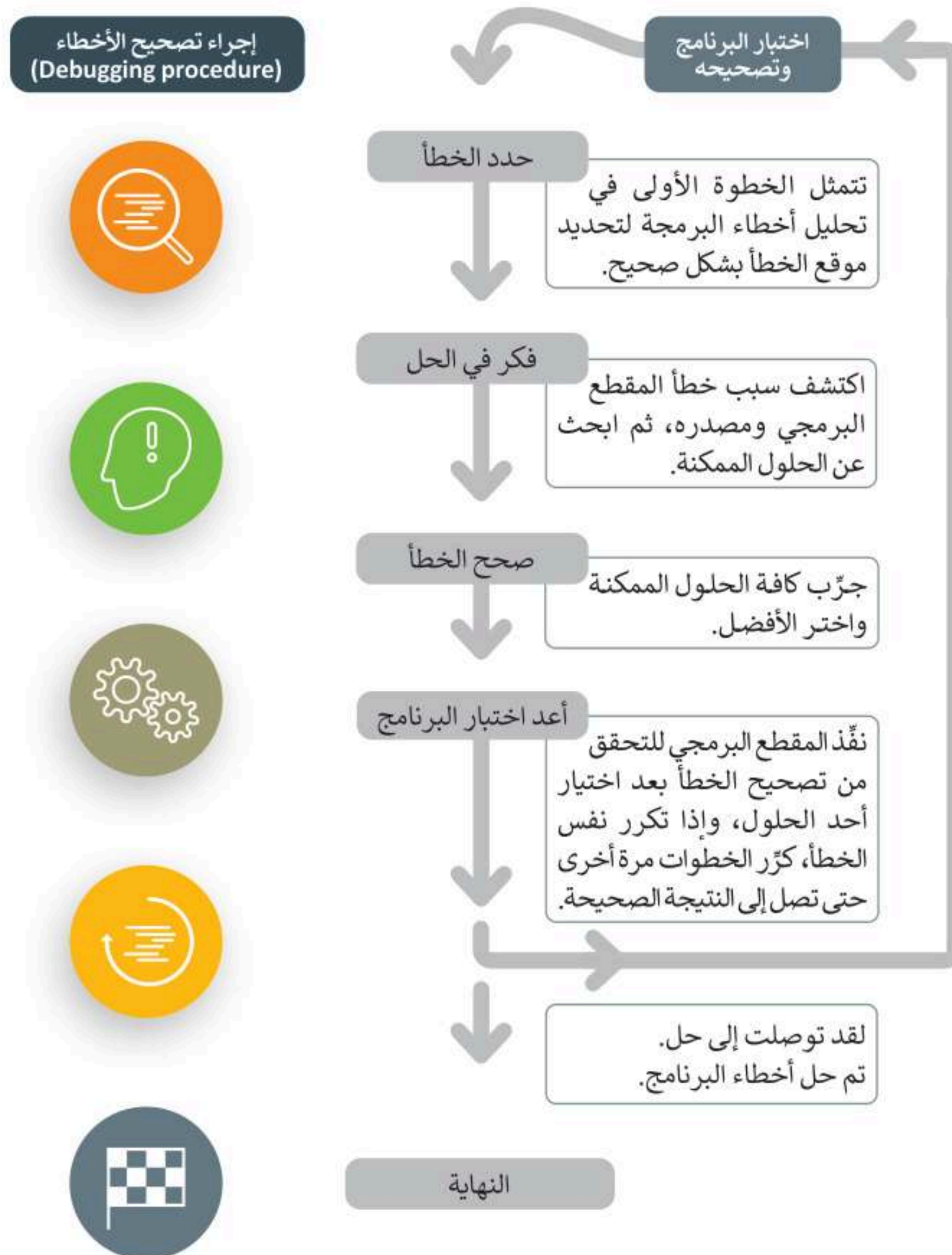
سيتوقف الروبوت عند
اكتشاف اللون الأحمر.

تم اكتشاف
اللون الأحمر.



اختبار المقطع البرمجي وتشخيص الأخطاء

يجب اختبار البرنامج الموجه للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء، كما يجب تحديد موقع أي خطأ في المقطع البرمجي وتصحيحه، وتسمى هذه العملية بإجراء تصحيح الأخطاء (Debugging procedure).



يمكنك تشغيل مقطع برمجي في وضع التصحيح (debug mode) في أوبن روبيرتا لاب.



يفتح زر الأيقونة
bug (خطأ تقني)
عرض المحاكاة في
وضع التصحيح.

ينفذ زر step forward
(خطوة إلى الأمام) تشغيل
البرنامج خطوة بخطوة.



لنطبق معًا

تدريب 1

مستشعرات الروبوت

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
		1. يحتوي الروبوت الافتراضي على مستشعرات أقل من روبوت EV3 المادي.
		2. لاستخدام لبنة مستشعر في بيئة أوبن روبيرتا لاب، عليك تعيين المنفذ الذي سيتم من خلاله توصيل هذا المستشعر بمعالج الروبوت.
		3. يمكن لمستشعر الألوان في الروبوت التمييز بين ألوان وأشكال الكائنات.
		4. يكتشف مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor) لروبوت EV3 الإضاءة المنعكسة من الأسطح.

تدريب 2

مستشعرات الروبوت

صِل مستشعرات الروبوت بالمهام التي تؤديها. يمكن تنفيذ نفس المهمة بواسطة أكثر من مستشعر.

التحرك في البيئة المحيطة.

☐

اكتشاف الإشارات الضوئية.

☐

فرز العناصر حسب لونها.

☐

فرز الثمار حسب درجة نضوجها.

☐

اكتشاف وجود العوائق.

☐

مستشعر الموجات فوق الصوتية

☐

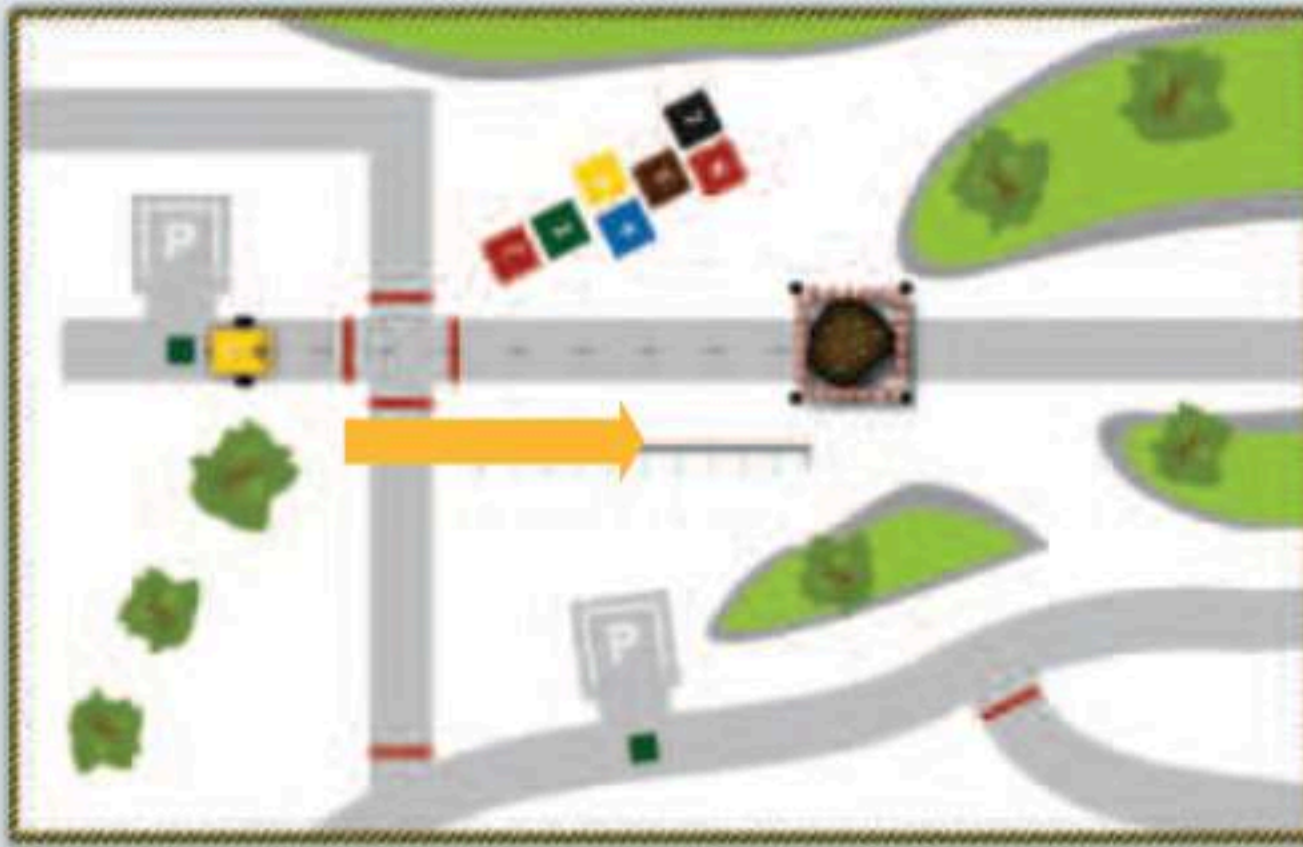
مستشعر الألوان

☐

تدريب 3

برمجة الروبوت لإستشعار المسافات

أنشئ مقطعًا برمجيًا باستخدام مستشعر الموجات فوق الصوتية.

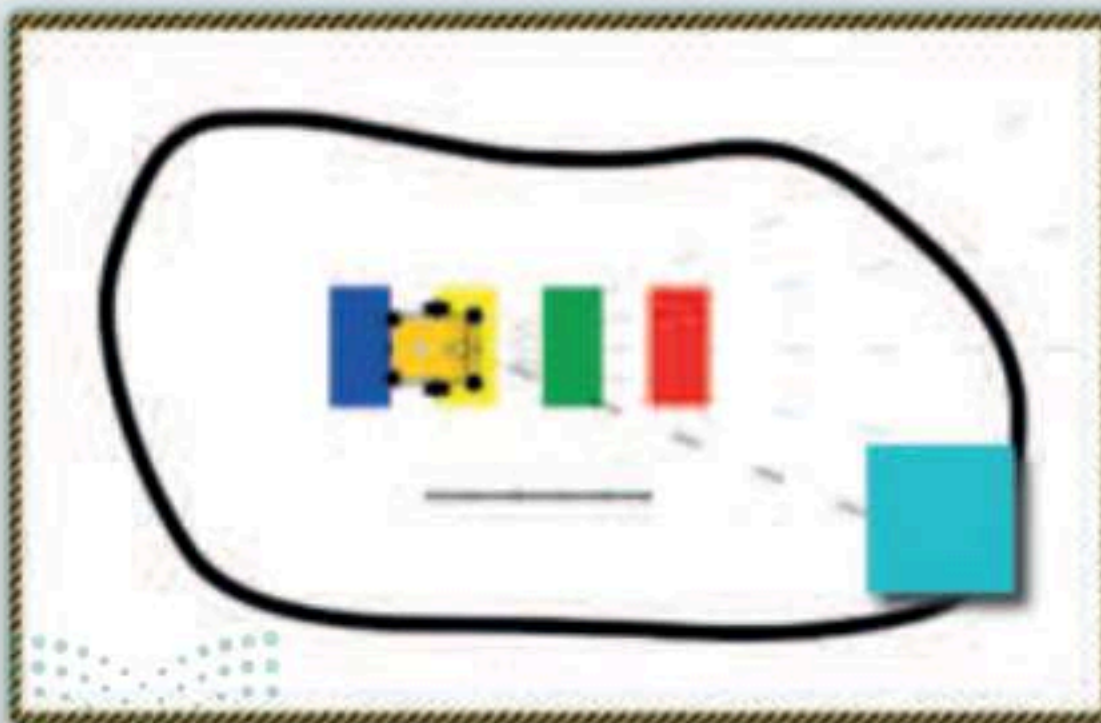


اسحب الروبوت والعائق الصخري وضعهما على الطريق في المشهد الآتي. برمج الروبوت ليتحرك إلى الأمام حتى تصبح المسافة بينه وبين العائق الصخري أقل من 20 سنتيمتر.

تدريب 4

برمجة الروبوت لاستشعار الألوان

أنشئ مقطعًا برمجيًا باستخدام مستشعر الألوان.



برمج الروبوت ليتحرك للأمام في المشهد الآتي بمحاذاة الأسطح الملونة حتى المساحة الملونة باللون الأصفر.



الدرس الثاني: اتخاذ القرارات

تتم برمجة الروبوتات لاتخاذ قرارات بشأن المشكلات المعقدة والعمل بشكل مستقل، فعلى سبيل المثال تتحرك السيارة ذاتية القيادة في المدينة، حيث توجد المباني والمركبات وعلامات الطرق والتقاطعات وإشارات المرور وغيرها دون أي تدخل بشري. تستعين السيارة بالمستشعرات لقراءة محيطها واتخاذ قرارات التحرك بأمان.

برمجة الروبوت لاتخاذ القرارات

حتى الآن تمت برمجة الروبوت لتنفيذ مجموعة من التعليمات وفق تسلسل محدد سابقًا من أجل أداء مهام محددة. الخطوة الآتية هي برمجة الروبوت ليعمل بشكل مستقل، وهذا يعني أن الروبوت سيتحقق من بيئته باستمرار من خلال المستشعرات، ويتخذ قرارات من تلقاء نفسه حول المهمة التي يجب تنفيذها بعد ذلك.

لتحقيق عمل الروبوت بشكل مستقل، سيبرمج الروبوت للتنقل باستخدام لبنات فئة المستشعرات (Sensors)، وتحديدًا لبنتي مستشعر الألوان (Colour sensor) ومستشعر المسافة (Distance sensor). ستمكّن هاتان اللبنتان الروبوت من اكتشاف معالم البيئة المختلفة كالألوان والمسافات والتجاوب معها، والتي سيستخدمها الروبوت لتحديد الإجراء الذي يجب اتخاذه بعد ذلك.

برمجة الروبوت للحركة بشكل مستقل

برمج الروبوت للقيادة بشكل مستقل في مشهد خريطة الطريق. على وجه التحديد برمج الروبوت من أجل:

- < التحرك للأمام.
- < الانعطاف 90 درجة إلى اليمين إذا اكتشف مستشعر الألوان اللون الأبيض.
- < التوقف لمدة 1000 مللي ثانية إذا اكتشف مستشعر الألوان اللون الأحمر.
- < الدوران 180 درجة إلى اليمين إذا اكتشف مستشعر الموجات فوق الصوتية عائقًا على مسافة 20 سنتيمتر أو أقل.
- < تشغيل الضوء الأخضر إذا اكتشف مستشعر الألوان اللون الرمادي، وفيما عدا ذلك يكون هناك وميض للضوء الأحمر.



استخدام لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely)
 ستستخدم لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely) من فئة التحكم (Control) لبرمجة الروبوت للتحقق بشكل متكرر من معالم خريطة الطريق.

لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely)

يتم في هذا التكرار تنفيذ جميع اللبنة البرمجية الموجودة داخل لبنة تكرار غير محدود، أي طوال عمل المقطع البرمجي.

يمكنك العثور على لبنة repeat indefinitely (تكرار غير محدود) في فئة Control (التحكم).

اللبنة البرمجية.

استخدام لبنة إذا.. نفذ (if do)
 برمج الروبوت لاكتشاف الألوان
 ستبرمج الروبوت لاكتشاف لون ما، وإذا وجده سينفذ جزءًا معينًا من مقطع برمجي باستخدام لبنة إذا..نفذ (if do) من فئة التحكم (Control).

لبنة إذا..نفذ (if do)

تتكون كل لبنة من لبنات إذا..نفذ (if do) من تعبير يتعلق بموقف معين، وجزء من مقطع برمجي.

يُمكنك العثور على لبنة if do (إذا..نفذ) في فئة Control (التحكم).

يُطلق على هذا التعبير اسم الشرط (condition)، لأنه إذا كان صحيحًا فإنه يُشغل المقطع البرمجي الذي تتضمنه اللبنة.

المقطع البرمجي.

لإنشاء لبنة إذا..نفّذ (if do) ستستخدم أيضًا أول لبنة من فئة المنطق (Logic). هذا معامِل مقارنة (Comparison operator) يُستخدم لمقارنة مُدخَلين من نفس النوع مثل الأرقام والألوان وغيرها، فإذا كان الشرط صحيحًا فإن معامِل المقارنة سيعطي الجواب صواب (True)، وإذا كان الشرط خطأً فإن معامِل المقارنة سيعطي الجواب خطأً (False).

فئة المنطق (Logic)

مُدخل 1. مُدخل 2.

(Comparison operator)
معامِل مقارنة.

يمكنك أن تجد معاملات المقارنة والعوامل المنطقية في فئة Logic (المنطق).

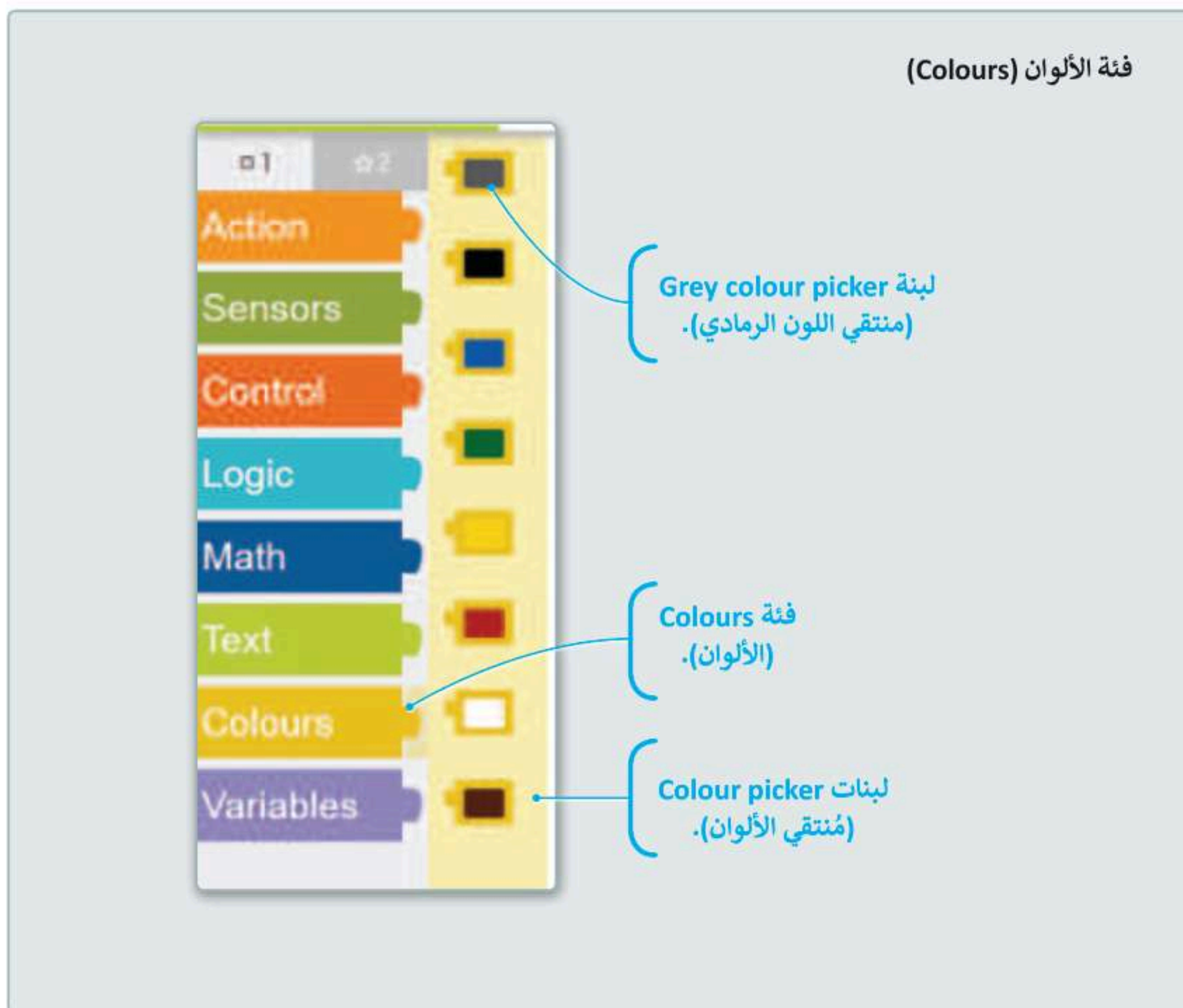
فئة Logic (المنطق).

The screenshot shows the Scratch 'Logic' category on the left, with a list of categories: Action, Sensors, Control, Logic (highlighted), Math, Text, Colours, and Variables. The main area displays several logic blocks. The top block is a comparison operator block with two input fields labeled 'مُدخل 1.' and 'مُدخل 2.'. Below it are 'and' and 'true' blocks. A yellow box highlights the comparison operator block, and a line points to it from the text '(Comparison operator) معامِل مقارنة.' Another line points to the 'and' block with the text 'يمكنك أن تجد معاملات المقارنة والعوامل المنطقية في فئة Logic (المنطق)'. A third line points to the 'Logic' category tab with the text 'فئة Logic (المنطق)'.

ستة اختيارات مختلفة للمقارنة بين المُدخلات.

The close-up shows the dropdown menu of the comparison operator block. It lists six options: '=', '<', '>', '<=', '>=', and '≠'. The first option, '=', is selected and marked with a checkmark. A yellow box highlights the entire dropdown menu, and a line points to it from the text 'ستة اختيارات مختلفة للمقارنة بين المُدخلات.'

ستحتاج إلى استخدام لبنة من فئة الألوان (Colours) كمُدخل 2 لإنشاء الشرط المطلوب.
فئة الألوان (Colours) هي لوحة تتكوّن من ثماني لبنات برمجية خاصة بمنتقي الألوان (colour picker)، يُمكن مقارنتها بالألوان التي يكتشفها مستشعر الألوان.



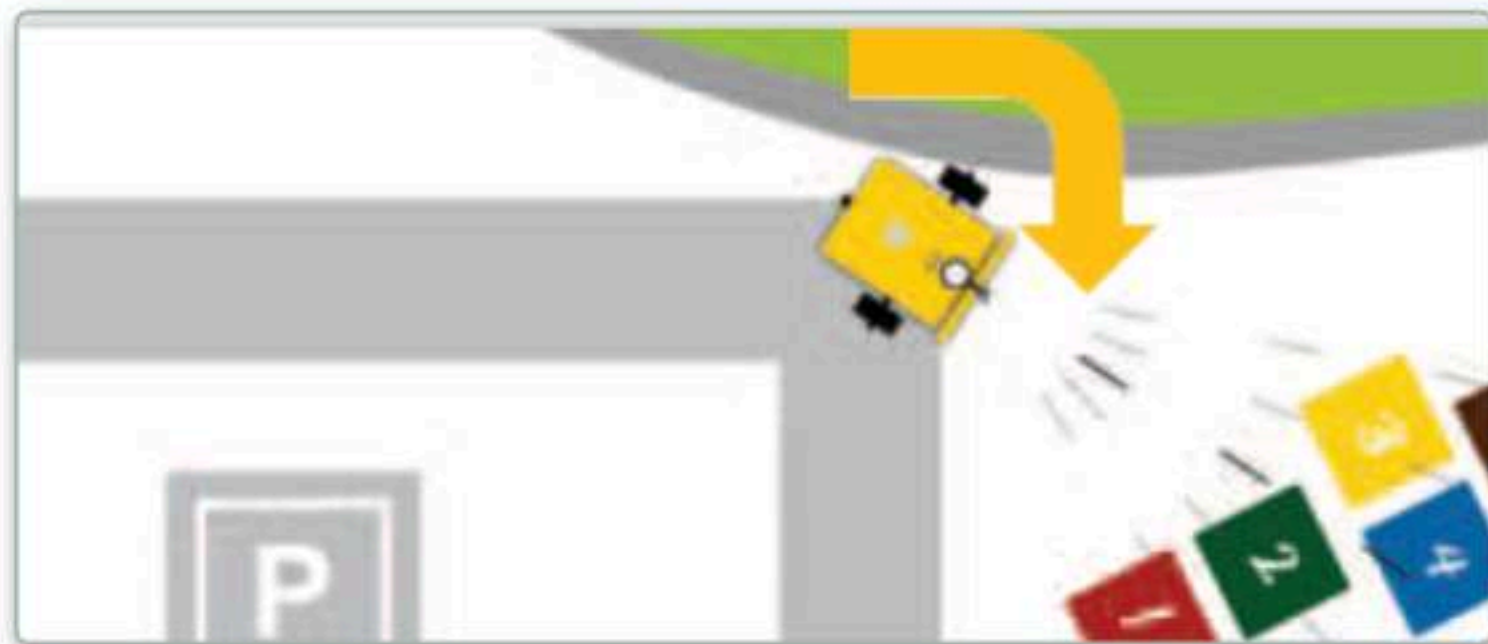
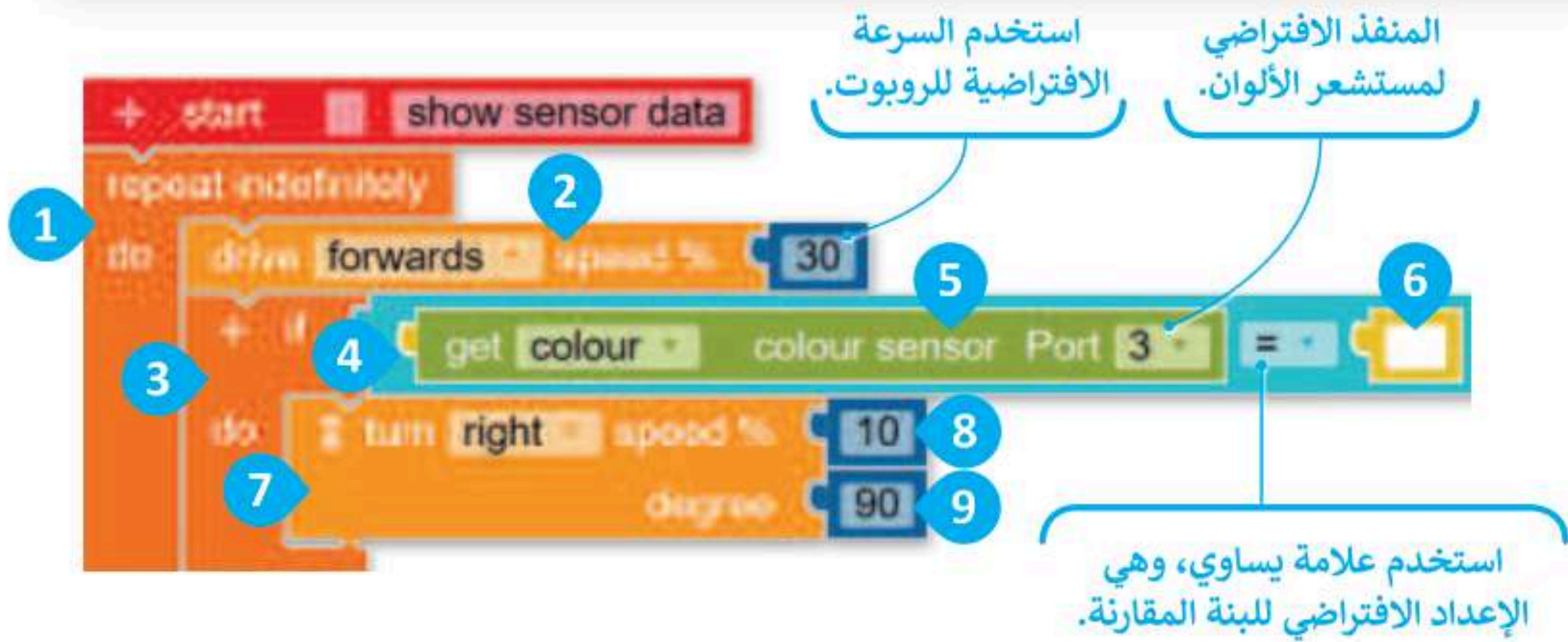
تحتوي فئة الألوان (Colours) على الألوان الآتية: الرمادي، والأسود، والأزرق، والأخضر، والأصفر، والأحمر، والأبيض والبني.



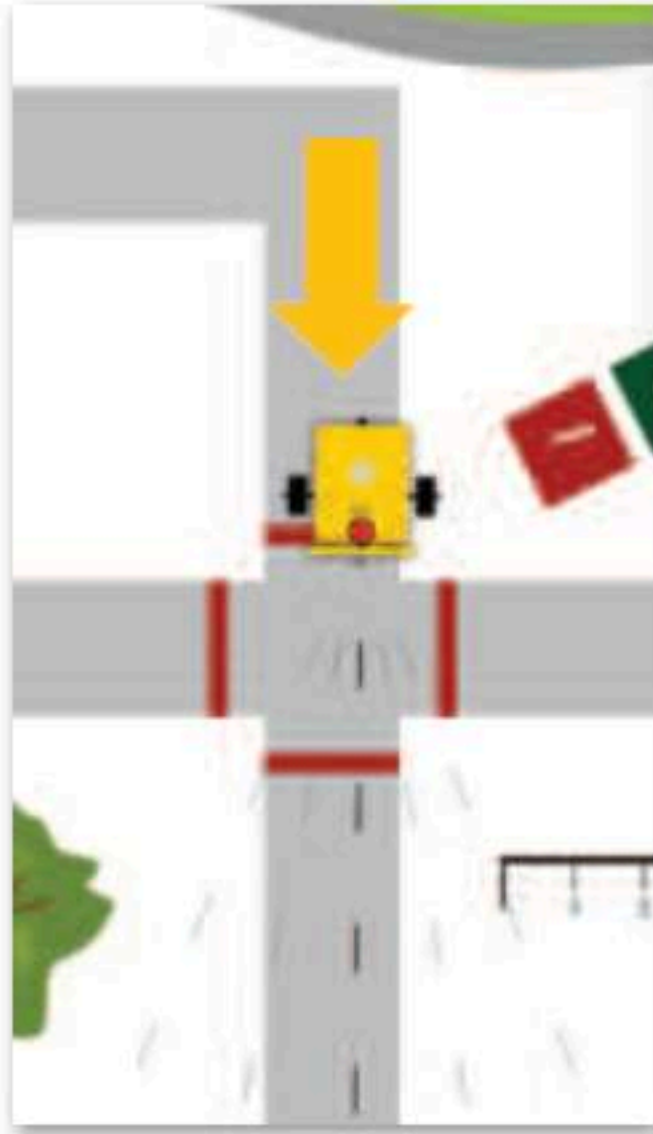
برمج الروبوت للتحرك إلى الأمام مع تكرار التحقق من وجود اللون الأبيض باستخدام مستشعر الألوان (Colour sensor)، ثم الانعطاف بمقدار 90 درجة إلى اليمين عند اكتشاف اللون الأبيض.

للتحرك والتحقق من وجود اللون الأبيض بشكل متكرر:

- < من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **repeat indefinitely** (تكرار غير محدود). ①
- < من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **drive** (القيادة) داخل لبنة **repeat indefinitely** (تكرار غير محدود). ②
- < من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **if do** (إذا..نقّذ). ③
- < من فئة **Logic** (المنطق)، أضف لبنة **comparison** (المقارنة). ④
- < من فئة **Sensors** (المستشعرات)، أضف لبنة **colour sensor** (لون مستشعر الألوان). ⑤
- < من فئة **Colours** (الألوان)، أضف لبنة **white colour picker** (منتقي اللون الأبيض). ⑥
- < من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **turn** (الانعطاف)، ⑦ داخل لبنة **if do** (إذا..نقّذ) واضبط **speed %** (نسبة السرعة) إلى ⑧ 10، و **degree** (الدرجات) إلى ⑨ 90.



بعد ذلك برمج الروبوت أثناء حركته إلى الأمام لتكرار الفحص باستخدام مستشعر الألوان (Colour sensor) من أجل اكتشاف اللون الأحمر، وعند اكتشافه برمج الروبوت للتوقف والانتظار 1000 ميلي ثانية.



للتحقق من وجود اللون الأحمر:

< من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **if do** (إذا..نقّذ) داخل لبنة **repeat indefinitely** (تكرار غير محدود). ①

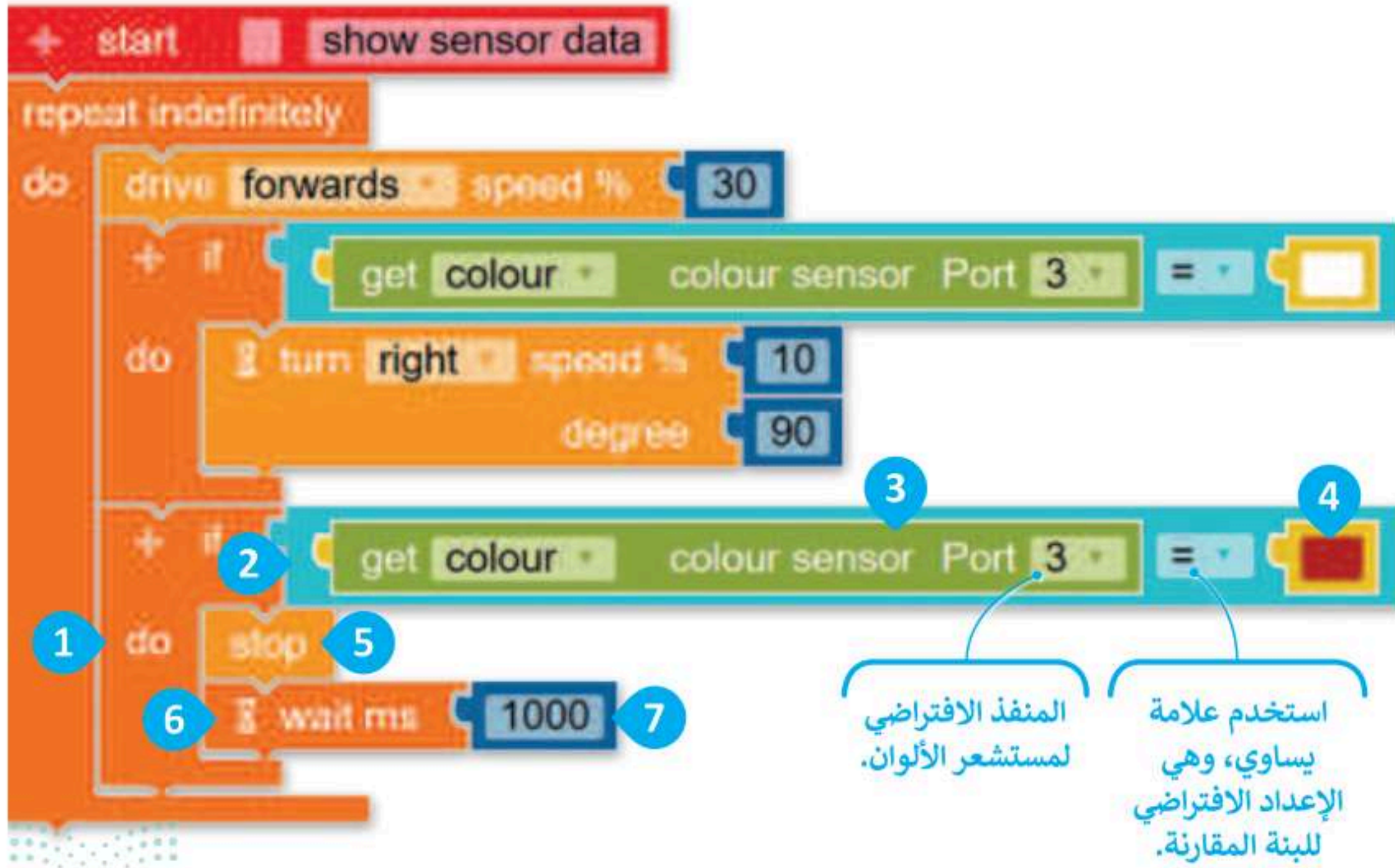
< من فئة **Logic** (المنطق)، أضف لبنة **comparison** (المقارنة). ②

< من فئة **Sensors** (المستشعرات)، أضف لبنة **colour colour sensor** (لون مستشعر الألوان). ③

< من فئة **Colours** (الألوان)، أضف لبنة **red colour picker** (منتقي اللون الأحمر). ④

< من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **stop** (توقف) داخل لبنة **if do** (إذا..نقّذ). ⑤

< من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **انتظر ميلي ثانية wait ms**، ⑥ ثم اضبط المدة الزمنية إلى 1000 ميلي ثانية. ⑦



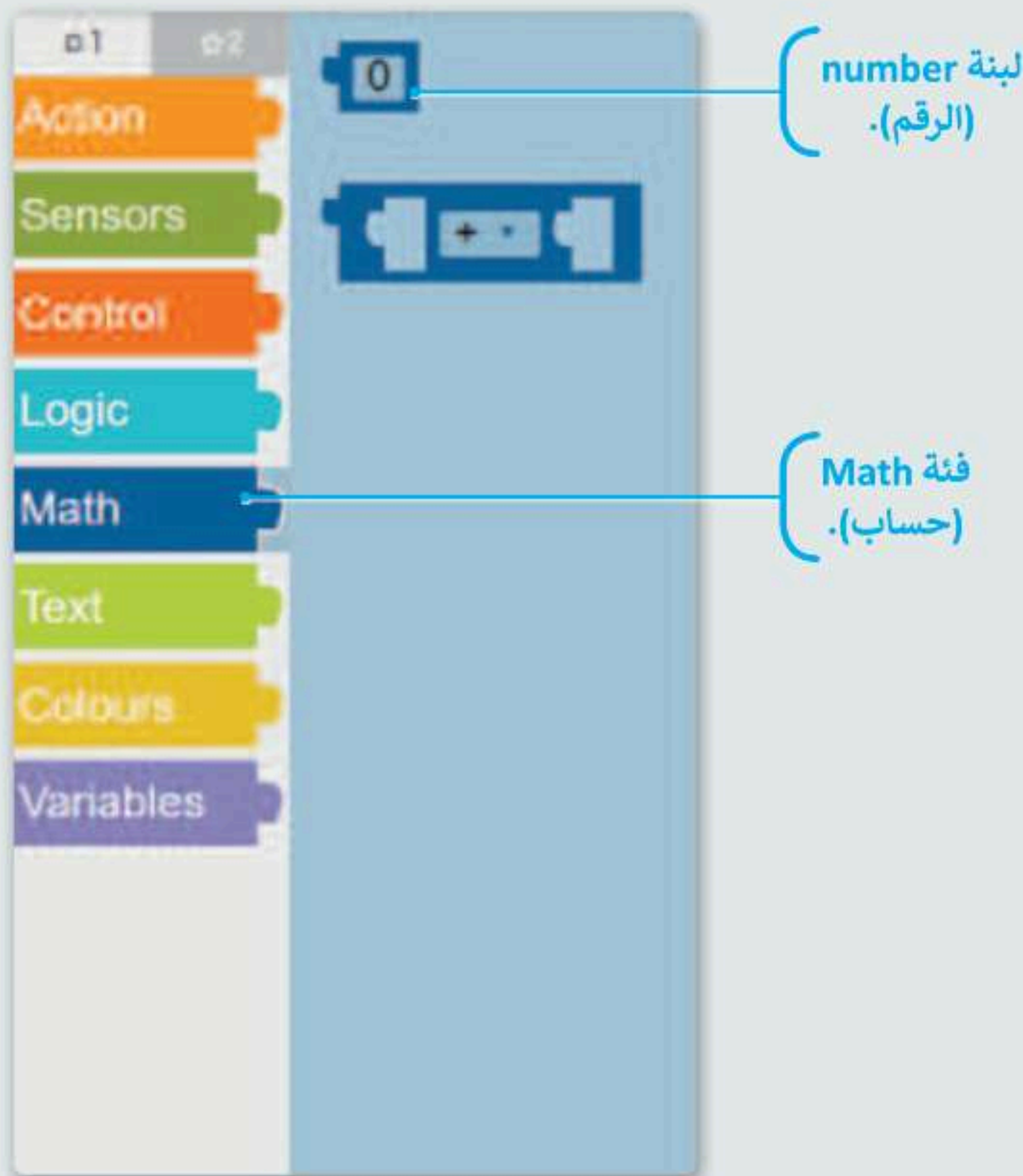
برمج الروبوت لاكتشاف المسافة

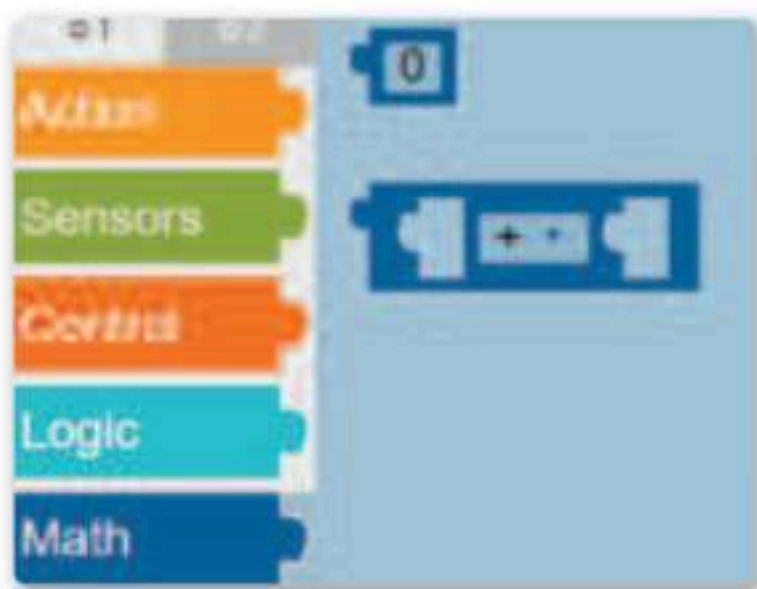
بعد ذلك أضف لبنة إذا..نفذ (if do) أخرى لجعل الروبوت ينعطف 180 درجة إلى اليمين إذا اكتشف مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor) عائناً على مسافة 10 سنتيمتر أو أقل. أضف لبنة إذا..نفذ (if do) داخل لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely) حتى يتحقق الروبوت من المسافة بصورة مكررة.

استخدم لبنة الرقم (number) التي ستجدها في فئة حساب (Math) لإجراء مقارنة بين المسافة الحالية التي يكتشفها مُستشعر المسافة أثناء حركة الروبوت ومسافة 10 سنتيمتر. ستحتفظ لبنة الرقم (number) بقيمة الرقم 10.

فئة حساب (Math)

تحتوي هذه الفئة على لبنة الرقم (number)، والتي ستستخدمها لإنشاء لبنات برمجية ذات قيمة رقمية.





للتحقق من المسافة بصورة مستمرة:

< من فئة **Control** (التحكم)، أضف لبنة **if do** (إذا..نفذ) داخل لبنة **repeat indefinitely** (تكرار غير محدود). ①

< من فئة **Logic** (المنطق)، أضف لبنة **comparison** (المقارنة). ②

< من فئة **Sensors** (المستشعرات)، أضف **Ultrasonic sensor** (مستشعر الموجات فوق الصوتية). ③

< اضبط **comparison** (المقارنة) إلى $\leq$. ④

< من فئة **Math** (حساب)، أضف لبنة **number** (الرقم) واضبط الرقم إلى 10. ⑤

< من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **turn** (الانعطاف)، ⑥ واضبط **degree** (الدرجة) إلى 180. ⑦



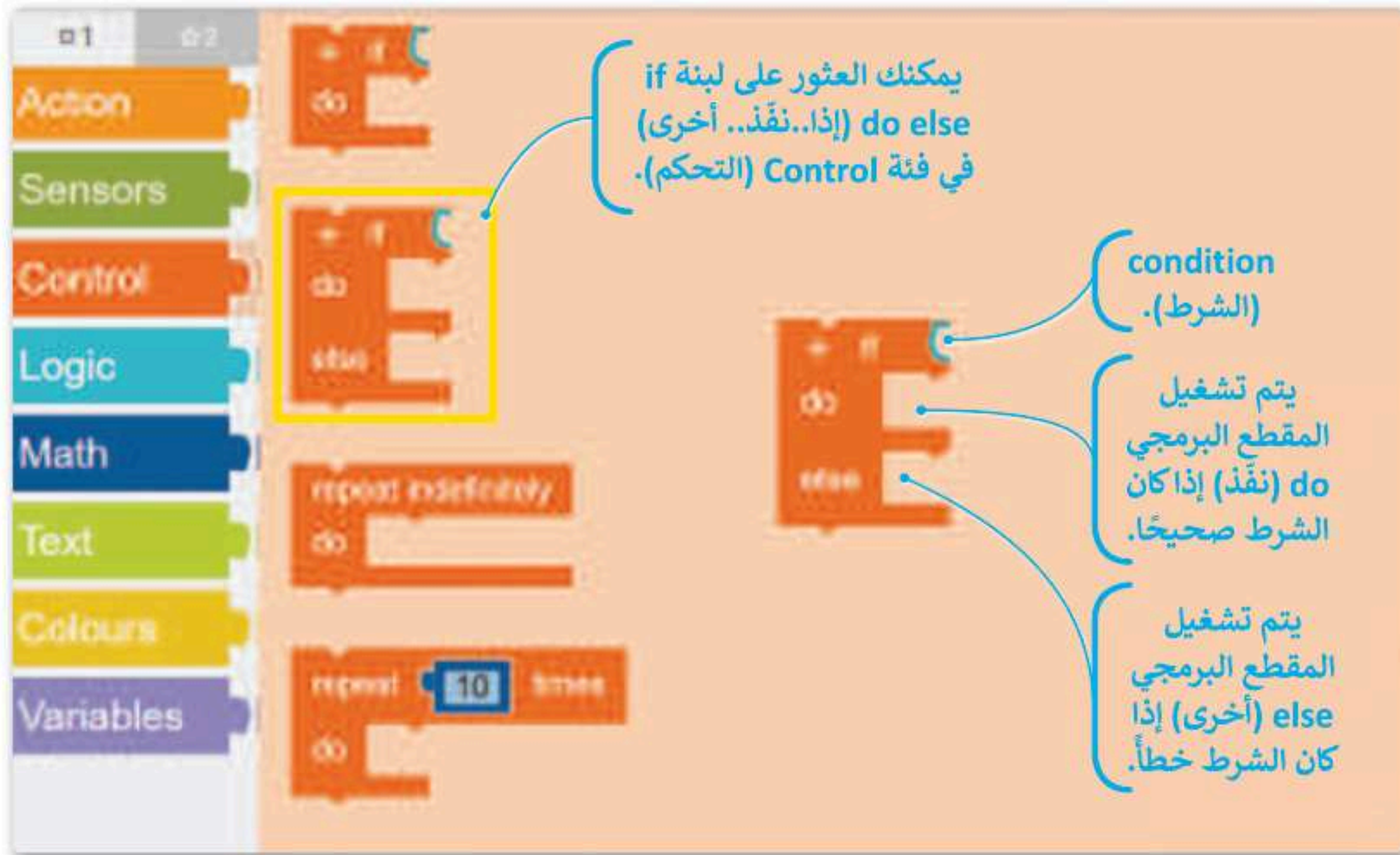
برمجة الروبوت لاستخدام الأضواء الخاصة به

في الختام، أضف جزءًا من المقطع البرمجي إلى لبنة تكرر غير محدود (repeat indefinitely)، والتي ستجعل الروبوت يومض بالضوء الأخضر أو الأحمر أثناء حركته.

برمج الروبوت لكي يومض بالضوء الأخضر إذا تحرك على الطريق واكتشف مستشعر الألوان الخاص به لونًا رماديًا ليكون ذلك دلالة على وجوده في المسار الصحيح، وفيما عدا ذلك برمج الروبوت ليومض بالضوء الأحمر أو الأبيض. سيومض الروبوت بالضوء الأبيض عند خروجه عن الطريق، كما سيومض بالضوء الأحمر عندما يمر على الخطوط الحمراء في تقاطع الطرق.

استخدام لبنة إذا..نقّذ..أخرى (if do else)

استخدم لبنة إذا..نقّذ..أخرى (if do else) من فئة التحكم (Control) لبرمجة الروبوت لتنفيذ إجراء معين في حالة اكتشاف مستشعر الألوان اللون الرمادي، وبرمجته لتنفيذ إجراء آخر إذا لم يكتشف مستشعر الألوان اللون الرمادي. عليك إضافة لبنة إذا..نقّذ..أخرى (if do else) داخل لبنة تكرر غير محدود (repeat indefinitely) ثم إنشاء تعبير هذه اللبنة، كما يُطلق على هذا التعبير أيضًا اسم شرط (condition) مما يعني أنه وفقًا للشرط يتم تنفيذ الجزء المحدد من المقطع البرمجي. تتكون كل لبنة إذا..نقّذ..أخرى (if do else) من تعبير متعلق بحالة معينة، وتتضمن أيضًا جزأين من المقطع البرمجي، أحدهما يتم تضمينه في جزء نقّذ (do) من اللبنة، والآخر يتم تضمينه في جزء أخرى (else) من اللبنة.

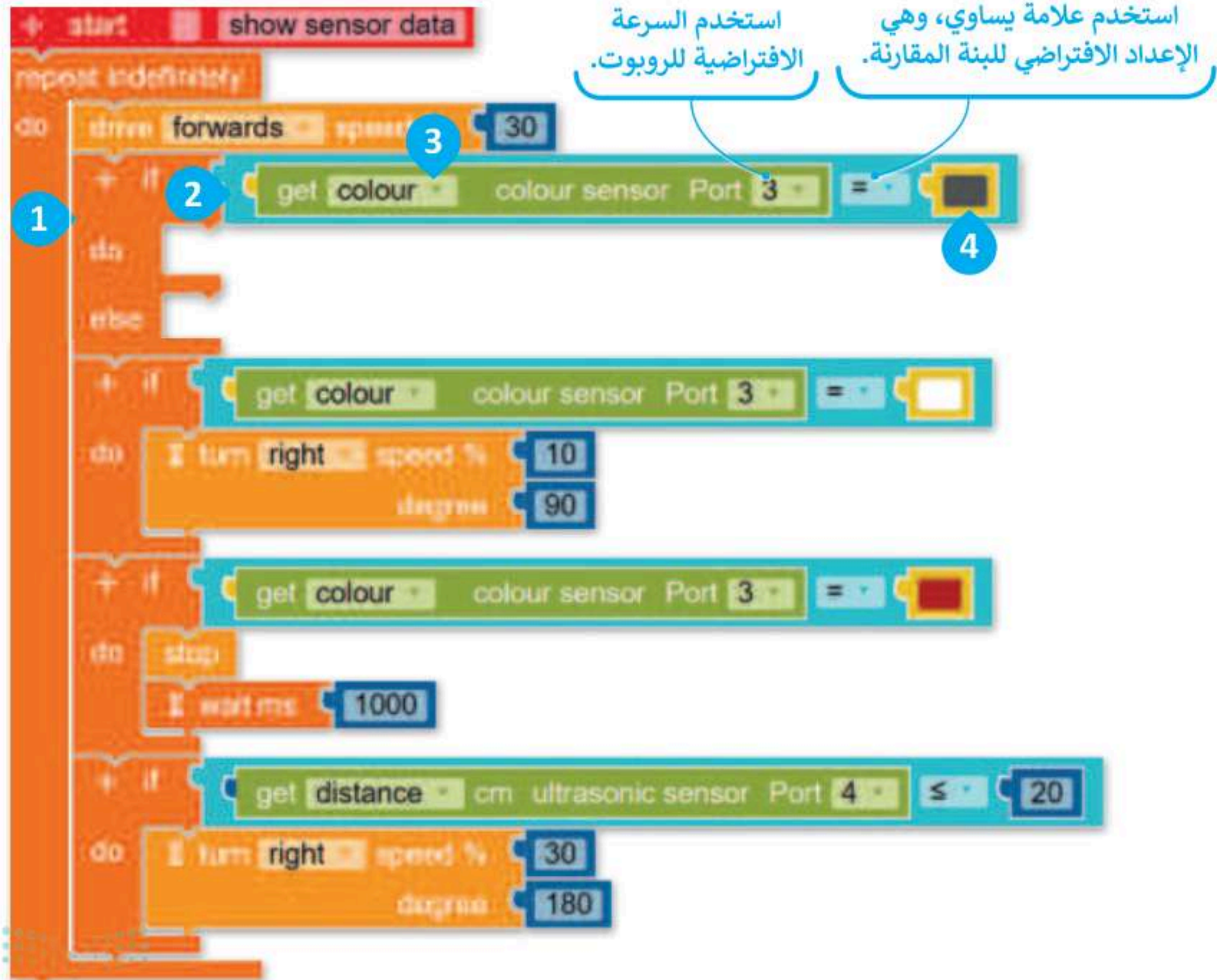


لا يؤثر وضع اللبنة البرمجية داخل لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely) على تسلسل تشغيل اللبنة. لذلك، يمكنك وضع لبنة إذا..نقّذ..أخرى (if do else) قبل لبنة إذا..نقّذ (if do) على سبيل المثال.



لاختيار الأضواء:

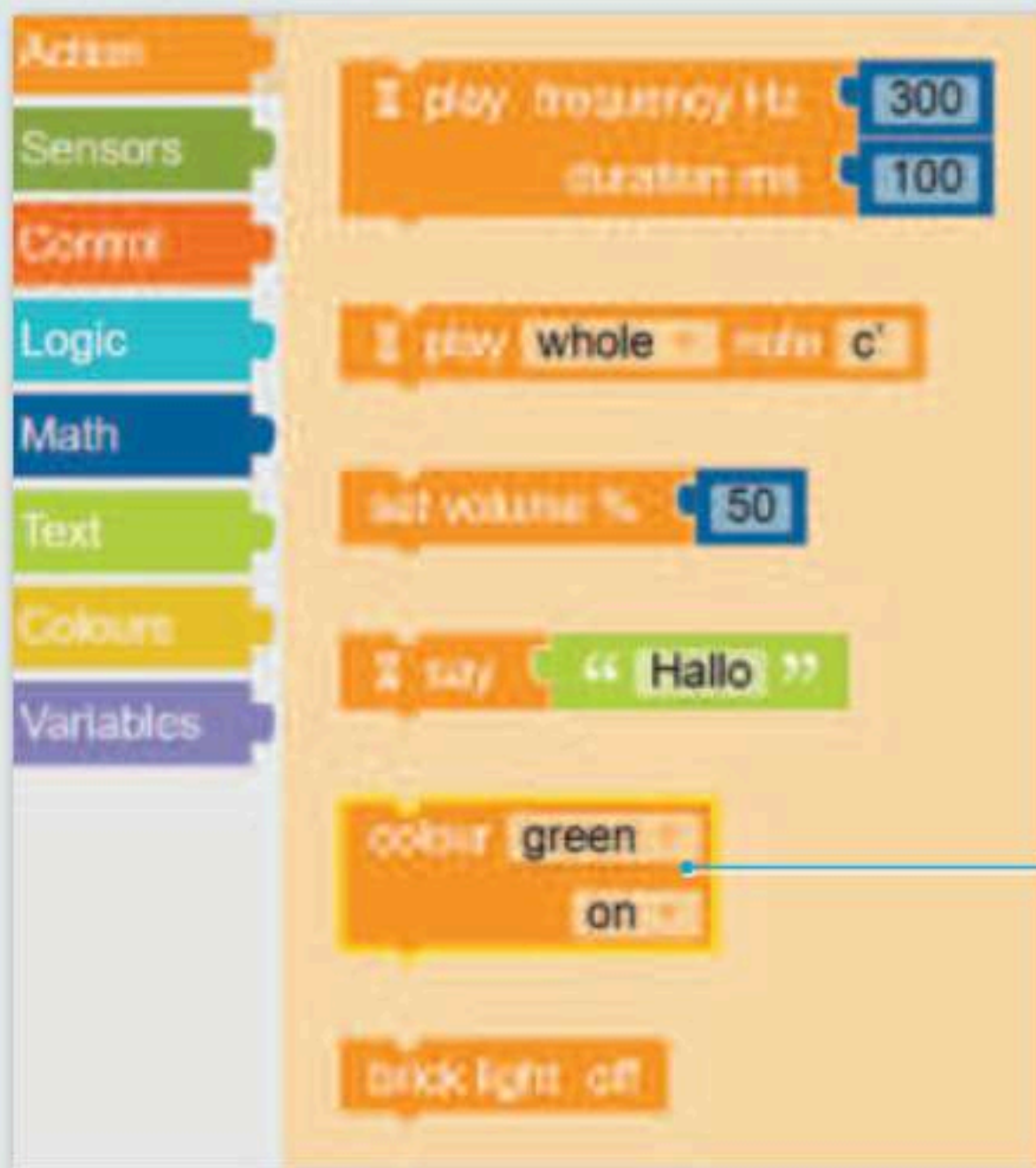
- < من فئة Control (التحكم)، أضف لبنة if do else (إذا..نقّذ..أخرى) داخل لبنة repeat indefinitely (تكرار غير محدود). ①
- < من فئة Logic (المنطق)، أضف لبنة comparison (المقارنة). ②
- < من فئة Sensors (المستشعرات)، أضف لبنة colour sensor (مستشعر الألوان). ③
- < من فئة Colours (الألوان)، أضف لبنة grey colour picker (منتقي اللون الرمادي). ④



ستستخدم اللبنة التي تضبط تشغيل ضوء روبوت المحاكاة.

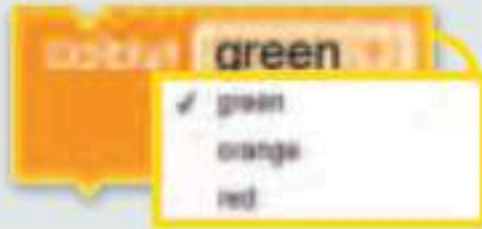
لبنة اللون (colour)

تشغل لبنة اللون (colour) من فئة الحدث (Action) ضوء روبوت المحاكاة.

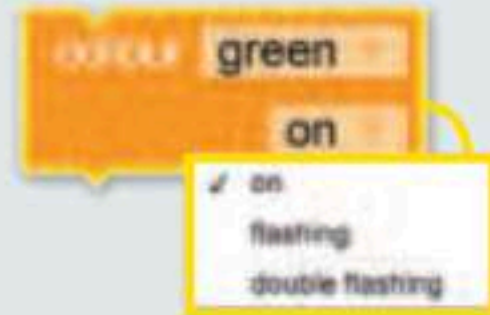


يمكنك العثور على لبنة colour (اللون) من فئة Action (الحدث).

تحتوي هذه اللبنة على قائمتين منسدلتين:



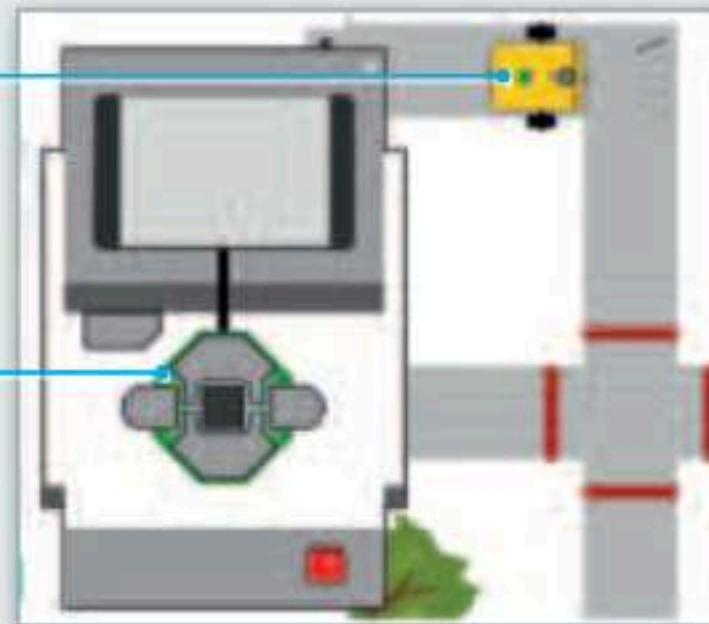
من القائمة المنسدلة الأولى يمكنك تحديد لون الضوء ليكون أخضرًا أو برتقاليًا أو أحمرًا.



من القائمة المنسدلة الثانية يمكنك تحديد وضع تشغيل الإضاءة لتكون ثابتة أو متغيرة أو متغيرة بسرعة.

ضوء روبوت المحاكاة.

الضوء في خلفية أزرار وحدة تحكم EV3.

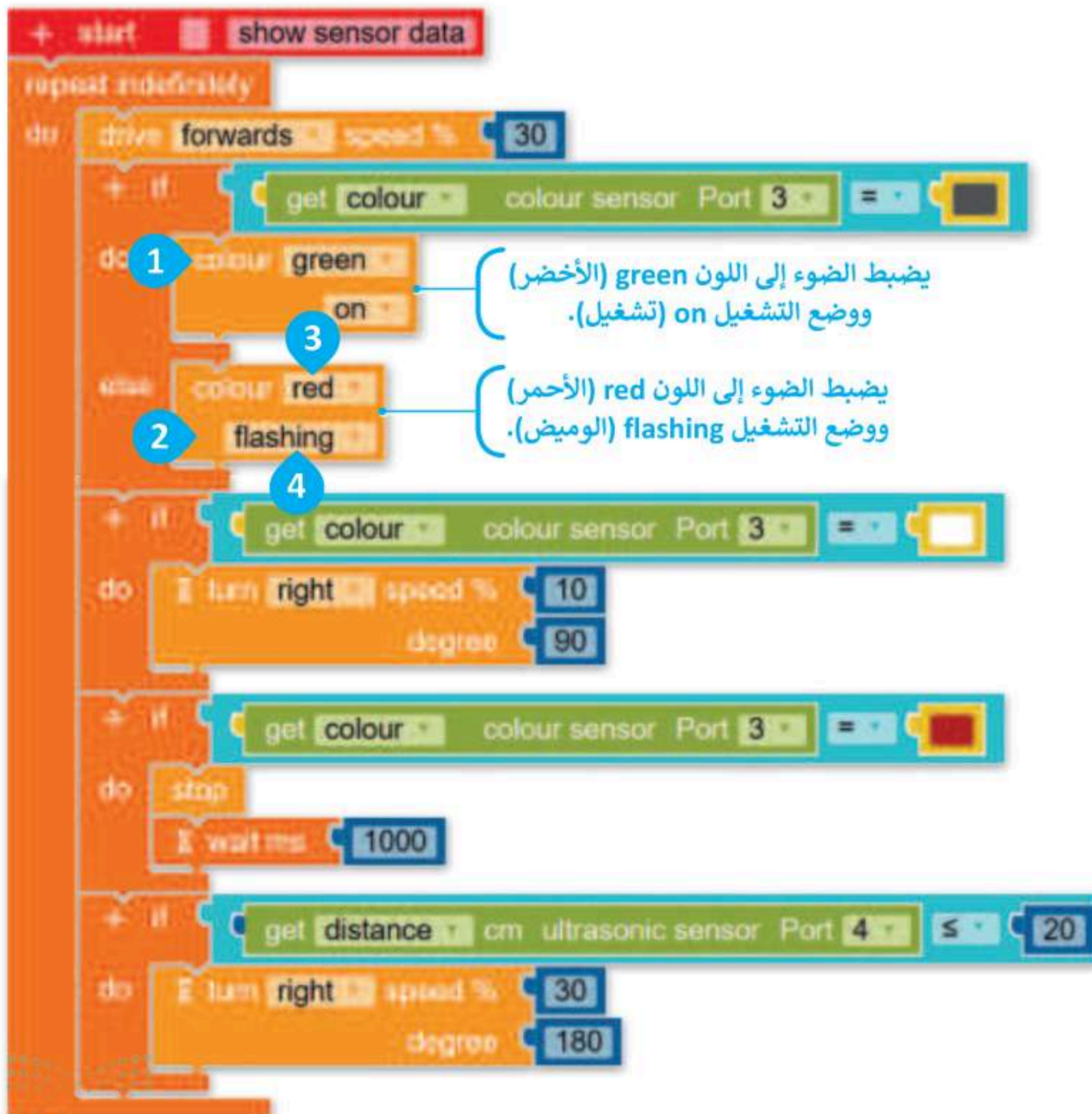


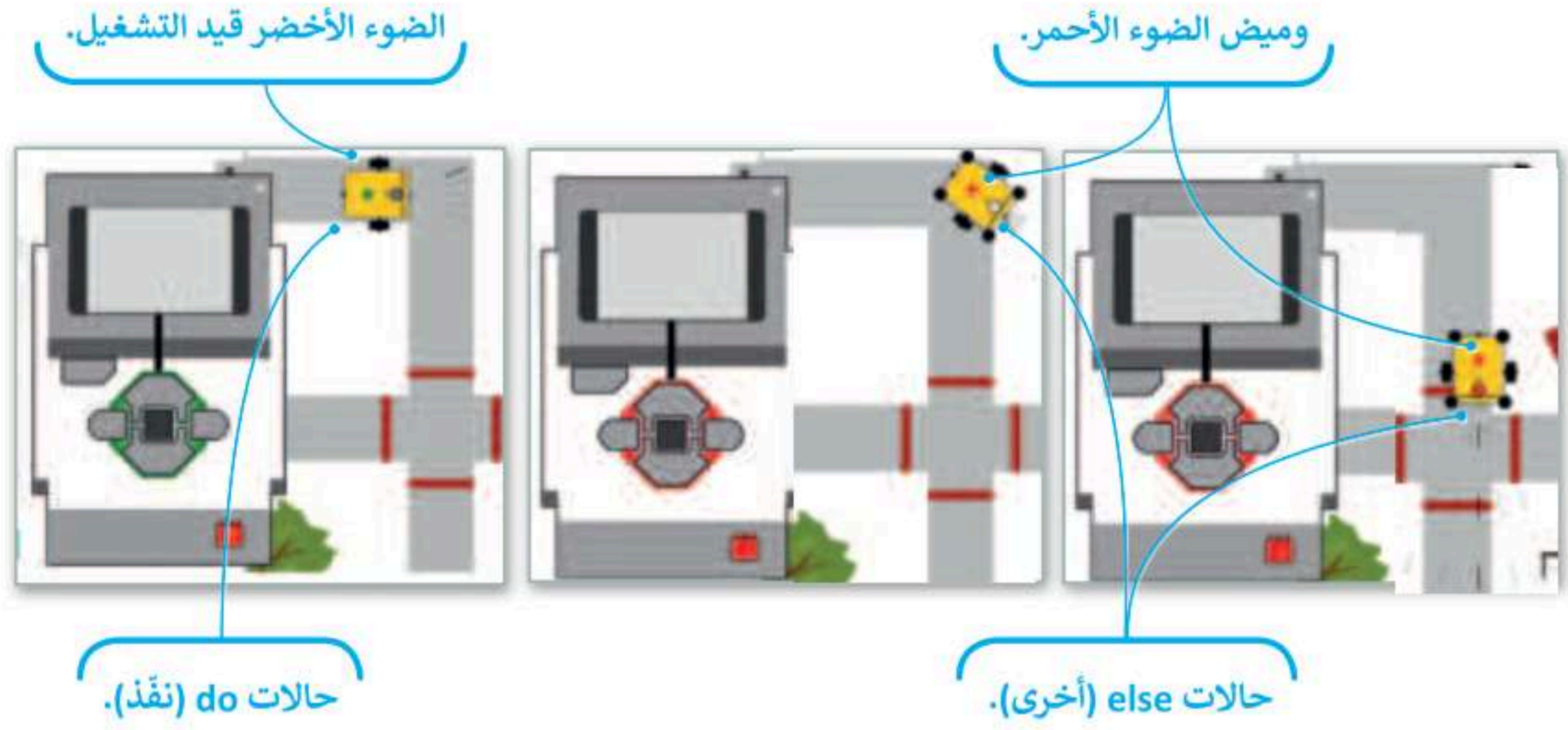
علاوة على ذلك، إذا فتحت عرض الروبوت (Robot's View) من خلال الضغط على زر EV3 سترى نفس الضوء في خلفية أزرار وحدة تحكم EV3.

برمج الروبوت ليومض الضوء الأخضر عندما يتحرك على طريق باللون الرمادي، ويومض الضوء الأحمر في أي موضع آخر، أي عندما يكتشف مستشعر الألوان اللون الأبيض أو الأحمر.

لبرمجة الأضواء:

- < من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **colour** (اللون) في جزء **do** (نفّذ) من لبنة **if do else** (إذا..نفّذ..أخرى) بالإعدادات الافتراضية. ¹
- < من فئة **Action** (الحدث)، أضف لبنة **colour** (اللون) في جزء **else** (أخرى) من لبنة **if do else** (إذا..نفّذ..أخرى)، ² وحدّد اللون إلى **red** (الأحمر) ³ ووضع التشغيل إلى **flashing** (وميض). ⁴





لتنفيذ البرنامج، ضع الروبوت عند النقطة A من خريطة الطريق، ثم اضغط على زر بدء (Start)، ولإيقاف تشغيل البرنامج اضغط على نفس الزر. لتشغيل البرنامج أكثر من مرة، اضغط أولاً على زر إعادة الضبط (reset)، والذي يضع الروبوت عند النقطة A مرة أخرى، ثم اضغط على زر بدء (Start).

Start/Stop
(بدء / توقف).

Reset
(إعادة الضبط).

يتيح هذا البرنامج للروبوت اتخاذ قرارات بشأن مشكلة معقدة تتعلق بوجود أكثر من مشكلة في خريطة الطريق (كانعطاف الطريق بمقدار 90 درجة، ووجود خطوط حمراء ووجود عائق) مما يمكن الروبوت من الحركة في خرائط طرق متعددة توجد بها عوائق ومعالم أخرى.



لنطبق معًا

تدريب 1

وظائف اللبنة

صل اللبنة بوظائفها الصحيحة.

تتحقق من صحة التعبير وتشغل جزءًا من المقطع البرمجي للتحقق من صحته.

يتم تنفيذ المقطع البرمجي داخل هذا التكرار طوال مدة عمل المقطع البرمجي.

يوقف تنفيذ المقطع البرمجي مؤقتًا حتى يصبح الشرط صحيحًا.

تتحقق من صحة التعبير، فإذا كان صحيحًا يتم تشغيل جزء المقطع البرمجي الموجود في جزء نفذ (do) من اللبنة. بخلاف ذلك يتم تشغيل المقطع البرمجي في جزء أخرى (else) من اللبنة.

1



2

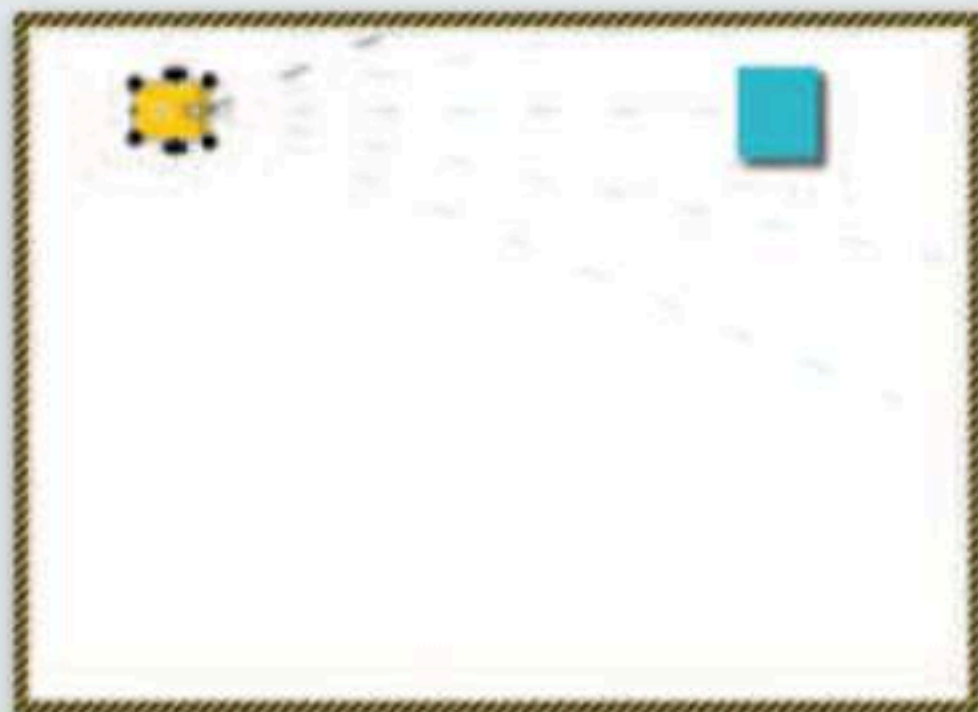


3



تدريب 2

برمجة الروبوت لاستشعار المسافة



أنشئ مقطعًا برمجيًا يجعل الروبوت يتحرك إلى الأمام في الخريطة المجاورة، باستخدام مستشعر المسافة (Distance sensor).

على وجه التحديد، إذا كانت المسافة من العائق تساوي أو أقل من 25 سنتيمترًا سينفذ الروبوت الآتي:

● التوقف لمدة 1000 مللي ثانية.

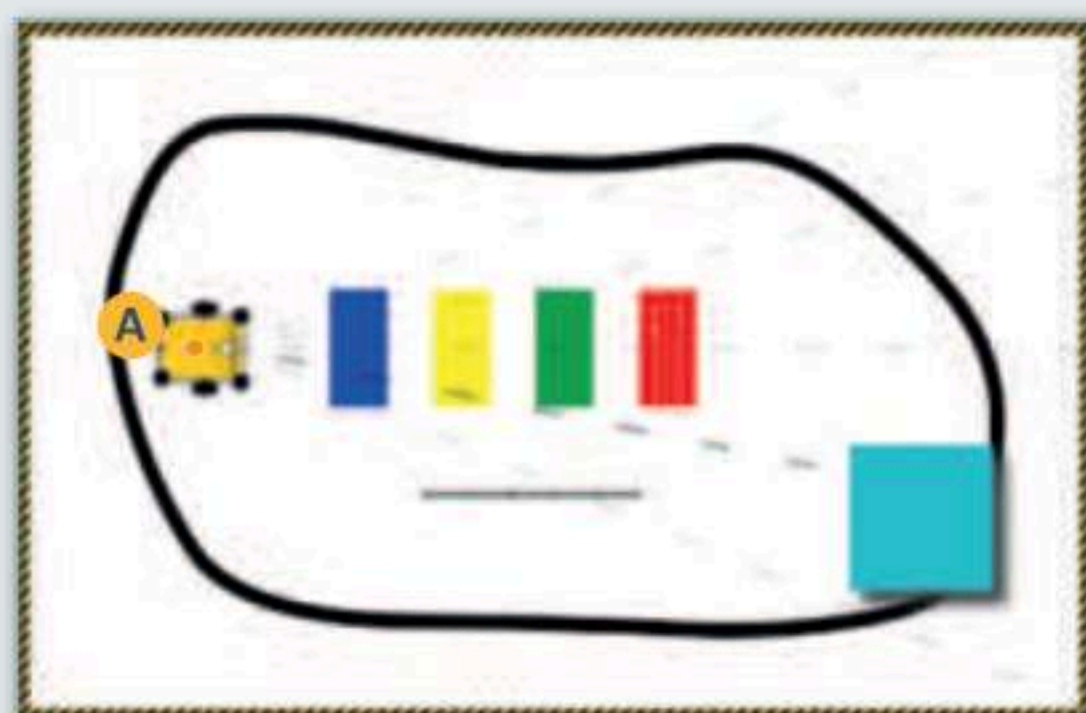
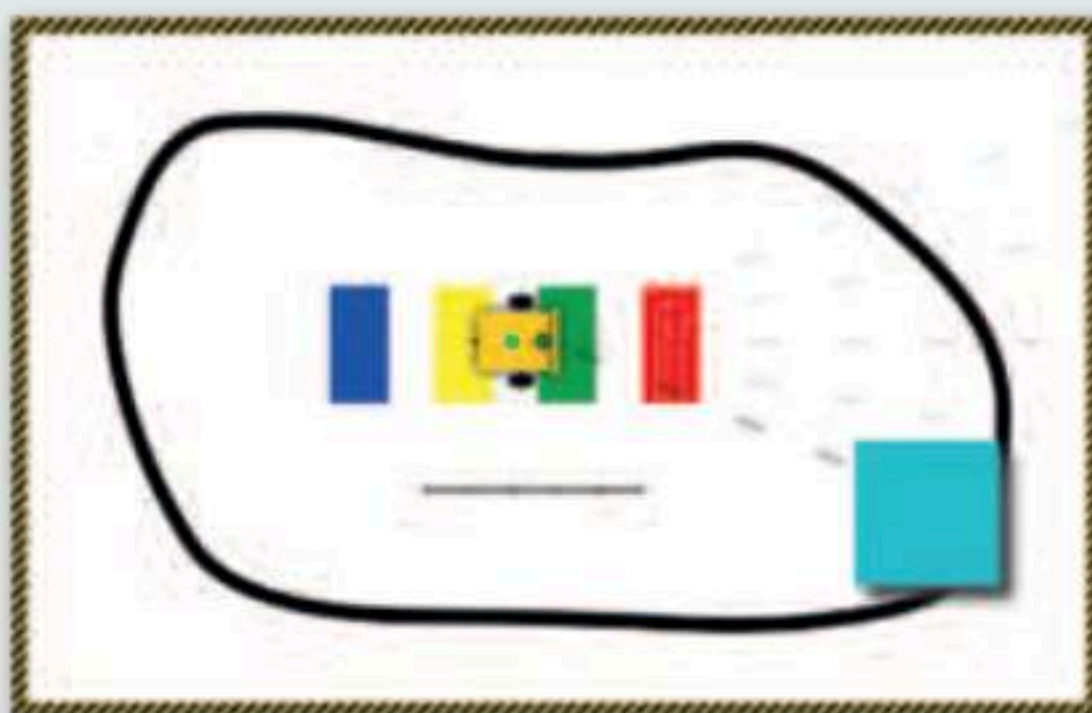
● الانعطاف بمقدار 180 درجة.

لتشغيل المقطع البرمجي، ضع الروبوت في اتجاه العائق.

تدريب 3

برمجة الروبوت لاستشعار الألوان

أنشئ مقطعًا برمجيًا يجعل الروبوت يومض بالضوء الأخضر ويبقيه نشطًا حال اكتشاف مستشعر الألوان (Colour sensor) اللون الأخضر في مشهد المحاكاة، ويومض بالضوء البرتقالي في جميع الحالات الأخرى.



يبدأ الروبوت حركته إلى الأمام من النقطة A.





الدرس الثالث: إنشاء الخرائط

مشهد المحاكاة هو المساحة المحددة للبيئة حيث يتحرك روبوت المحاكاة. يحتوي المشهد على صور خلفيات متعددة تسمى بالخرائط أيضًا، وذلك لأنها تمثل المناطق التي يتنقل فيها الروبوت الافتراضي لأداء المهام. يمكنك تحميل صورة من جهاز الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخريطة مشهد، كما يمكنك استخدام الأدوات لإضافة مساحات ملونة ثنائية الأبعاد وعوائق ثلاثية الأبعاد إلى خريطة موجودة بالفعل.

إضافة العوائق وتلوين المساحات

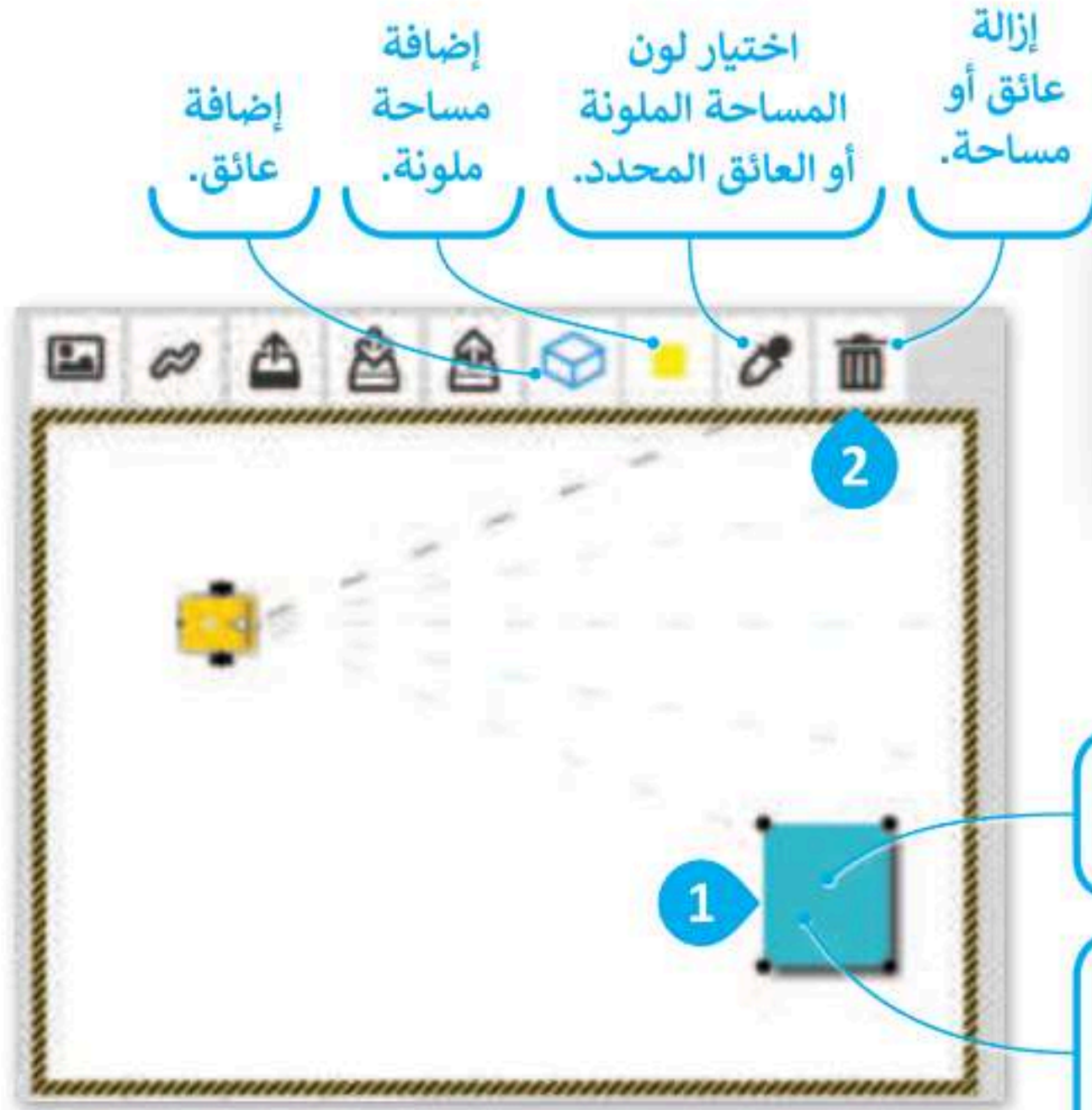
تحميل صورة
كخلفية للمحاكاة.

أدوات لإضافة العوائق
والمساحات وإزالتها وتلوينها.



تحرير العوائق

اختر المشهد الآتي لمعرفة كيفية حذف العوائق وإضافتها وتغيير شكلها ولونها.



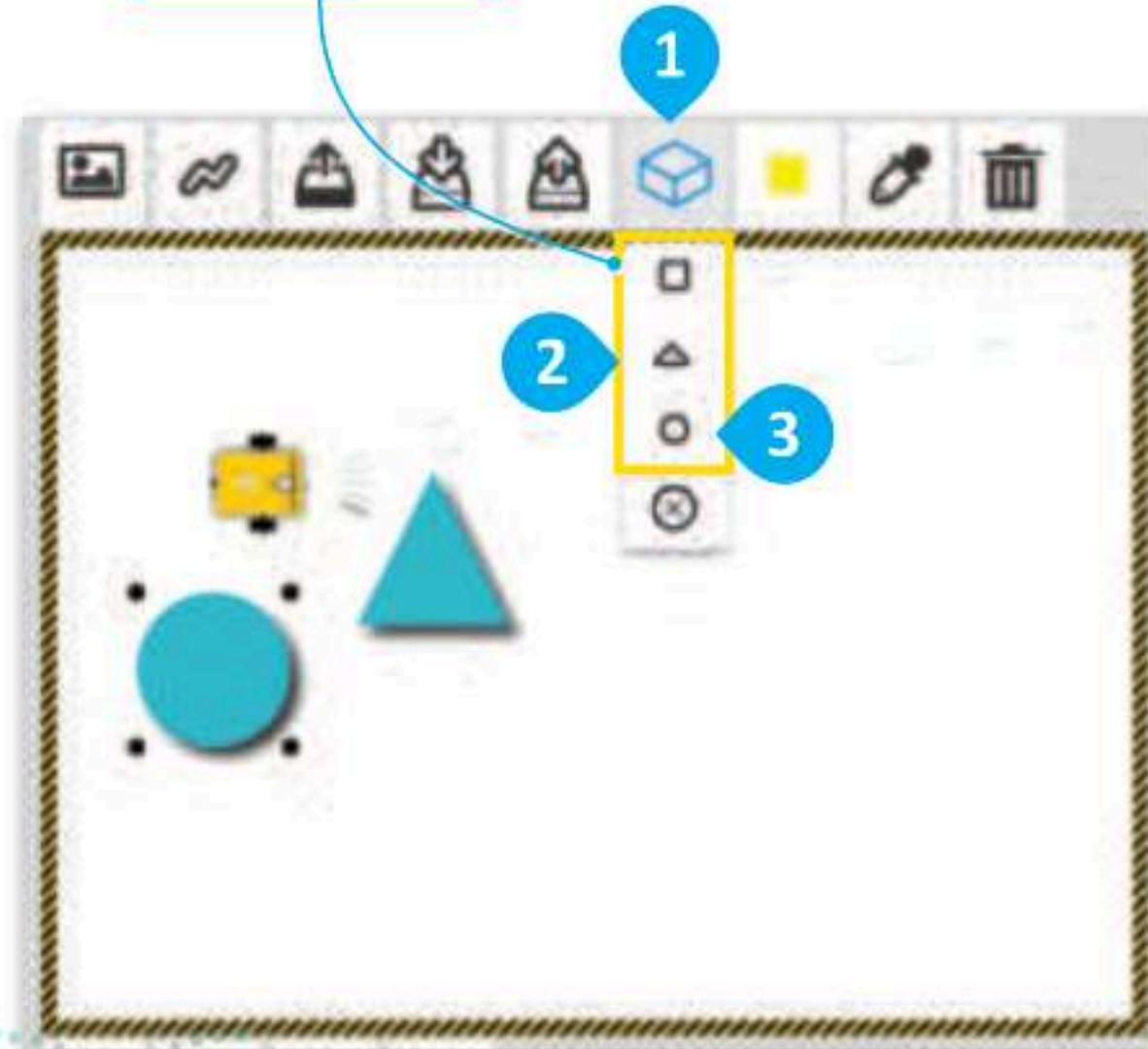
إزالة عائق:

- < اضغط على العائق. 1
- < اضغط على زر Recycle bin icon (أيقونة سلة المحذوفات). 2

يوجد عائق في هذا المشهد.

العائق هو كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة في الروبوت اكتشافه.

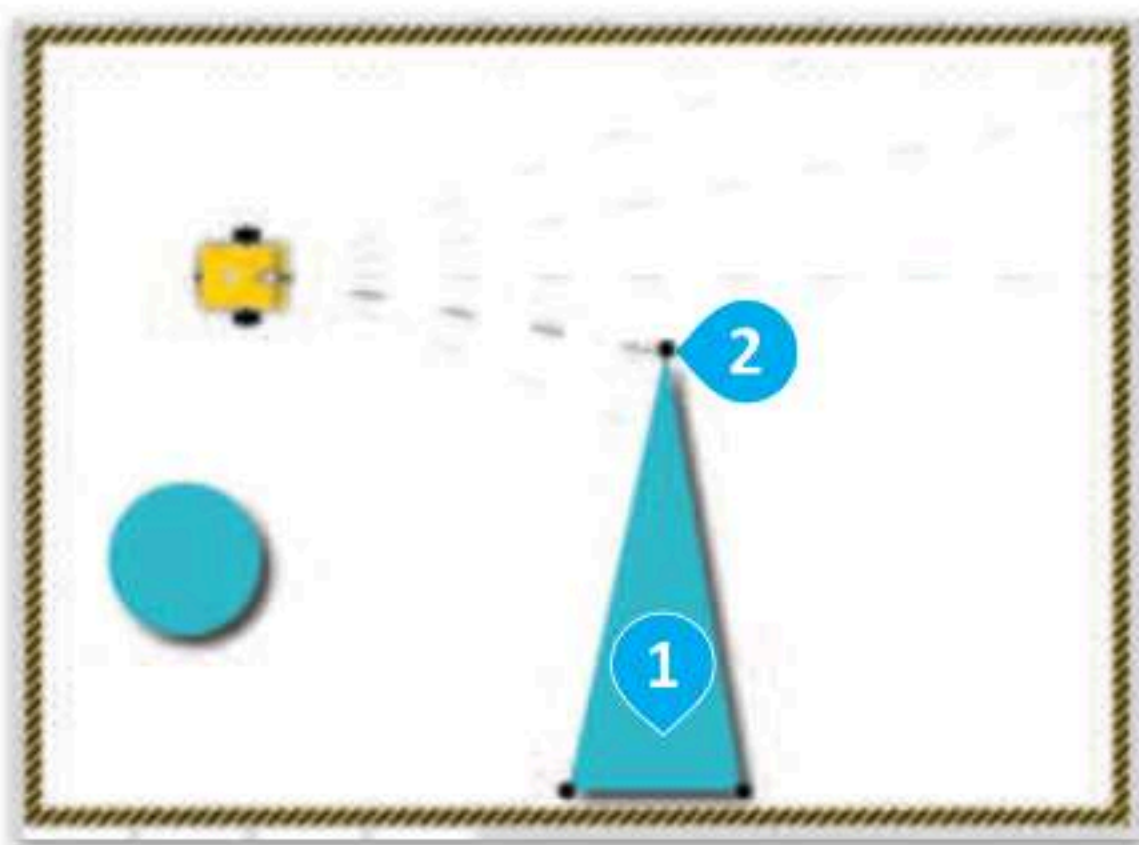
يمكنك الاختيار بين ثلاثة أشكال مختلفة من العوائق.



أضف عائقين مختلفين.

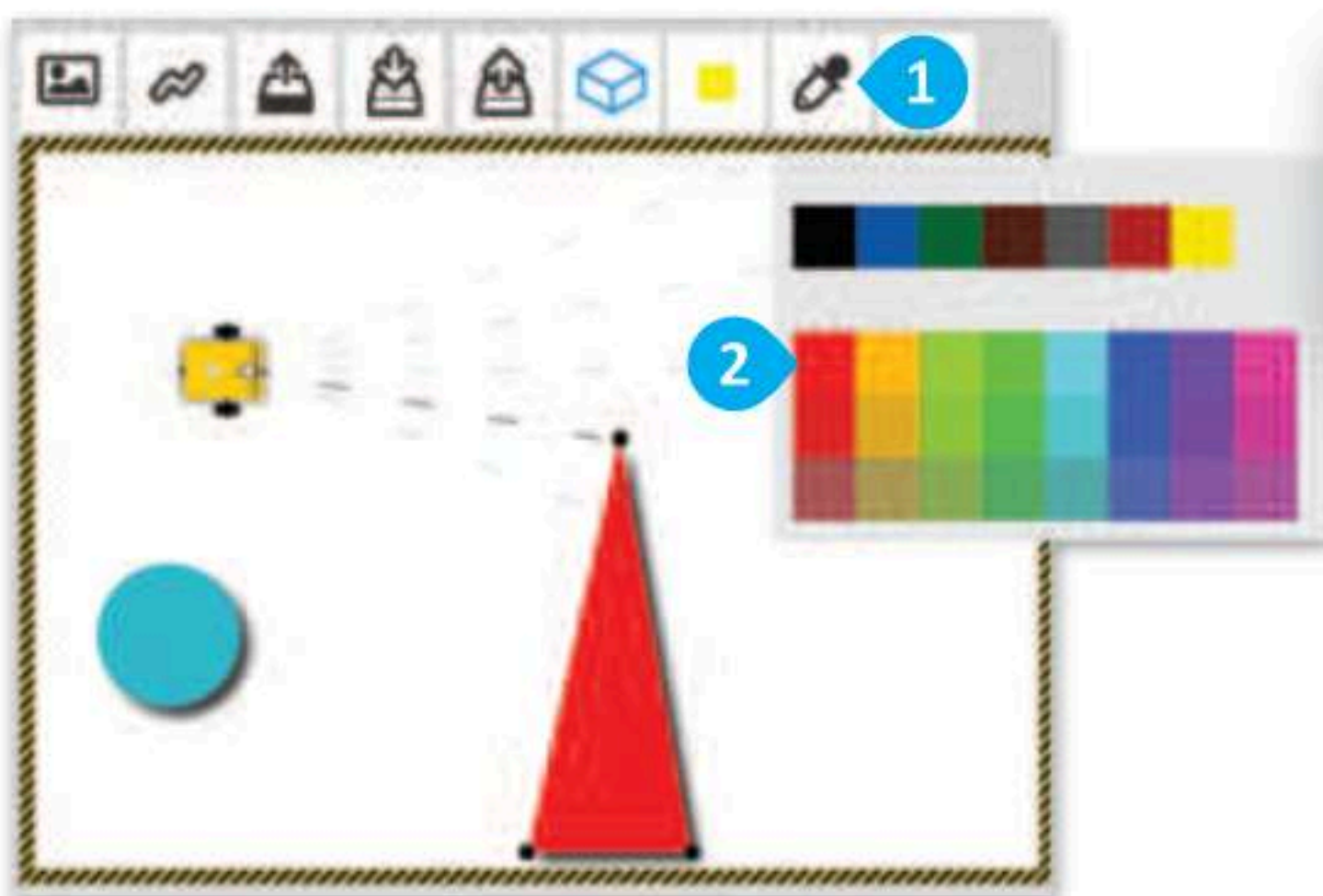
إضافة عائق:

- < اضغط على زر add an obstacle (إضافة عائق). 1
- < حدّد شكل العائق المطلوب. 2
- < حدّد شكل العائق الثاني. 3



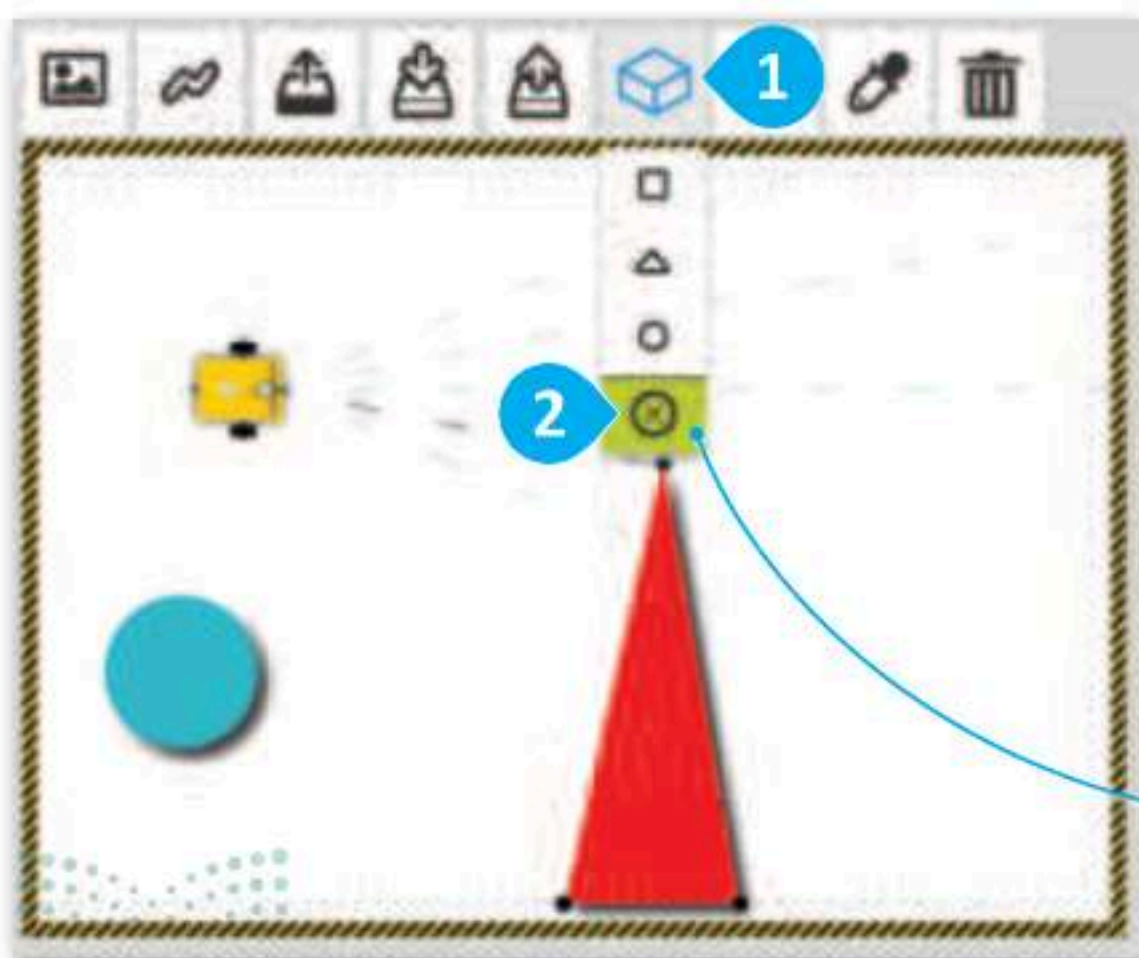
لضبط موضع العائق وشكله:

- < اسحب العائق وضعه في المكان الذي تريد في المشهد. 1
- < اسحب وأفلت نقطة أو أكثر من حواف العائق بشكل صحيح. 2



لإعادة تلوين العائق:

- < تأكد من تحديدك للعائق، ثم اضغط على زر **color picker** (مُنتقي الألوان). 1
- < حدّد اللون من اللوحة. 2



لإزالة جميع العوائق المضافة في المشهد:

- < اضغط على زر **add an obstacle** (إضافة عائق). 1
- < اضغط على زر **X**. 2

اضغط لإزالة
جميع العوائق
في نفس الوقت.

تحرير المساحات الملونة

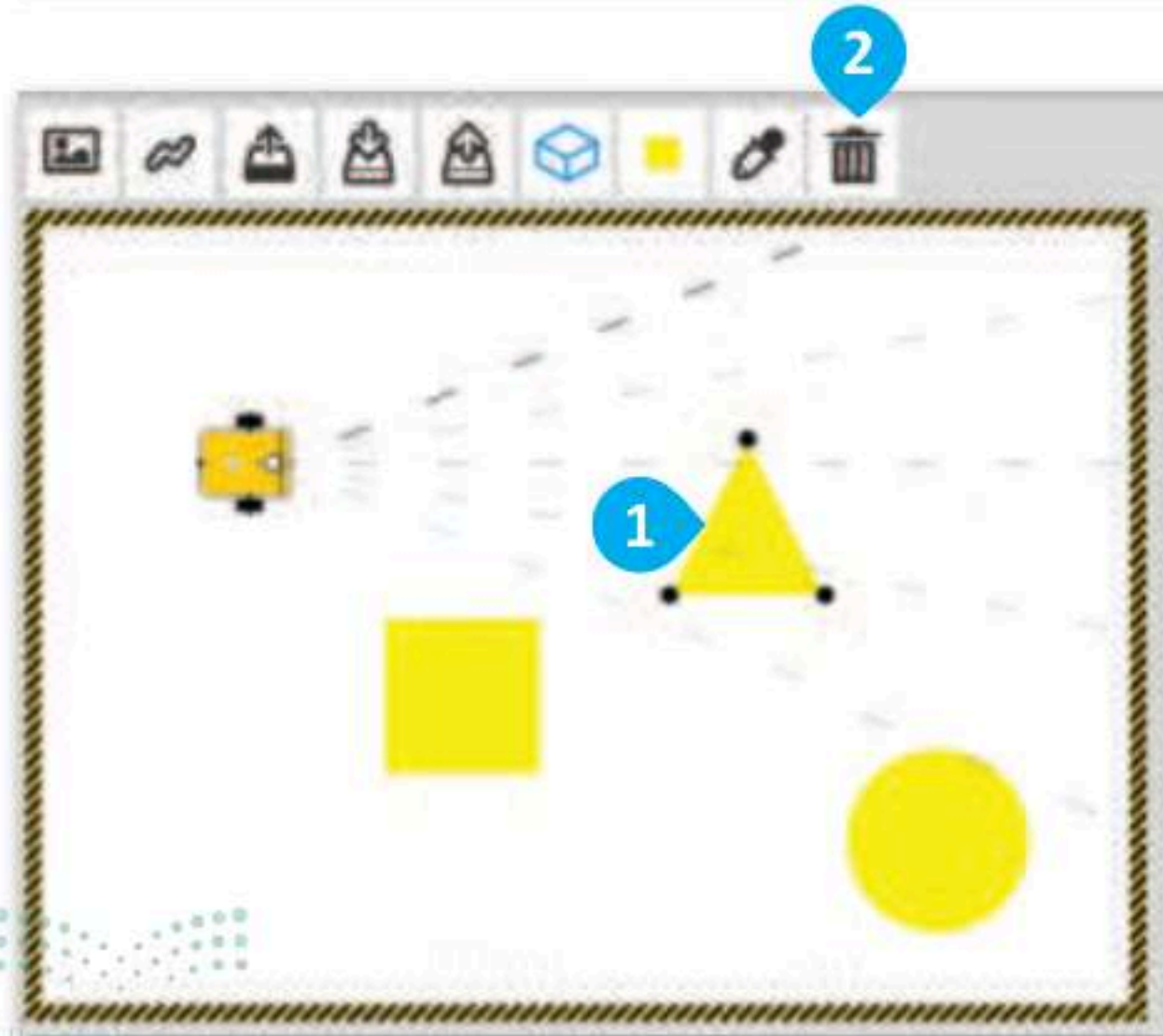
اختر المشهد الآتي لمعرفة كيفية إضافة المساحات الملونة وحذفها وإعادة تشكيلها وتلوينها.
أضف ثلاث مساحات ملونة مختلفة.

لإضافة مساحة ملونة:

- 1 < اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة).
- 2 < حدّد شكل **square** (المربع) للمنطقة الملونة.
- 3 < حدّد شكل **circle** (الدائرة) للمنطقة الملونة.
- 4 < حدّد شكل **triangle** (المثلث) للمنطقة الملونة.
- 5 < اضغط على أي مكان في الخريطة.

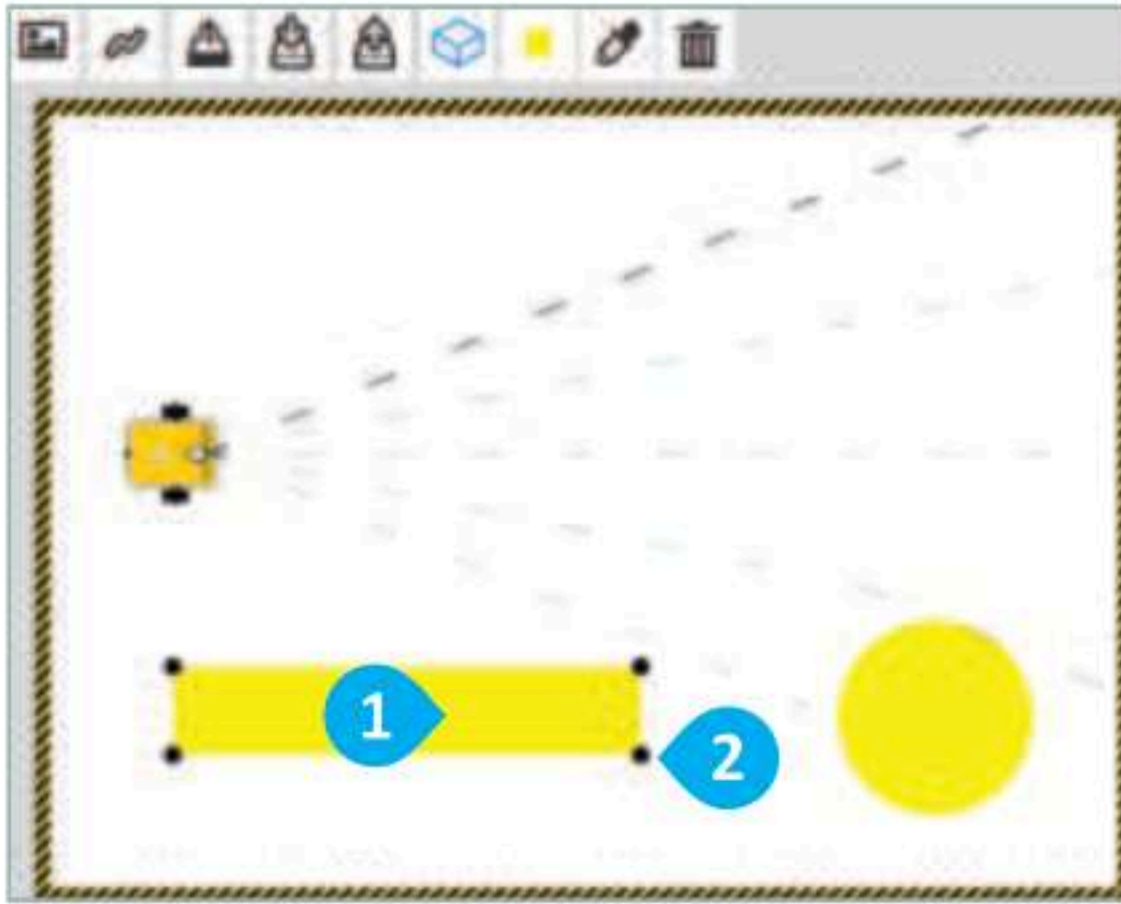


المساحات الملونة هي أسطح
ملونة موجودة في مشهد المحاكاة،
ويمكن للروبوت اكتشافها
باستخدام مستشعر الألوان.



لحذف مساحة ملونة:

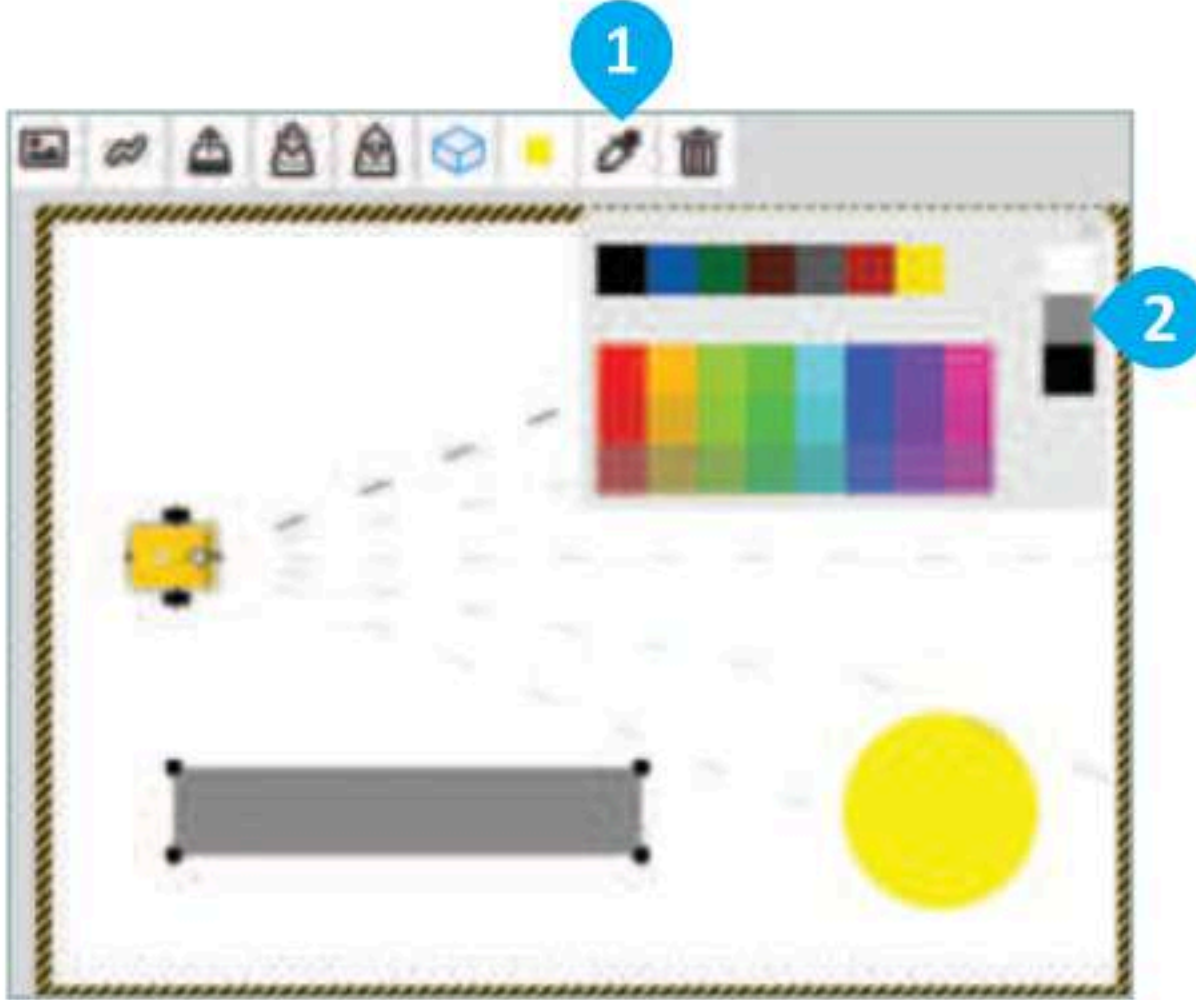
- 1 < اضغط على **color area** (المساحة الملونة).
- 2 < اضغط على زر **recycle bin icon** (أيقونة سلة المحذوفات).



لضبط موضع المساحة الملونة وشكلها:

< اسحب وضع المساحة في المكان المناسب في المشهد. ¹

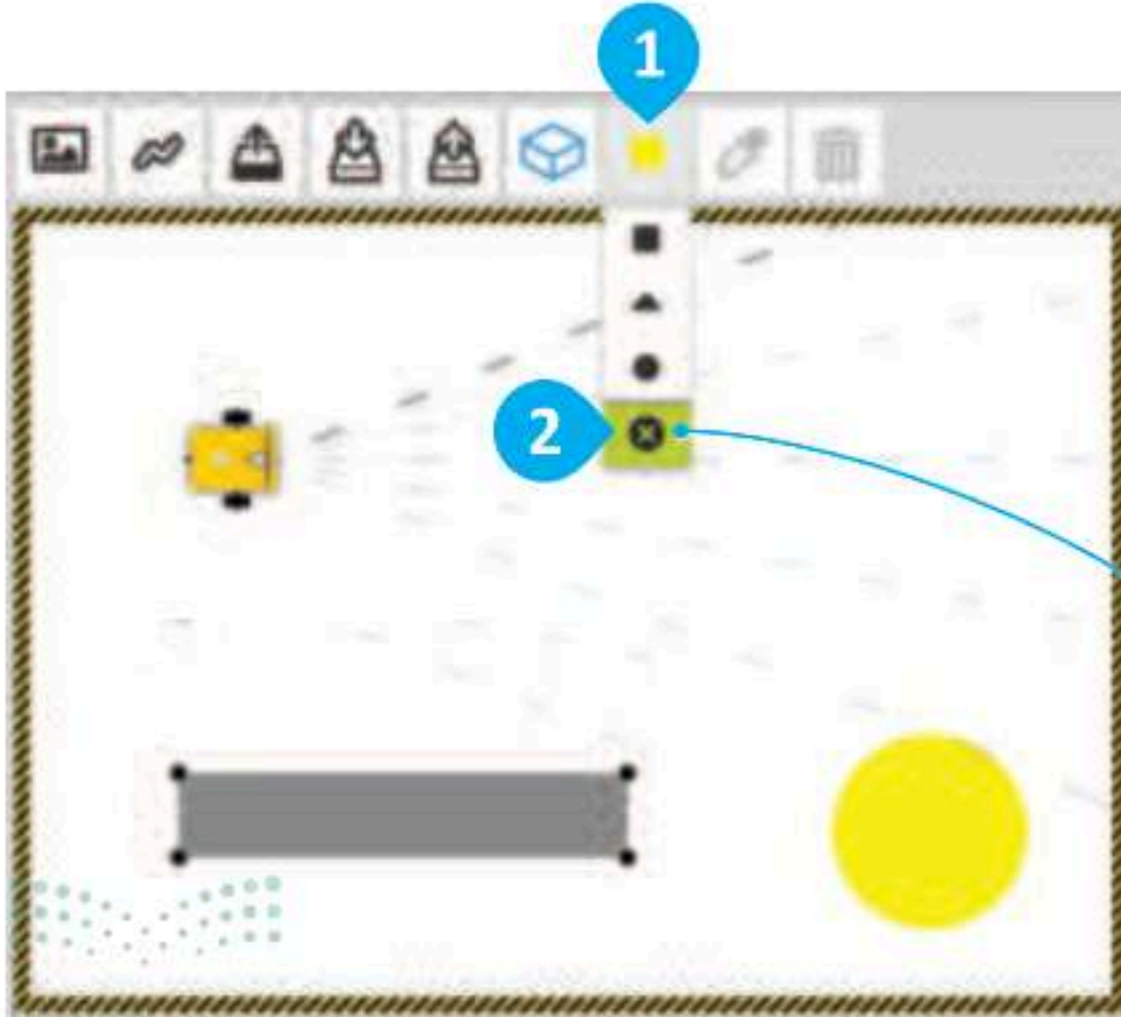
< اسحب وأفلت نقطة أو أكثر من حواف المساحة لتغيير شكلها للشكل الظاهر أمامك في المشهد. ²



لتلوين المساحة:

< اضغط على زر color picker (منتقي الألوان). ¹

< حدّد اللون الرمادي من اللوحة. ²



لإزالة جميع المساحات المضافة إلى المشهد:

< اضغط على زر add a color area (إضافة مساحة ملونة). ¹

< اضغط على زر x. ²

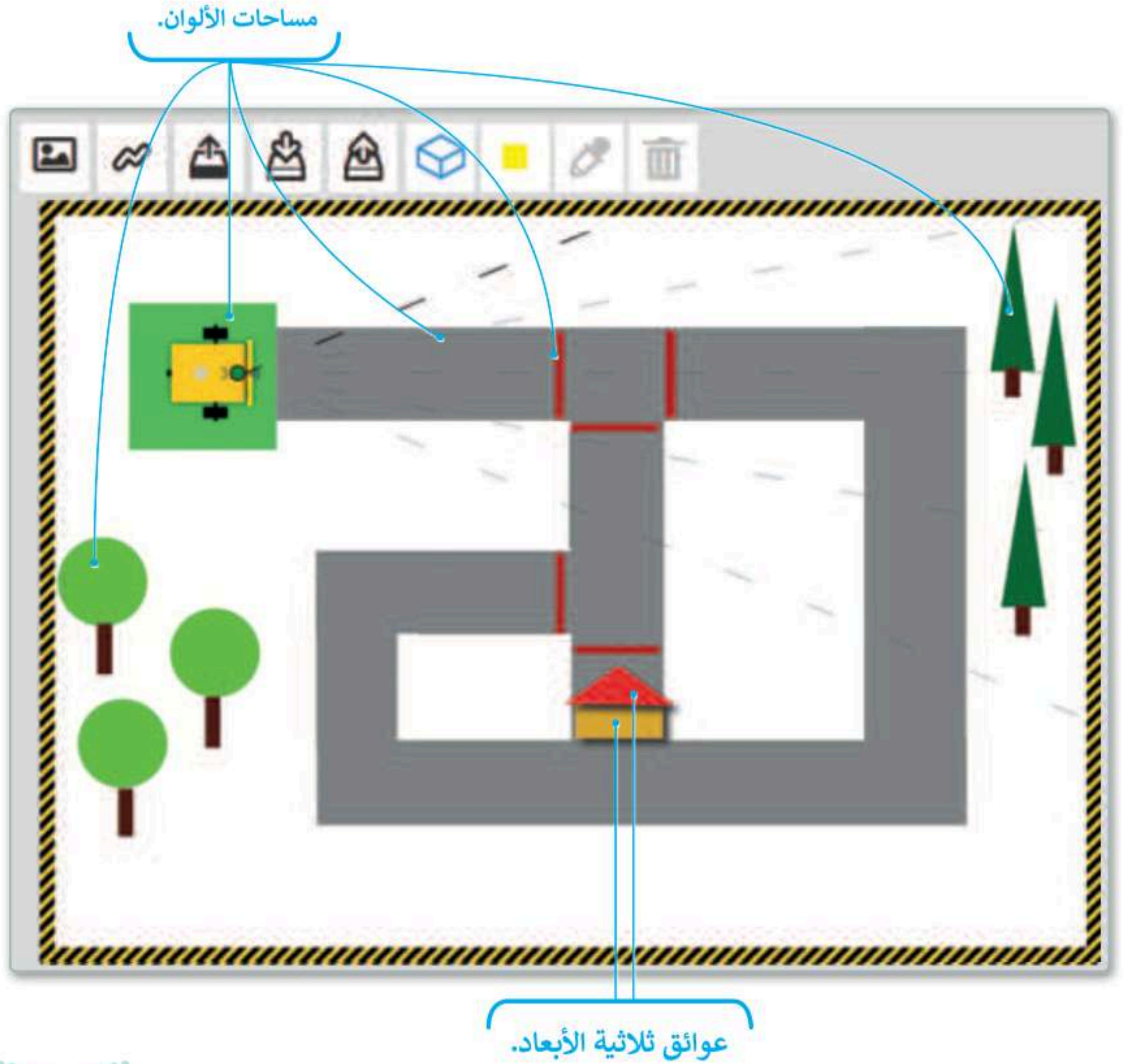
اضغط لإزالة جميع المساحات في نفس الوقت.

إنشاء الخرائط

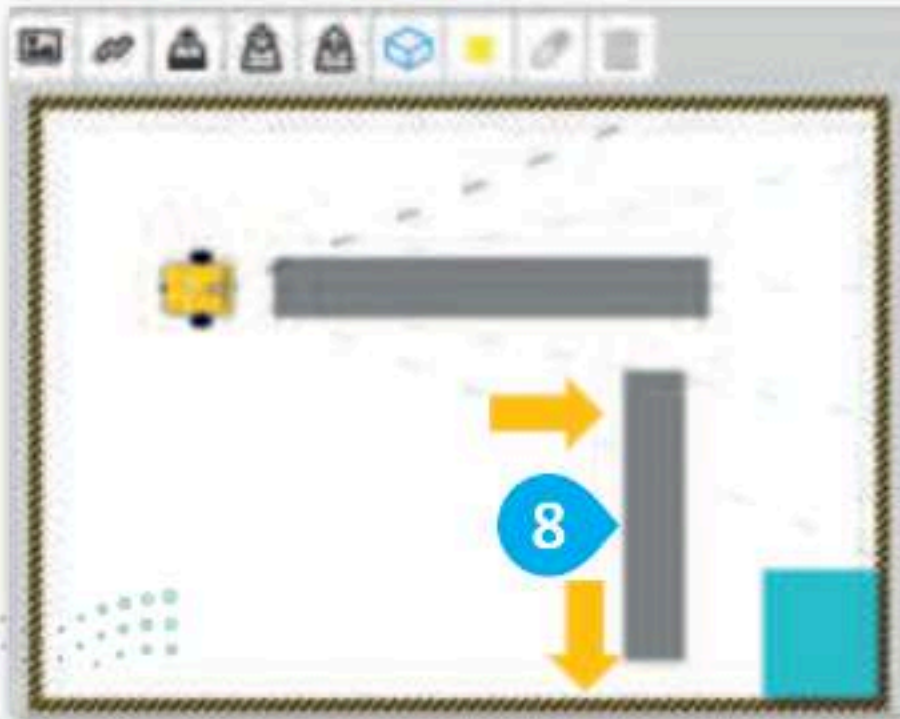
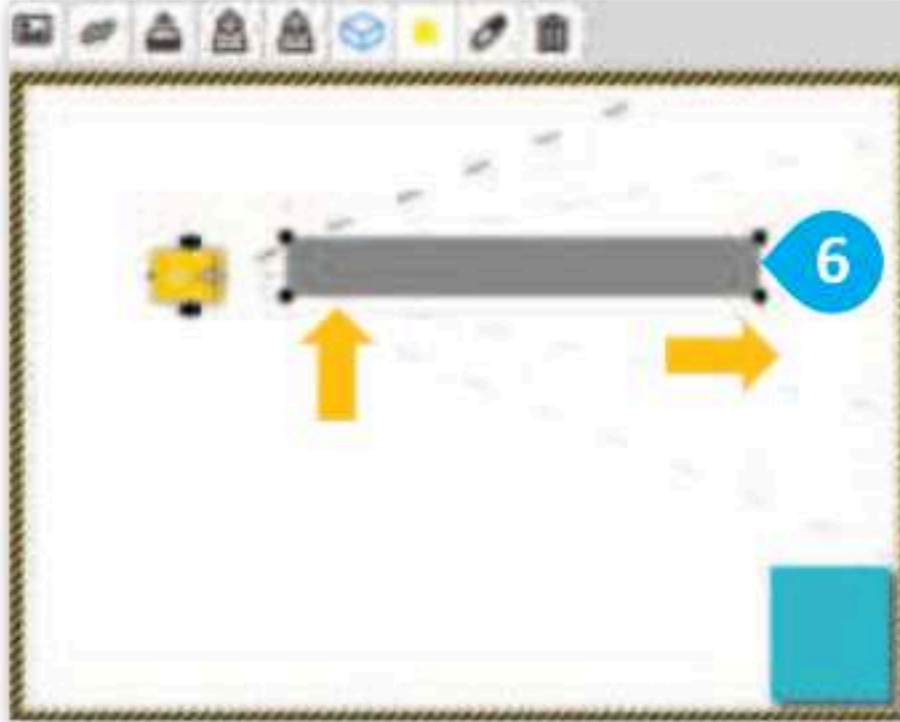
مثال 1: إنشاء خريطة طريق جديد

استخدم أدوات المحاكاة لتنشئ خريطة طريق أخرى، ثم تحقق بعد ذلك إذا كان الروبوت يمكنه تنفيذ برنامج "القيادة بشكل مستقل" على هذا الطريق.

ستحتوي هذه الخريطة على جميع الميزات التي برمجت الروبوت على اكتشافها من أجل الحركة بشكل مستقل وهي: طرق رمادية محاطة باللون الأبيض، وخطوط حمراء في التقاطعات، وعائق. ستحتوي الخريطة أيضًا على مربع كنقطة بداية للروبوت، وبعض الأشجار كعناصر زخرفية.



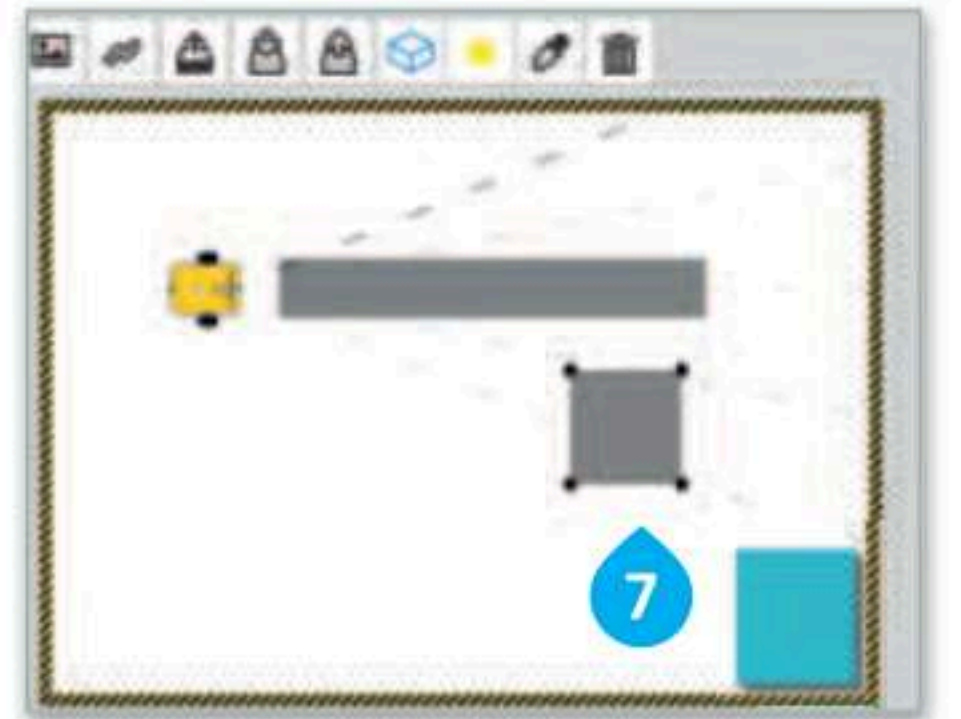
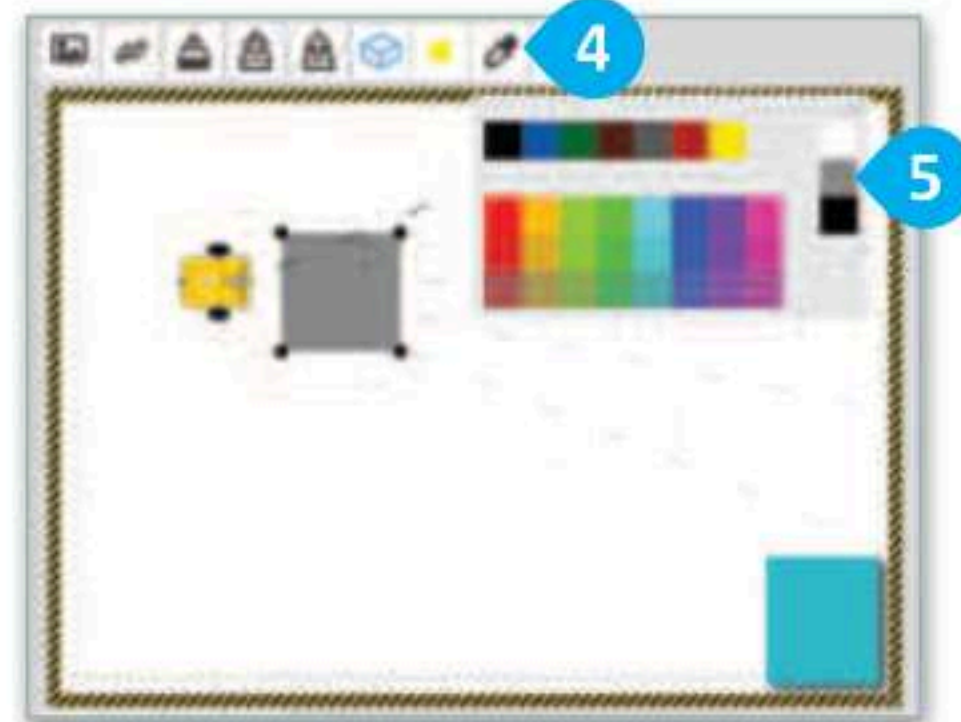
1



لإنشاء الطريق والخطوط الحمراء والمربع الأخضر في نقطة البداية، ستستخدم أداة المساحة الملونة لتلوين المساحة وإعادة تشكيلها كل مرة بشكل صحيح.

لإنشاء الطرق:

- < حدد الخريطة. 1
- < اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). 2
- < اضغط على شكل **square** (المربع). 3
- < على زر **color picker** (منتقي الألوان). 4
- < حدد اللون **grey** (الرمادي). 5
- < اسحب **edge points** (نقاط الحواف) بشكل صحيح لإنشاء مستطيل أفقي في الطريق. 6
- < كرر الخطوات 1 و2 و3 و4 و5. 7
- < اسحب حواف النقطة بشكل صحيح لإنشاء مستطيل عمودي في الطريق. 8



تتكون خريطة الطريق هذه من ثلاثة مستطيلات رمادية أفقية وثلاثة مستطيلات رمادية عمودية، ستنشئها جميعًا وتُعدل أبعادها وترتيبها بشكل صحيح في المشهد لإنشاء طريق معين، كما ستنشئ مساحة وقوف خضراء للسيارات لتكون نقطة البداية للروبوت.



لإنشاء المساحة الملونة نفسها أو العائق نفسه عدة مرات، يمكنك أيضًا تحديده ونسخه بالضغط على زرّي **ctrl + C** معًا من لوحة المفاتيح، ثم لصقه بالضغط على زرّي **ctrl + V** معًا.

لإنشاء طريق كامل:

< كرّر العملية لإنشاء مستطيلين أفقيين وكذلك مستطيلين عموديين في الطريق، ثم رتب هذه العناصر بشكل صحيح في الطريق. ¹

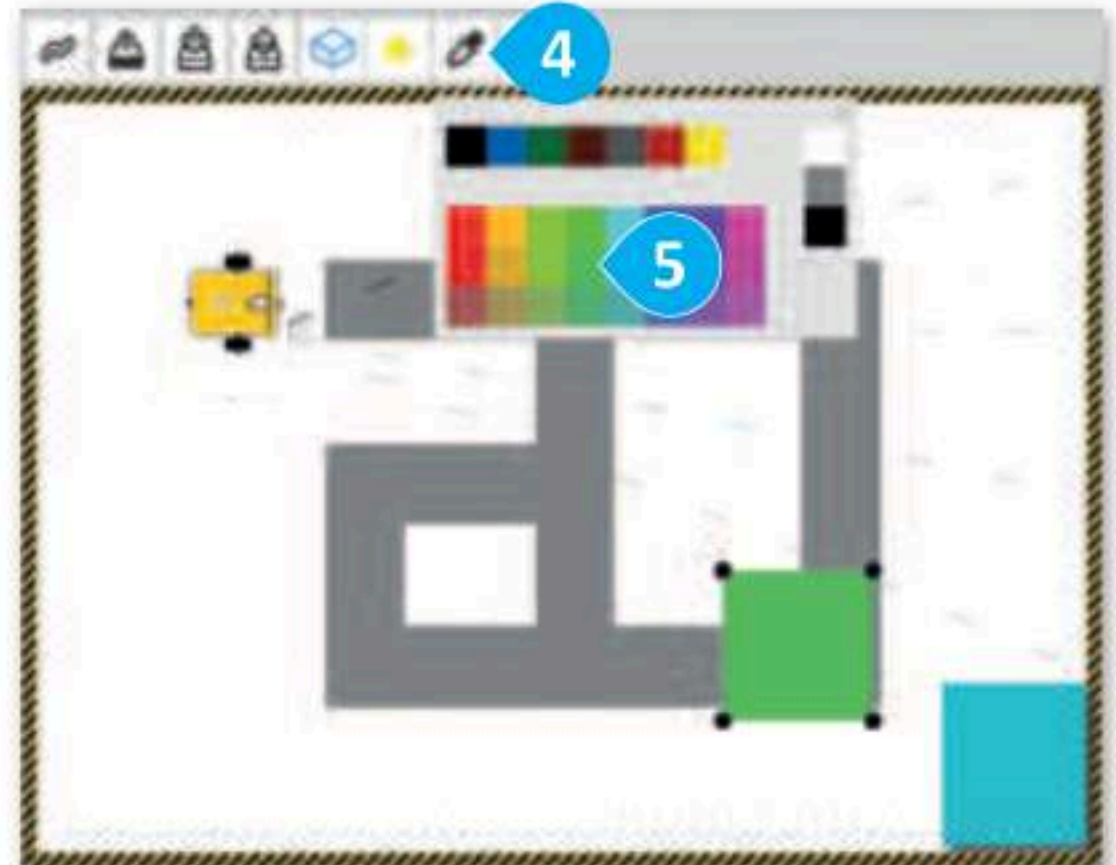
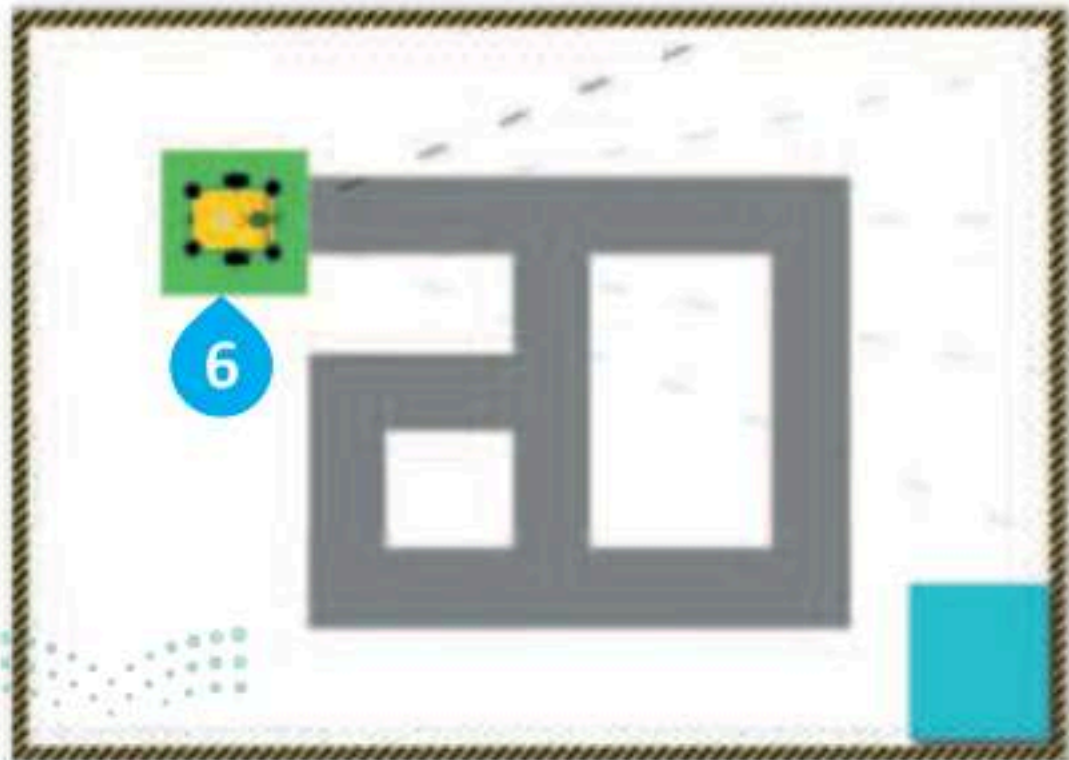
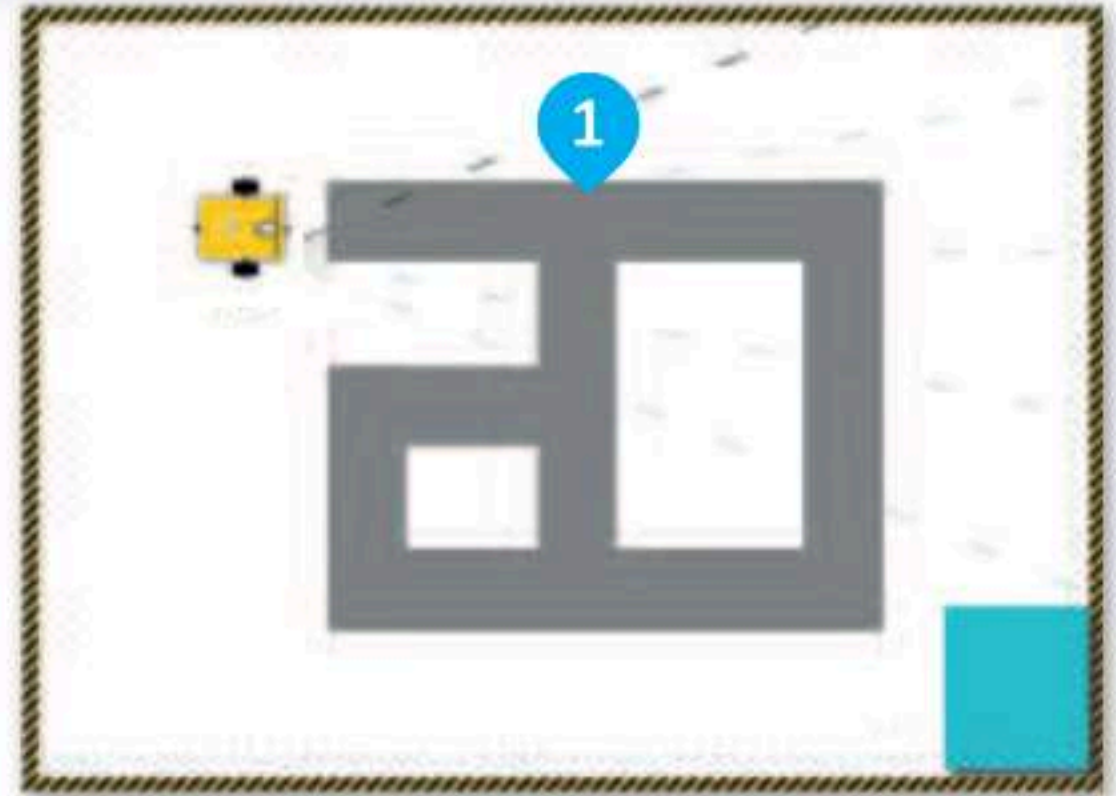
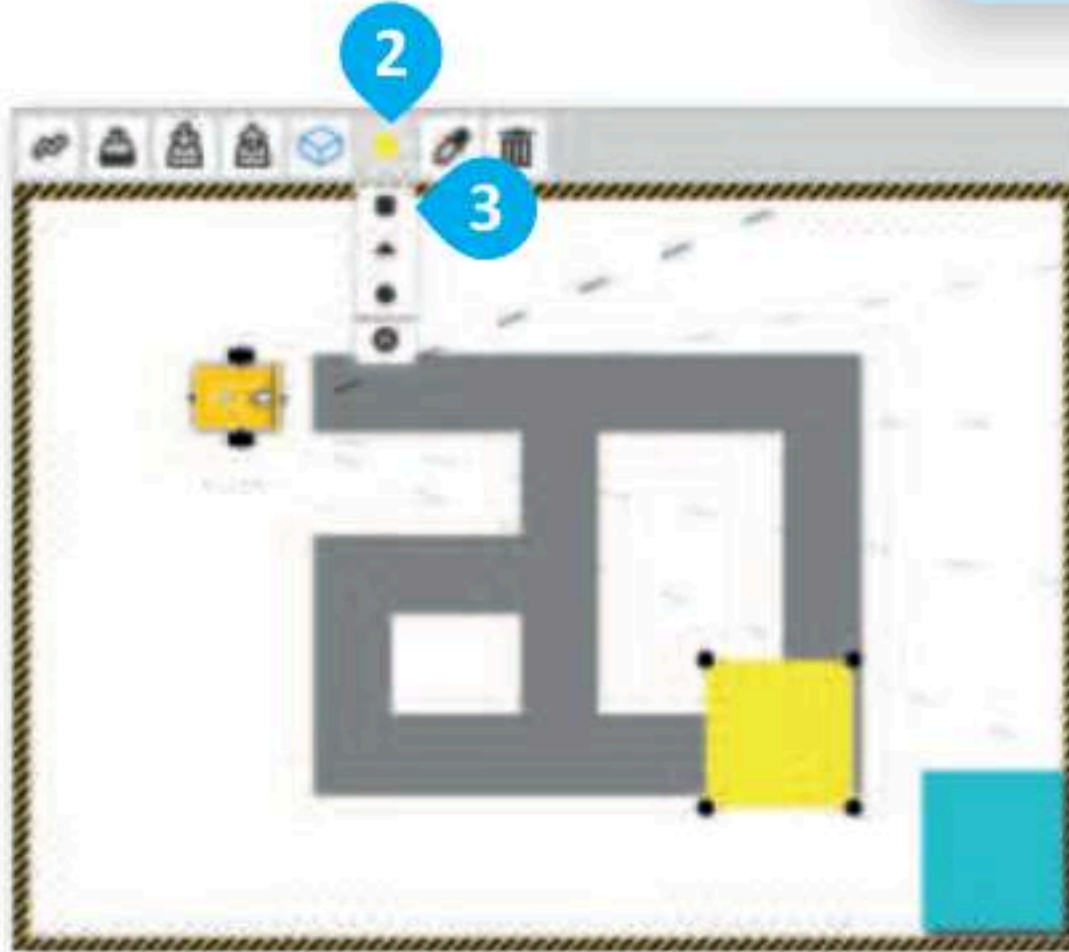
< اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). ²

< اضغط على شكل **square** (المربع). ³

< اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان). ⁴

< اختر اللون **green** (الأخضر). ⁵

< اسحب وضع المربع الأخضر على بداية الطريق. ⁶



أنشئ الخطوط الحمراء الأفقية والعمودية لتقاطع الطرق.

لإنشاء خطوط حمراء أفقية:

< اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). 1

< اضغط على شكل **square** (المربع). 2

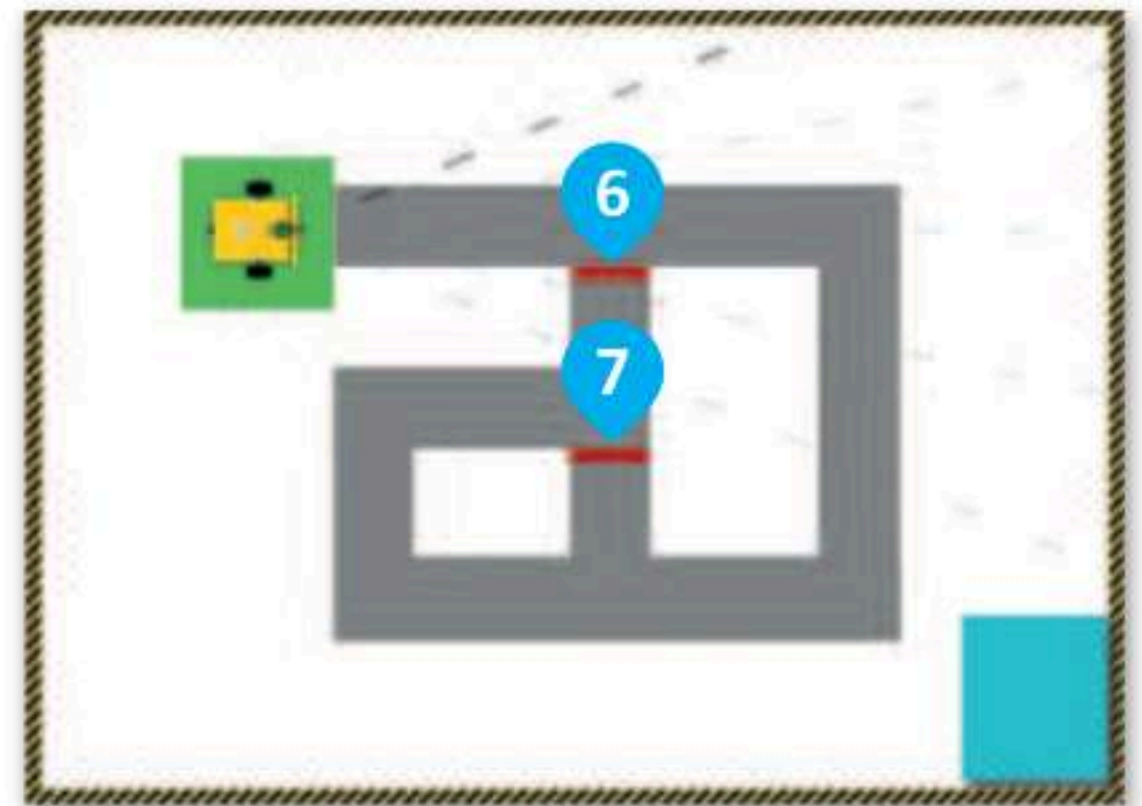
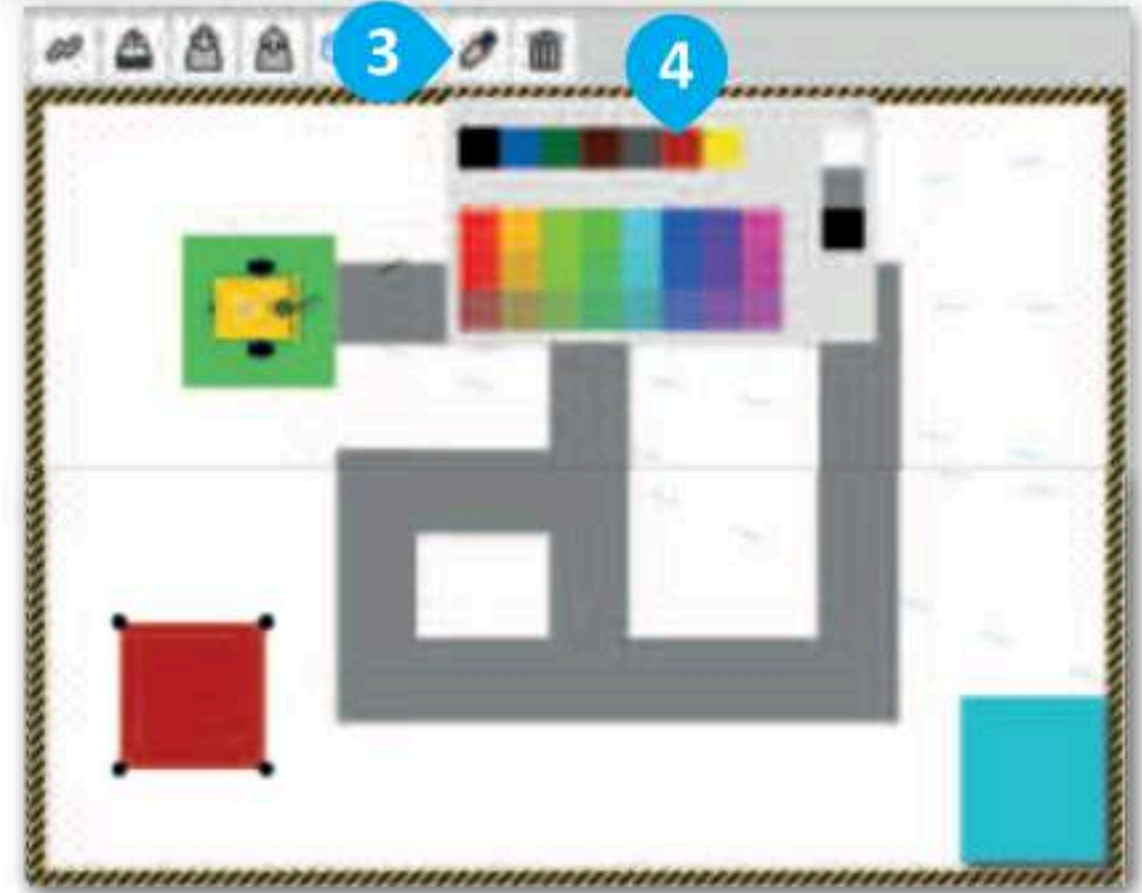
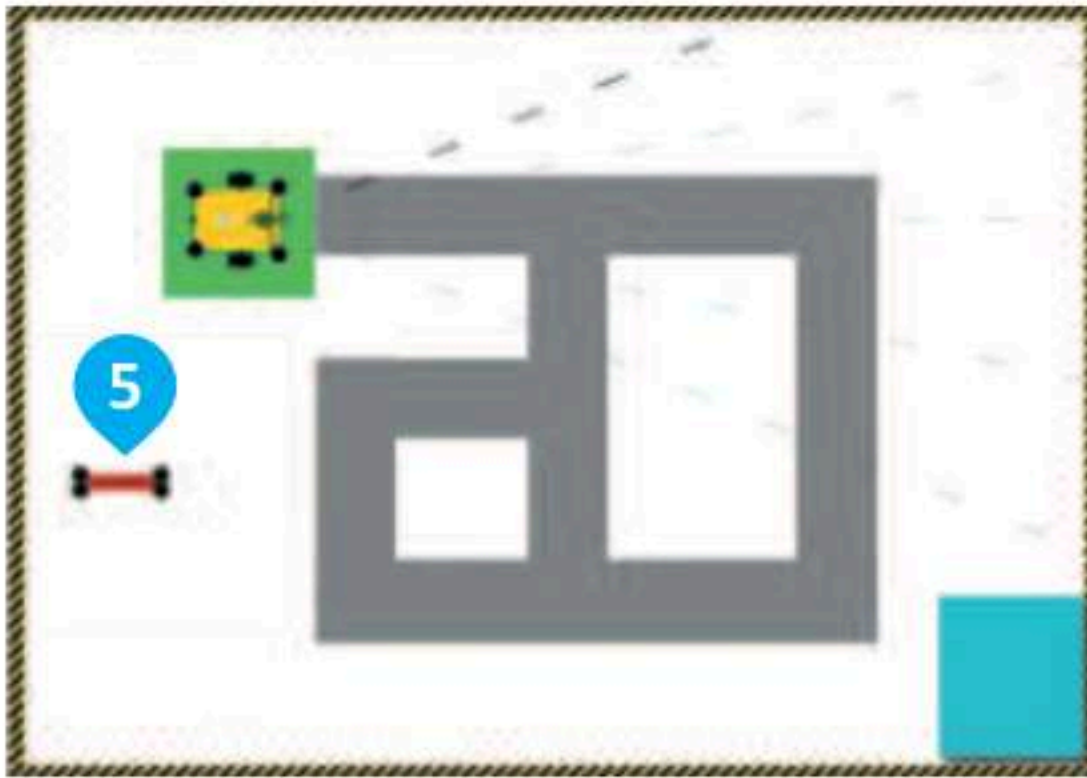
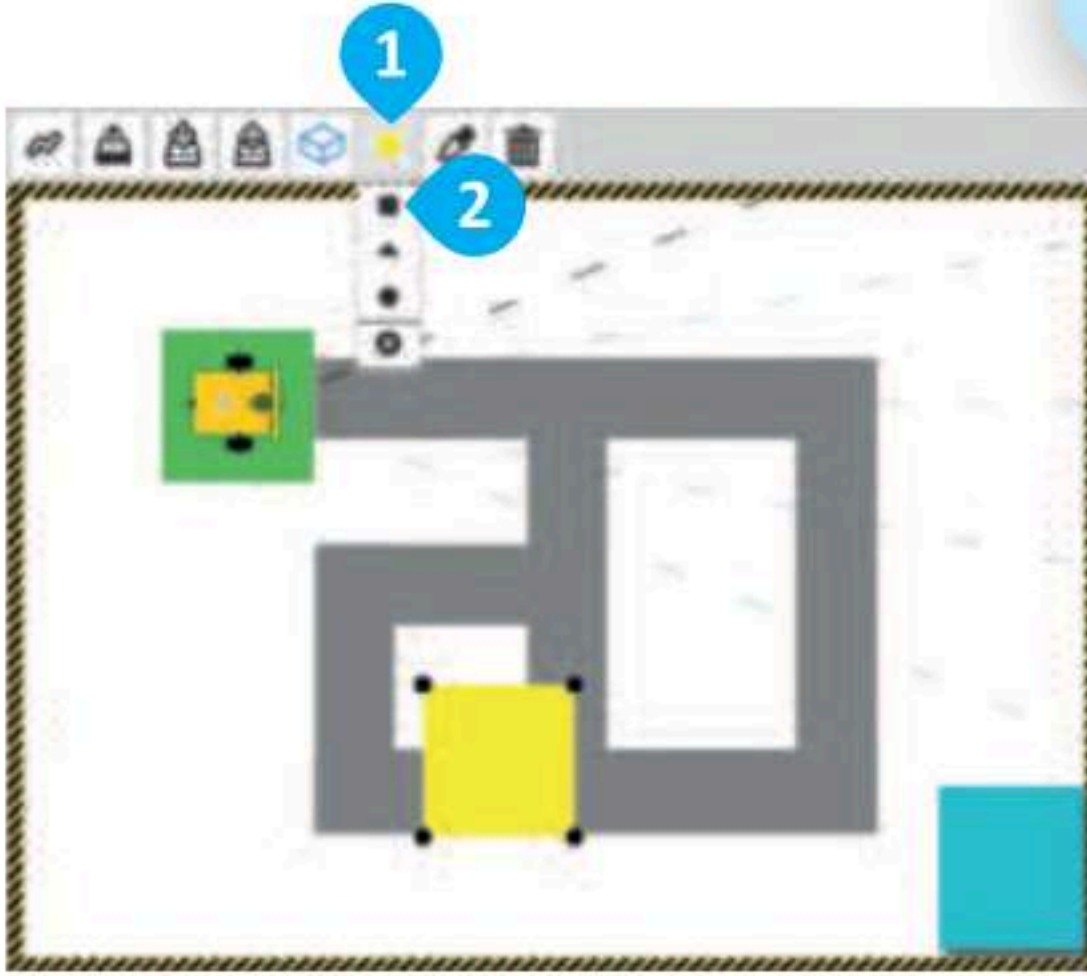
< اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان). 3

< حدّد اللون **red** (الأحمر). 4

< اسحب **edge points** (نقاط الحواف) بشكل صحيح لإنشاء خط أفقي. 5

< اسحبه ثم ضعه على الطريق. 6

< كرّر الخطوات السابقة لإنشاء الخط الأحمر الأفقي الثاني. 7



الخطوط الحمراء
التي أنشأتها هي
عبارة عن مربعات
تم ضبط أبعادها
بشكل صحيح.

لإنشاء خطوط حمراء عمودية:

< اضغط على زر **add a color area** (إضافة مساحة ملونة). ①

< اضغط على شكل **square** (المربع). ②

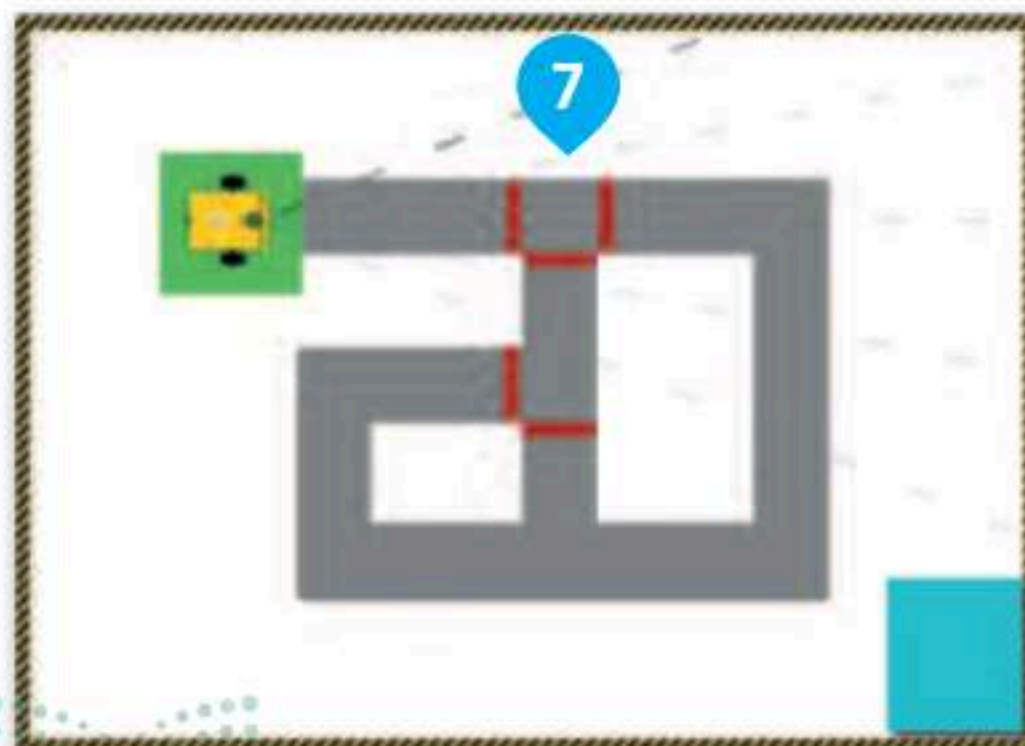
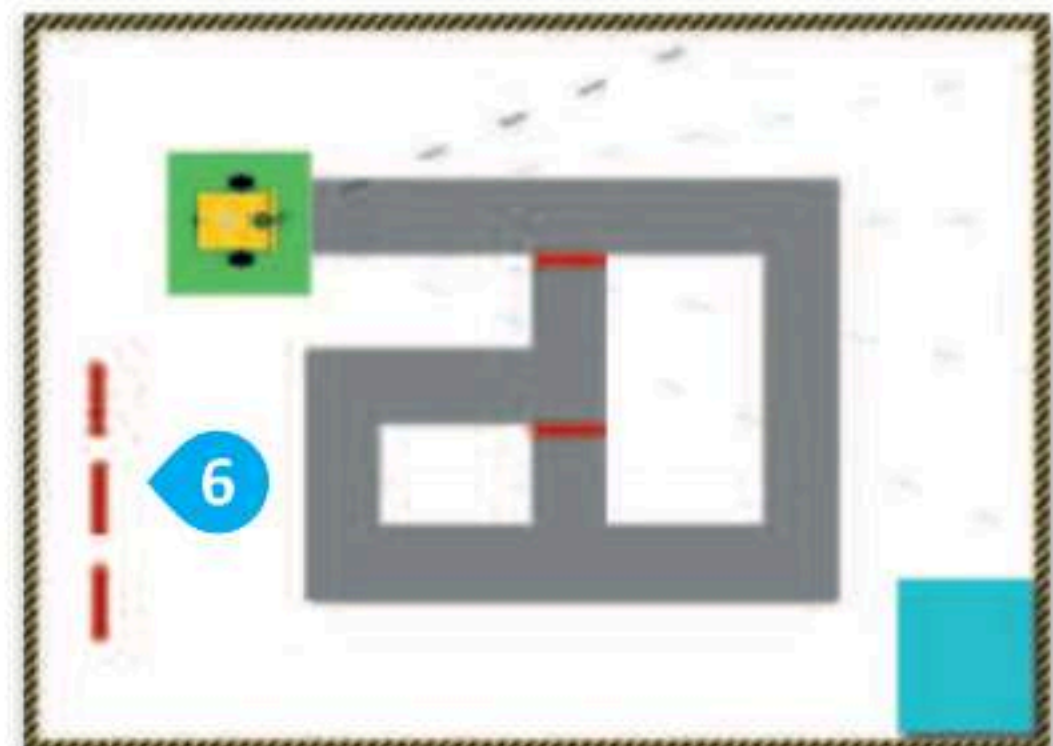
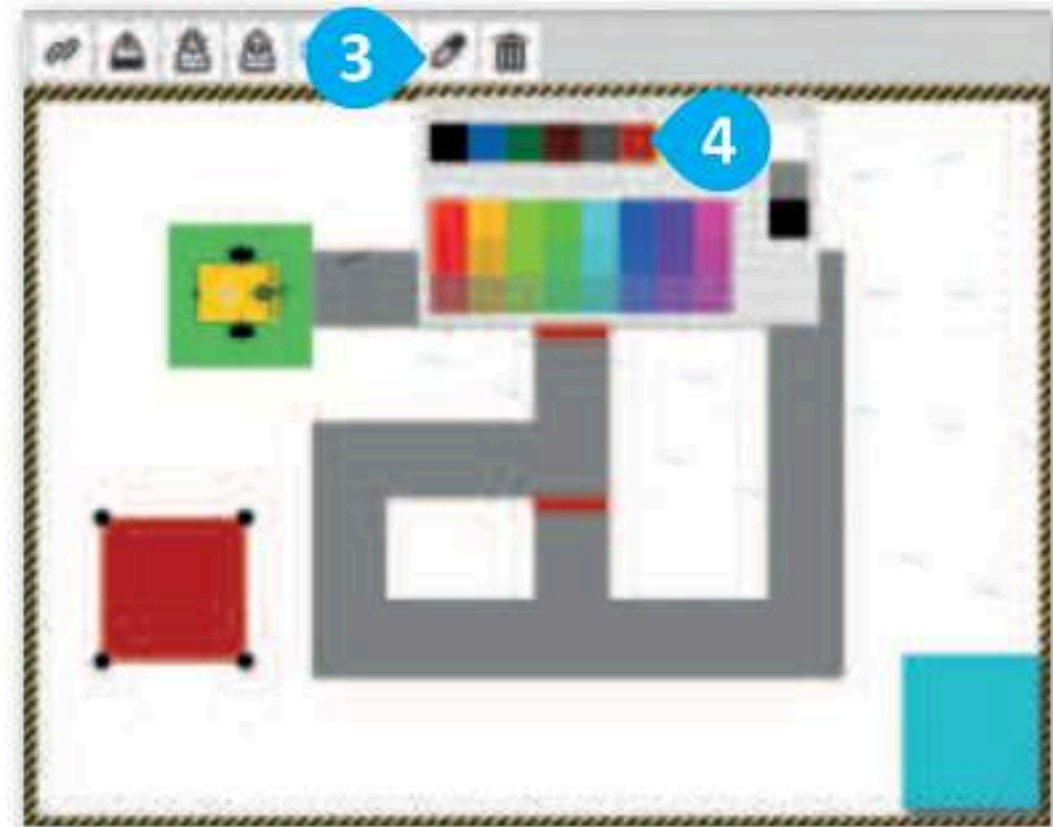
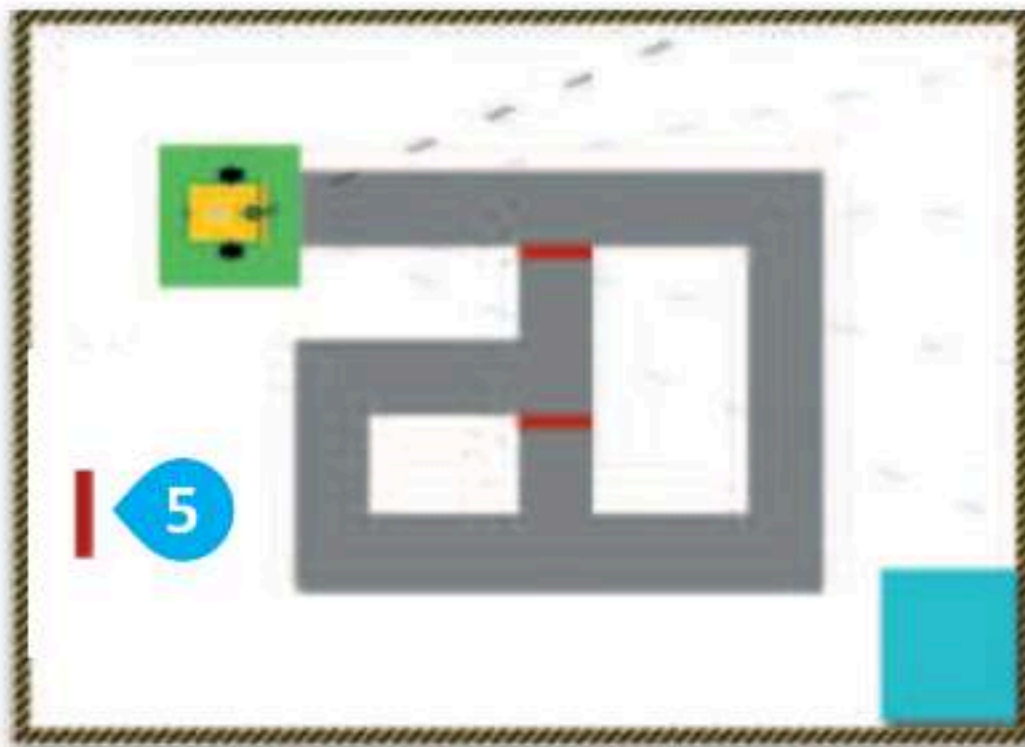
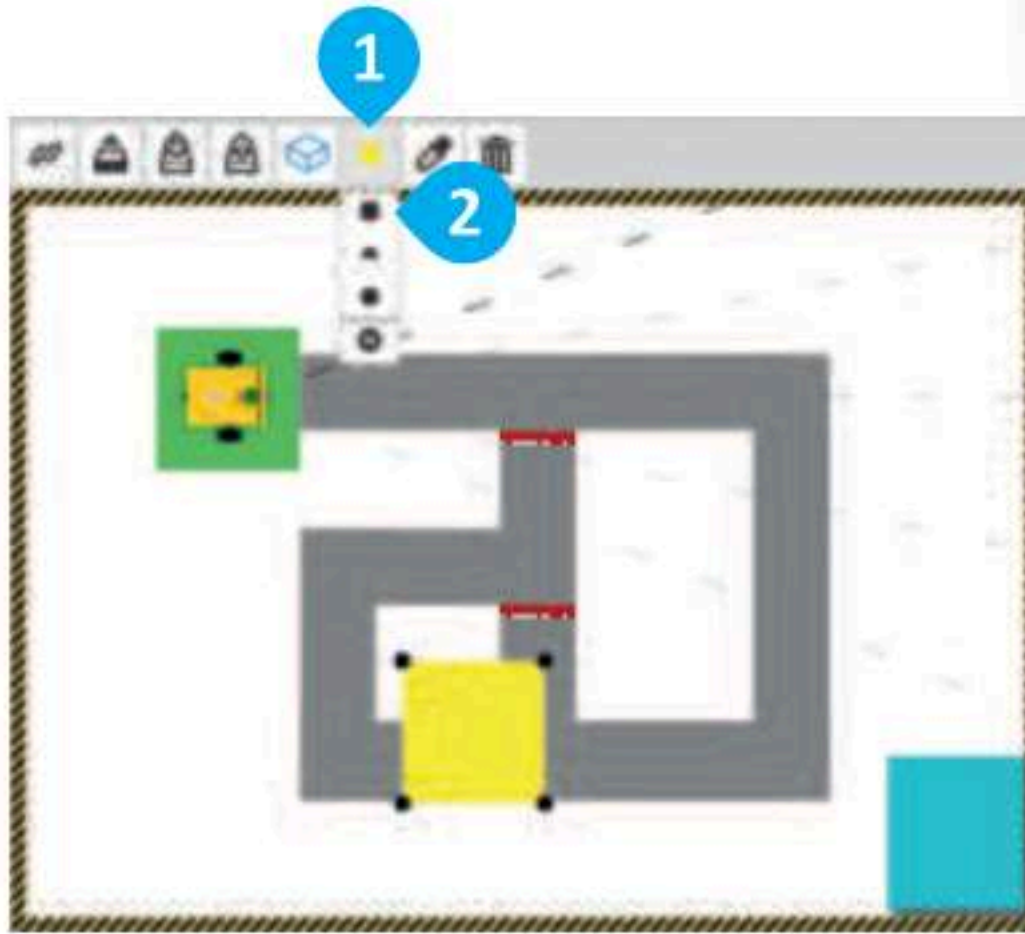
< اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان). ③

< حدّد اللون **red** (الأحمر). ④

< اسحب **edge points** (نقاط الحواف) بشكل صحيح لإنشاء خط عمودي. ⑤

< كرّر الخطوات السابقة مرتين لإنشاء خطين عموديين آخرين. ⑥

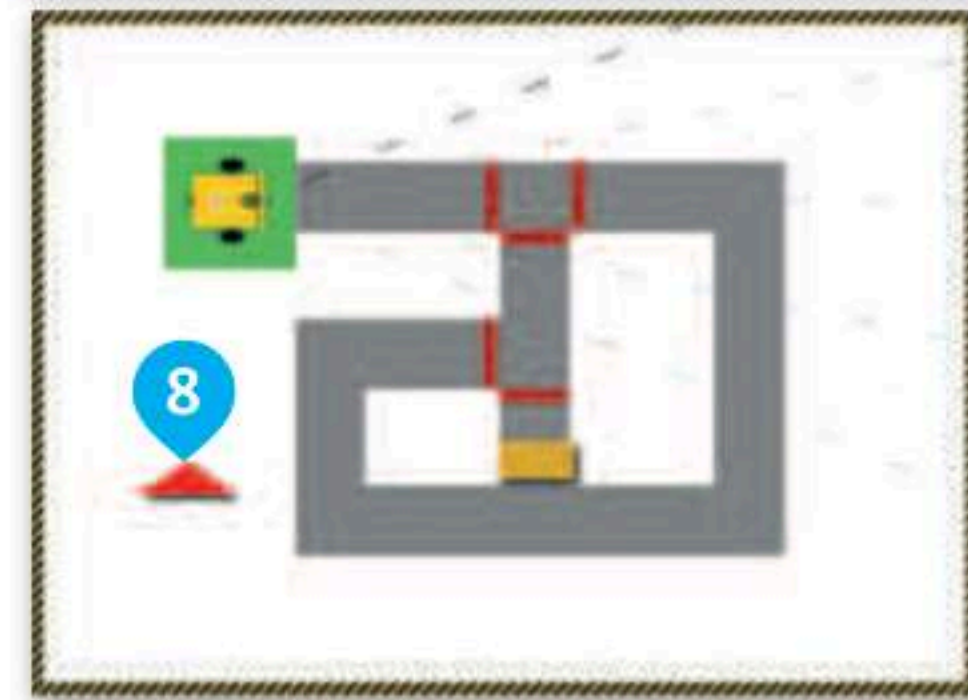
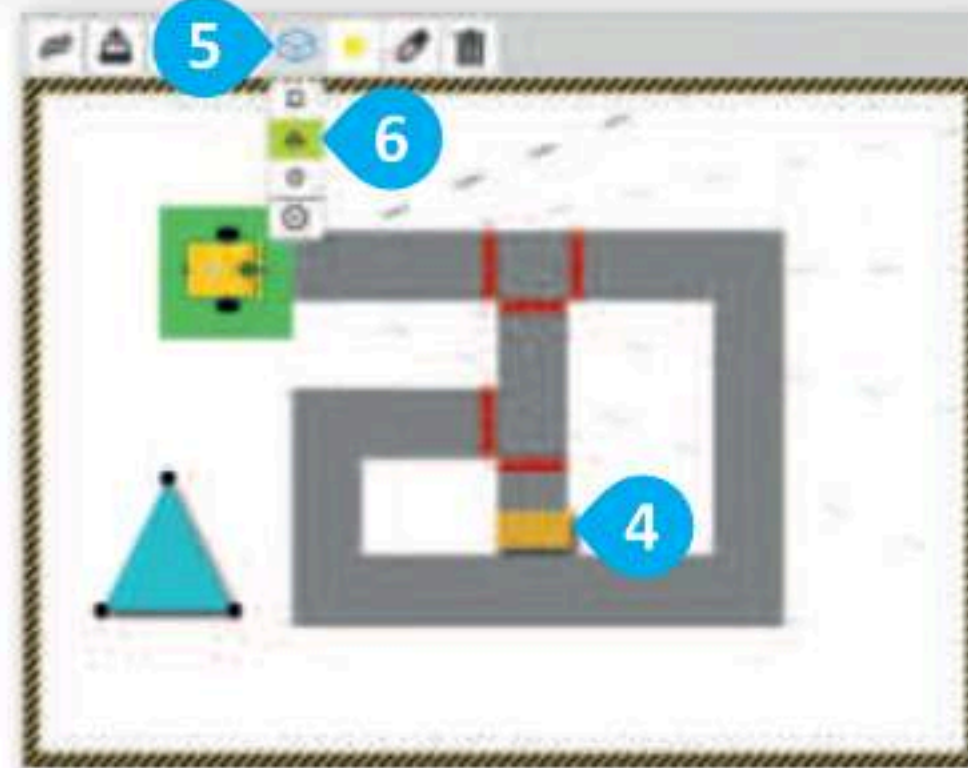
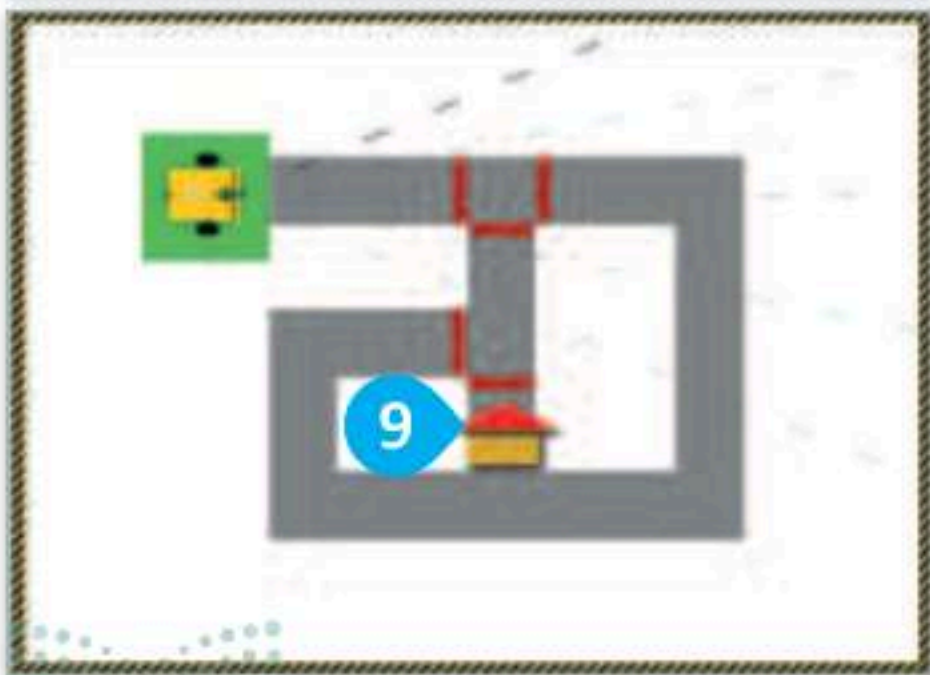
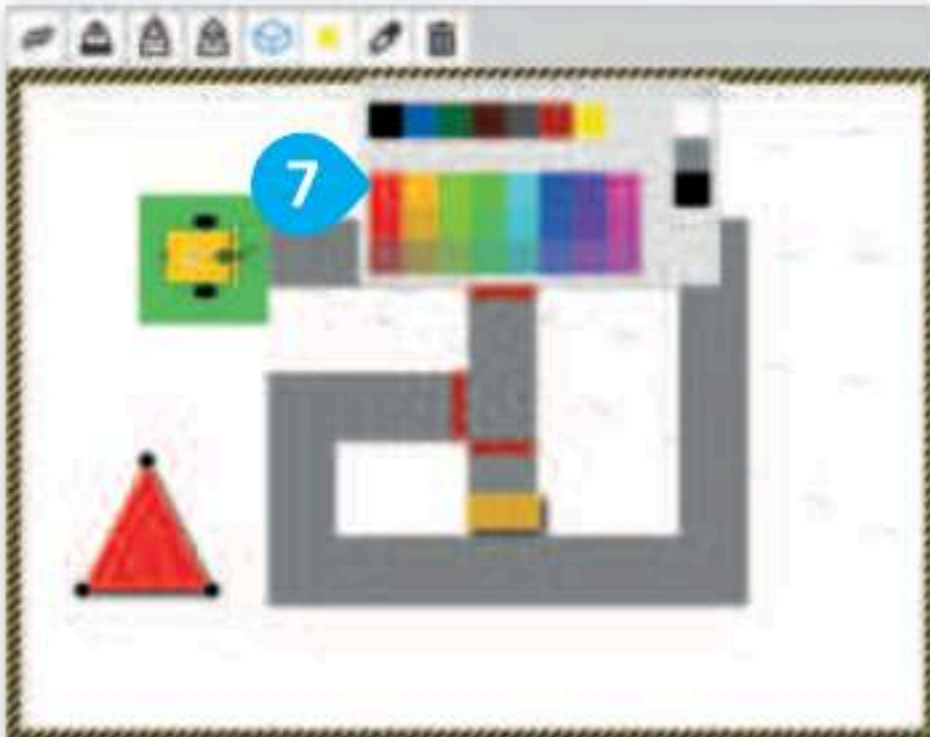
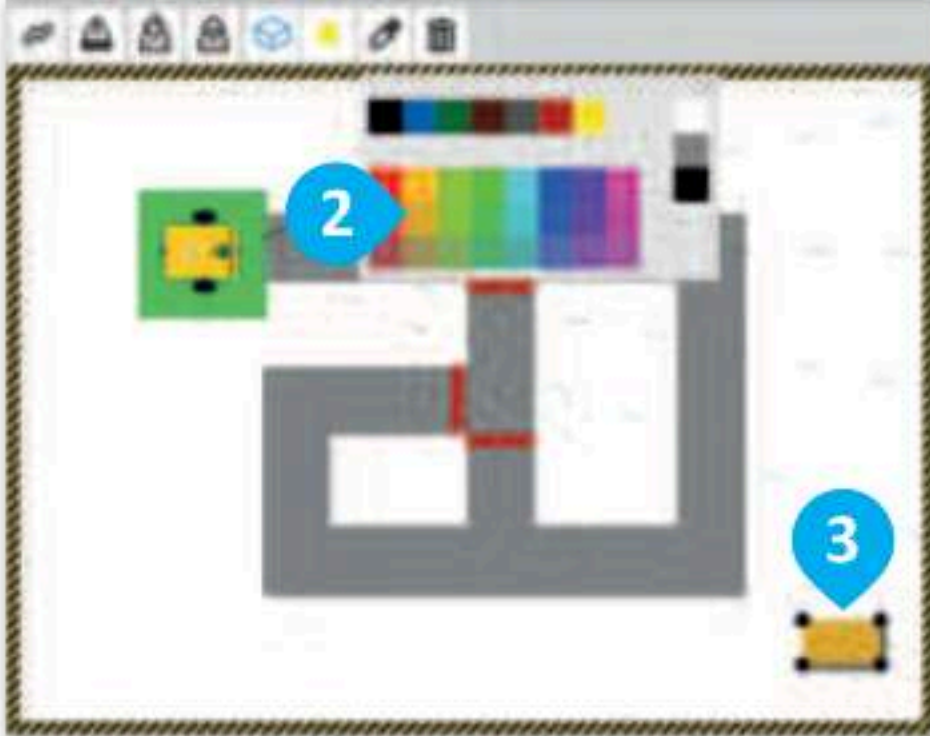
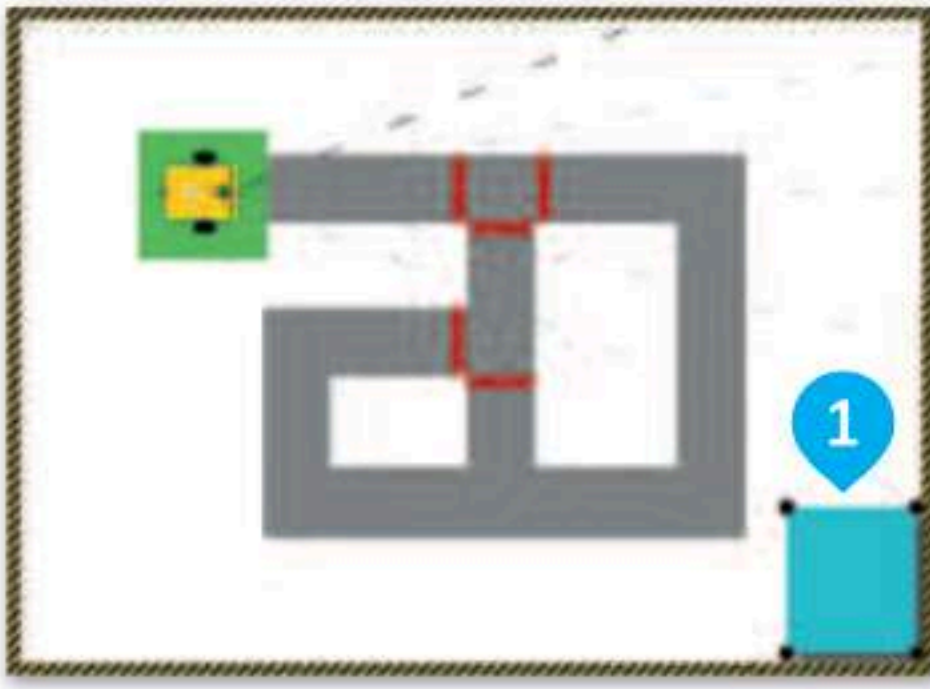
< اسحب الخطوط ثم ضعها على خريطة الطريق. ⑦



ادمج بين العائق الموجود في هذا المشهد وعائق جديد لإنشاء منزل صغير.

لإنشاء منزل بدمج عائقين معًا:

- 1 < اضغط على العائق الأزرق الافتراضي من المشهد.
- 2 < اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان)، وحدد اللون **orange** (البرتقالي).
- 3 < أعد تشكيل العائق إلى مستطيل أفقي.
- 4 < اسحب وضع العائق على خريطة الطريق كما في الصورة.
- 5 < اضغط على زر **add an obstacle** (إضافة عائق).
- 6 < اضغط على شكل **triangle** (المثلث).
- 7 < اضغط على زر **color picker** (منتقي الألوان)، وحدد اللون **red** (الأحمر).
- 8 < أعد تشكيل العائق.
- 9 < اسحبه وضعه على العائق البرتقالي.



علاوة على ذلك، يمكنك إضافة عناصر زخرفية على خريطة الطريق مثل الأشجار وغيرها.

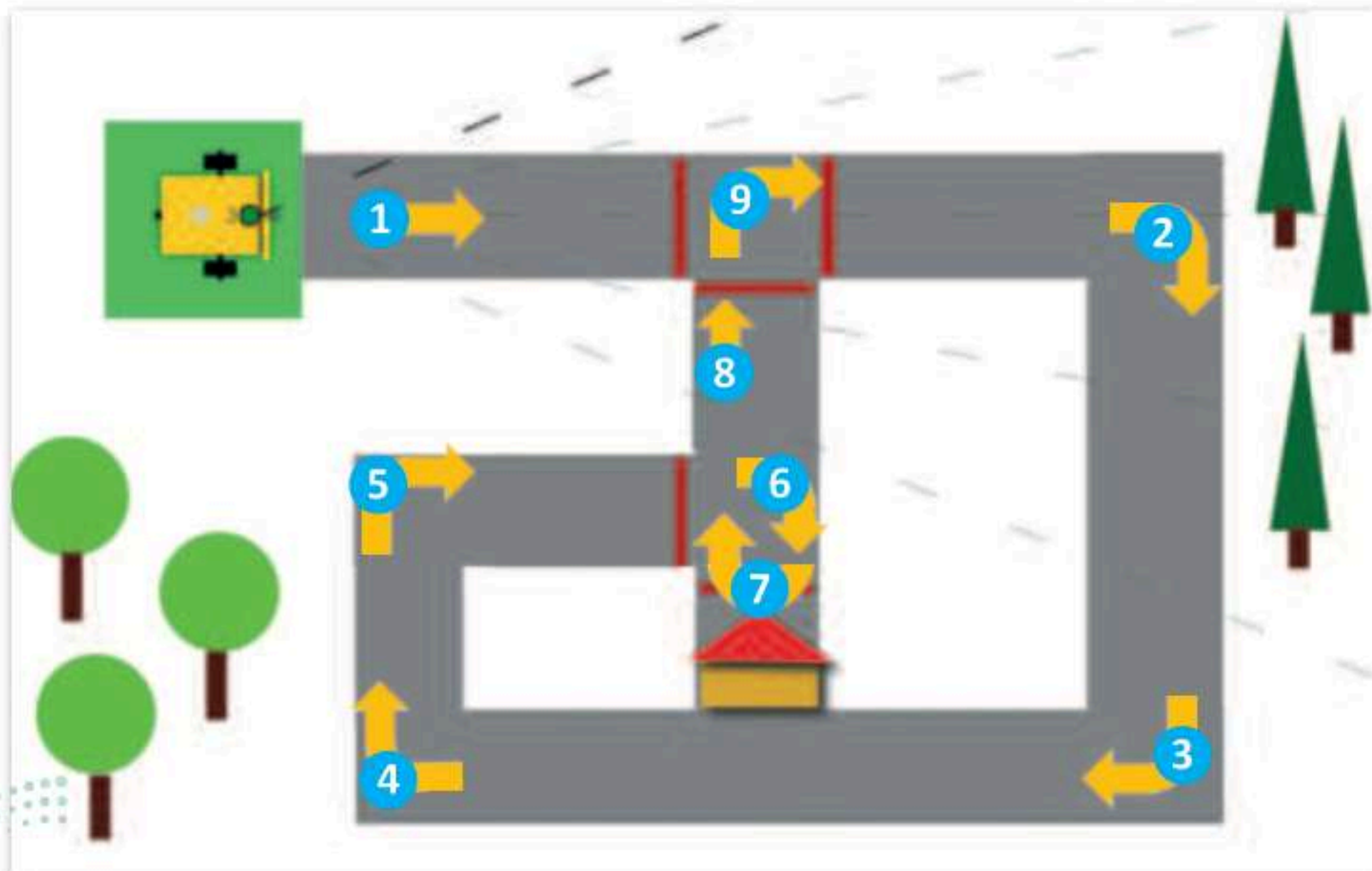
تحرك الروبوت بشكل مستقل في خريطة الطريق الجديدة

استخدم خريطة الطريق التي أنشأتها لتشغيل المقطع البرمجي "الحركة بشكل مستقل". في البداية، ضع الروبوت في المربع الأخضر ثم نفذ المقطع البرمجي للتحقق من كيفية عمله في خريطة الطريق الجديدة.



تمت برمجة الروبوت للتعرف على معالم خريطة الطريق الجديدة وهي: الطريق الرمادي، والمحيط الأبيض للطريق، والمساحات الحمراء والعائق، بحيث يتحرك بشكل مستقل خلالها.

يعمل المقطع البرمجي بشكل متكرر حتى تضغط على توقف (stop) ليتوقف.

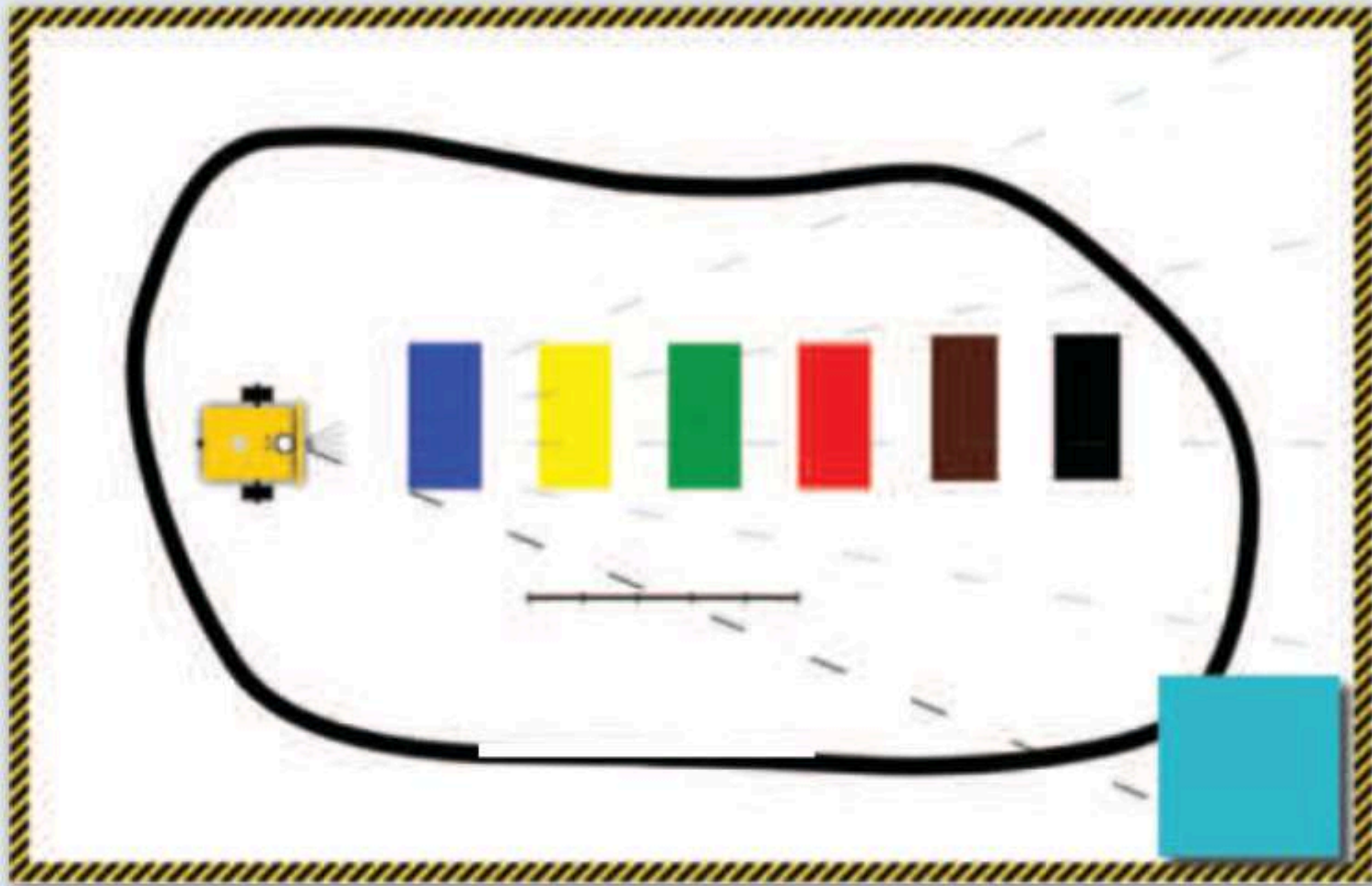


لنطبق معًا

تدريب 1

إضافة المساحات الملونة

أضف مساحة ملونة باللون البني وأخرى باللون الأسود إلى خريطة مساحات الألوان، وبرمج الروبوت لتنفيذ المهام فيها.



برمج الروبوت لتنفيذ الآتي:

- التحرك إلى الأمام.
- تشغيل الضوء الأحمر، إذا اكتشف مستشعر الألوان (Colour sensor) اللون البني.
- التوقف عندما يكتشف مستشعر الألوان (Colour sensor) اللون الأسود.
- لتشغيل المقطع البرمجي، ضع الروبوت أمام المساحات الملونة.

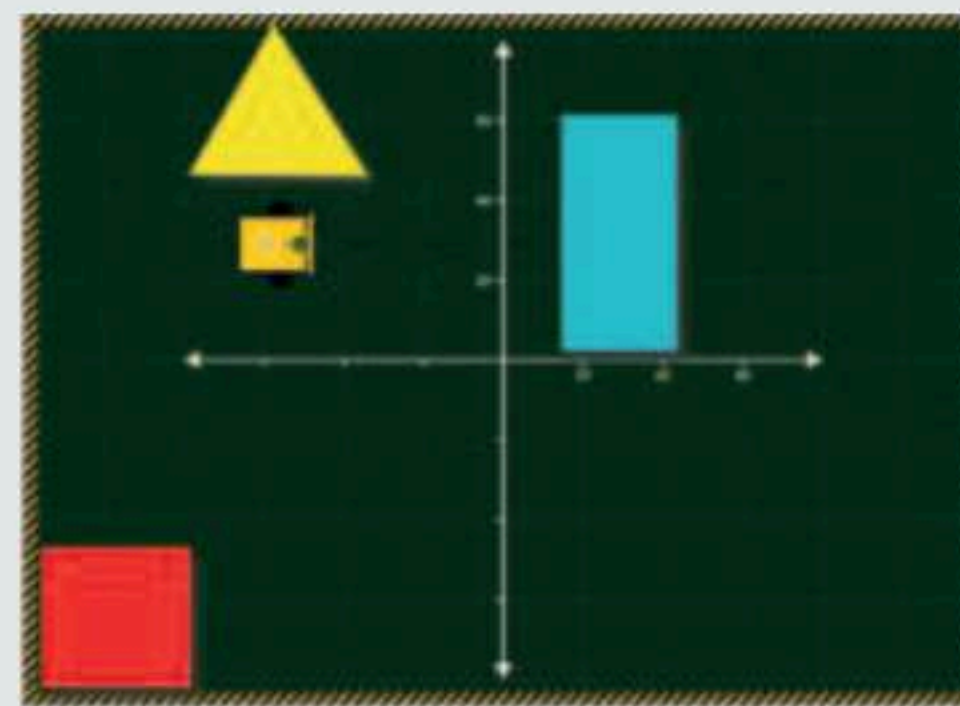
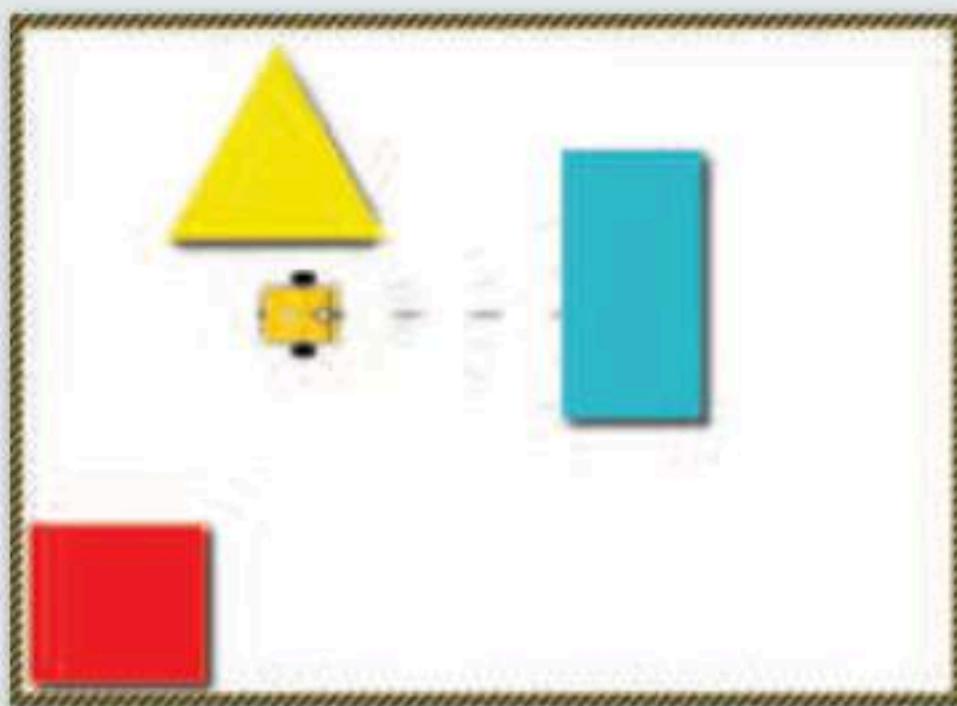


تدريب 2

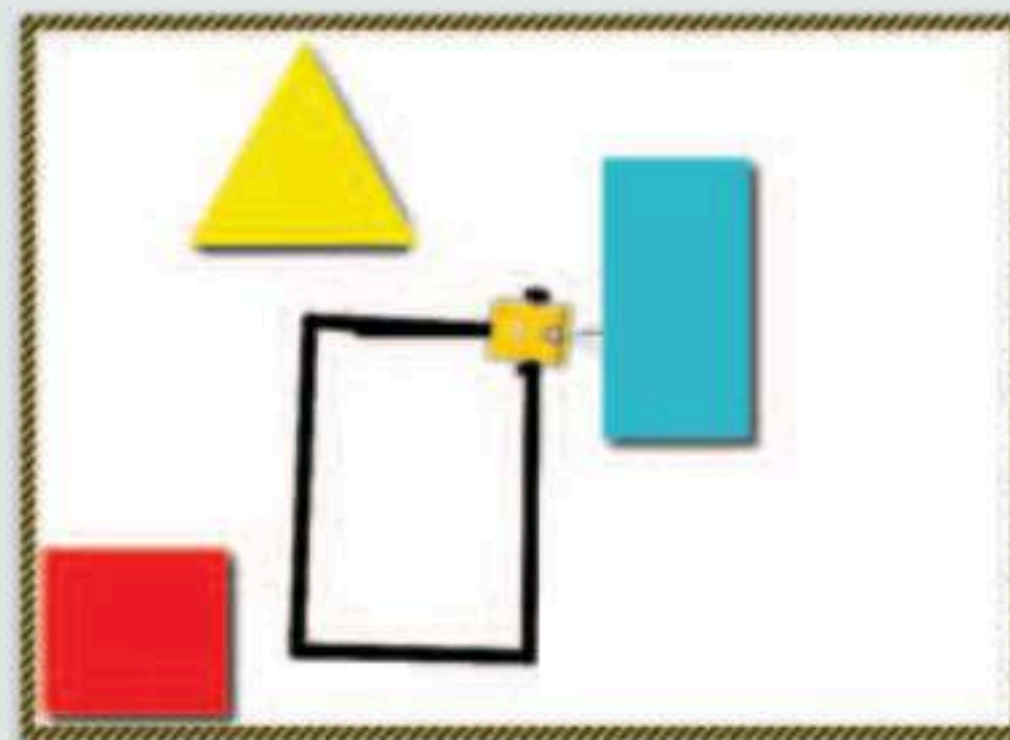
إضافة العوائق

أنشئ الخريطة وبرمج الروبوت للتنقل باستخدام مستشعر المسافة (Distance sensor).

- أنشئ العوائق وضعها كما هو موضح في الصورة أدناه على الخريطة باستخدام الشبكة.
- حدّد الخريطة البيضاء.



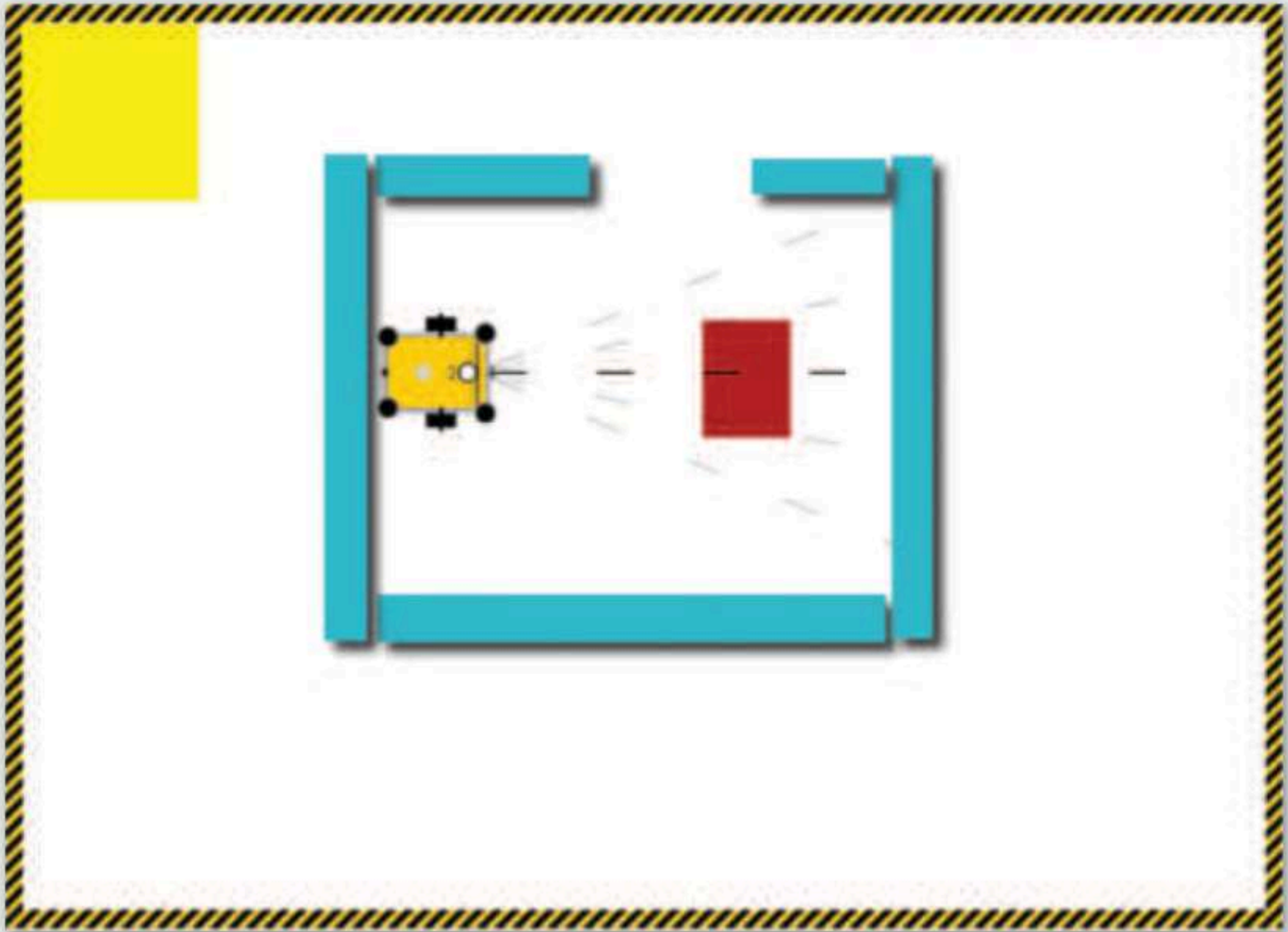
- برمج الروبوت للتحرك إلى الأمام، وفي كل مرة يكتشف فيها مستشعر المسافة (Distance sensor) عائقًا على مسافة 10 سنتيمترات أو أقل، ينعطف 90 درجة إلى اليمين.
- شغل رسم مسار الروبوت (robot draw trail) لمشاهدة المسار الذي يتبعه الروبوت.



تدريب 3

إضافة العوائق والمساحات الملونة

أنشئ متاهة خريطة المشهد الآتية والتي تحتوي على العوائق والمساحات الملونة، وبرمج الروبوت للوصول إلى المساحة الملونة باللون الأصفر ثم الوقوف.



- استخدم الخريطة البيضاء التي تحتوي على العائق الأزرق.
- أنشئ المتاهة باستخدام العوائق.
- أضف مساحتين باللونين والشكلين المحددين وضعهما كما هو موضح بالصورة.
- برمج الروبوت للخروج من المتاهة، والوقوف في المساحة الملونة باللون الأصفر باستخدام مستشعر الألوان (Colour sensor) ومستشعر المسافة (Distance sensor).





مشروع الوحدة

مشروع الروبوت الحارس

برمج الروبوت لتنفيذ جولات في حديقة المنزل بحثًا عن الأشخاص المتسللين.



أنشئ خريطة تشبه المخطط السابق، ثم برمج الروبوت لبدأ حركته من النقطة A، ليتتبع الطريق على طول محيط المنزل من أجل تنفيذ جولة فيه. عند تحرك الروبوت إلى الأمام، فإنه يتحرك بسرعة (30 %) ويضيء الضوء الأخضر. لتنفيذ جولات حول المنزل، سيستخدم الروبوت مُستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor)، وإذا وجد شخصًا في طريقه على مسافة مساوية أو أقل من 10 سنتيمتر، سيتوقف وسيضيء اللون الأحمر.



في الختام

جدول المهارات

درجة الإتقان		المهارة
لم يتقن	أتقن	
		1. توضيح ماهية مستشعرات الروبوت وأهميتها.
		2. التحكم في حركة الروبوت اعتمادًا على مُدخلات مُستشعر الألوان.
		3. التحكم في حركة الروبوت اعتمادًا على مُدخلات مُستشعر المسافة.
		4. برمجة الروبوت لاتخاذ القرارات.
		5. إنشاء الخرائط في مشهد المحاكاة باستخدام العوائق والمساحات الملونة.

المصطلحات

Light Mode	وضع الإضاءة	Colour Mode	وضع الألوان
Logical Operator	مُعامل منطقي	Colour Picker Block	لبنة مُلتقط الألوان
Number Block	لبنة الرقم	Colour Sensor	مُستشعر اللون
Obstacle	عائق	Comparison Block	لبنة المقارنة
Sensors Data View	عرض بيانات المستشعرات	Condition	شرط
Ultrasonic Sensor	مُستشعر الموجات فوق الصوتية	Debugging Procedure	وضع التصحيح





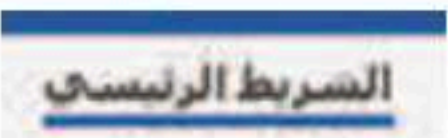
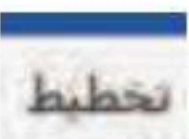
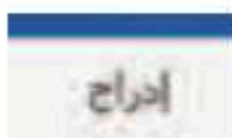
اختبر نفسك

السؤال الأول

خطأ	صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخاطئة فيما يلي:
		1. عند استخدام شبكة الجدول لإنشاء جدول، يمكنك تحديد عدد الأعمدة والصفوف بالجدول بشكل مرئي قبل إضافته إلى المستند.
		2. عند إنشاء جدول باستخدام قائمة الجدول، يمكنك تعيين هوامش الجدول لتكون هوامش الصفحة.
		3. يستخدم الزر  لمحاذاة نص الخلية إلى اليمين.
		4. لحذف عمود من الجدول، يجب عليك أولاً الضغط عليه بزر الفأرة الأيمن. ثم الضغط على (حذف خلايا) واختيار (حذف عمود بأكمله).
		5. إذا ضغطت على Ctrl + F، فستفتح نافذة البحث والاستبدال.
		6. باستخدام الخيار  ، يمكنك ضبط المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.
		7. يمكنك إضافة رموز في المستند باستخدام مفاتيح لوحة المفاتيح.
		8. يمكنك التراجع عن خطأ أثناء العمل على المستند بالضغط على Ctrl + H.
		9. يتيح لك عرض المسودة معاينة الهوامش الفعلية للصفحة.
		10. تعمل طريقة عرض "وضع القراءة" على تغيير حجم النص تلقائيًا باستخدام أعمدة وخطوط أكبر لعرض المستند.
		11. تحتاج إلى إضافة فاصل صفحة إذا كنت تريد إدراج صفحة غلاف في الصفحة الأولى من المستند.

اختبر نفسك

السؤال الثاني

اختر الإجابة الصحيحة:		
☐		1. لإضافة أعمدة في نص كتبه، يجب أولاً الضغط على علامة التبويب:
☐		
☐		
☐		2. لتطبيق الحدود في جدول، يجب الضغط على الخيار:
☐		
☐		
☐		3. إذا كنت تريد التحكم في مكان انتهاء الصفحة وأين تبدأ الصفحة الجديدة، فيمكنك الضغط على الخيار:
☐		
☐		
☐		4. نوع العرض الذي يتضمن بعض الميزات المصممة لتسهيل قراءة المستند هو:
☐		
☐		

اختبر نفسك

السؤال الثالث

صِل كل خطوة من خطوات عملية تصميم الألعاب مع وصفها.

1 تصميم النموذج الأولي

التفكير في فكرة من أجل لعبتك.

☐

2 الاختبار

إنشاء خطة للعبة، بما في ذلك القصة، والشخصيات الرئيسية، وآليات اللعبة.

☐

3 الفكرة

من الضروري تصميم نموذج أولي (Prototype) عند إنشاء لعبة، حيث يساعدك على تحسين أفكارك وإنهاءها قبل الوصول للإصدار النهائي.

☐

4 التخطيط للتصميم

حان الوقت لبدء لعبتك، حيث يمكنك مشاركتها مع أصدقائك وعائلتك، أو حتى مشاركتها على الإنترنت لكي يلعبها الآخرون.

☐

تحتاج إلى اختبار اللعبة للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب. في هذه الخطوة سيتم إصلاح جميع الأخطاء التي سيتم العثور عليها.

☐

اختبر نفسك

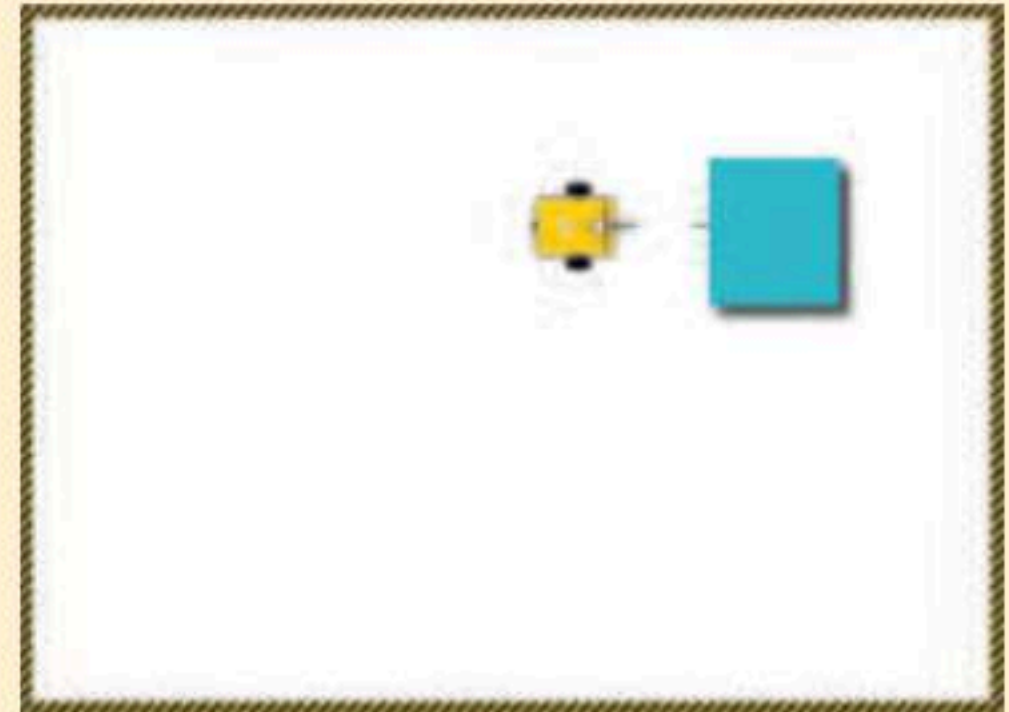
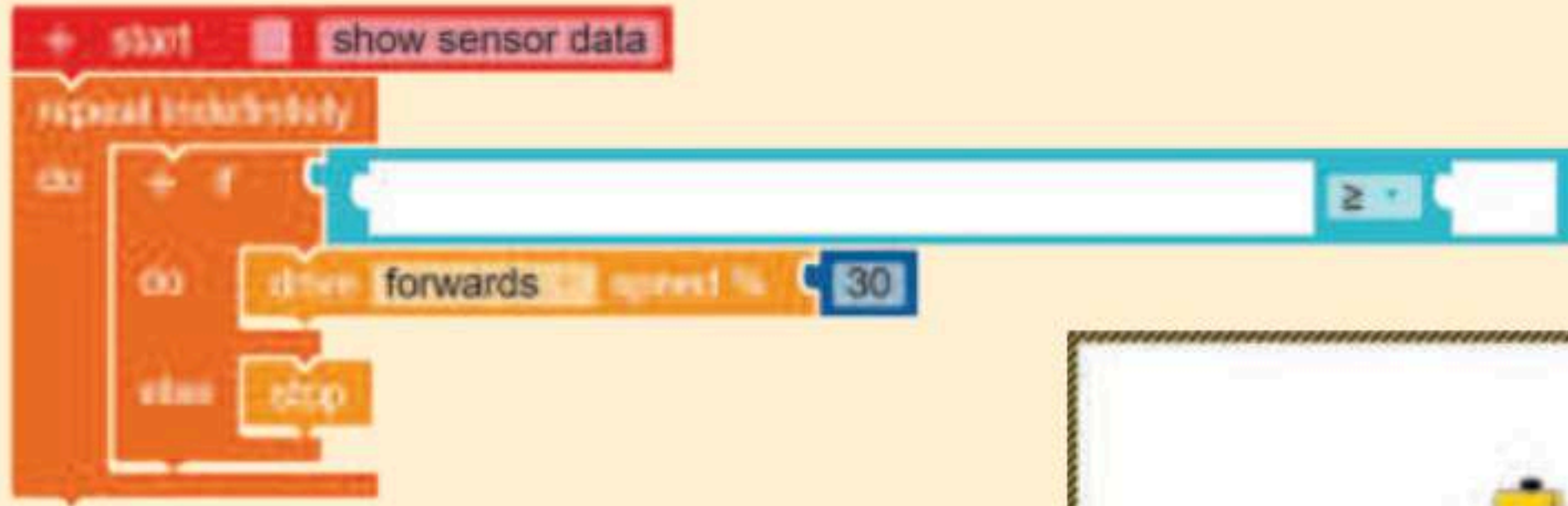
السؤال الخامس

أكمل المقطع البرمجي لجعل الروبوت يتوقف عند:

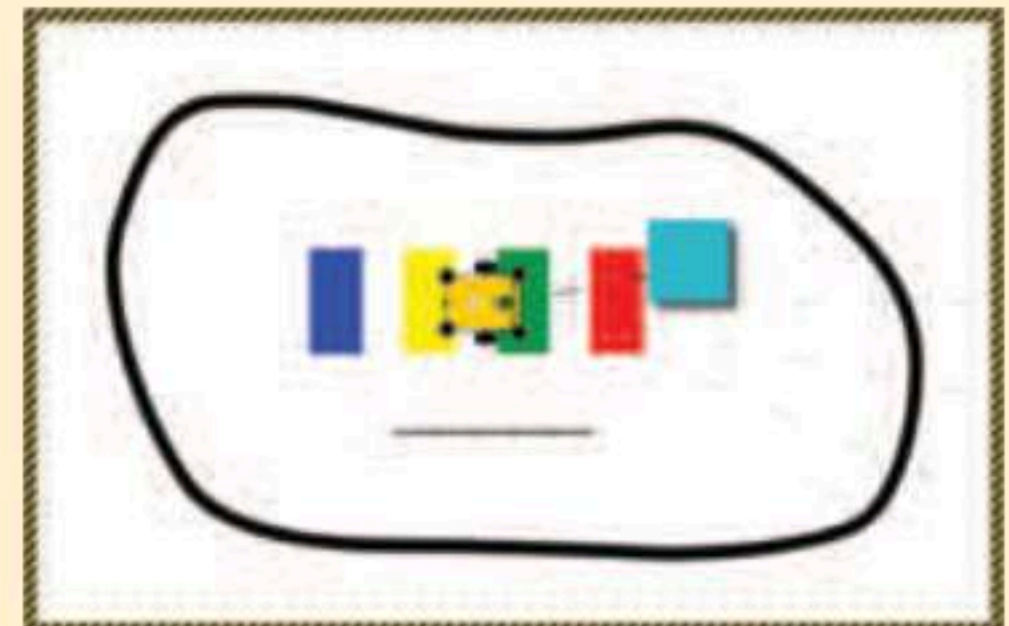
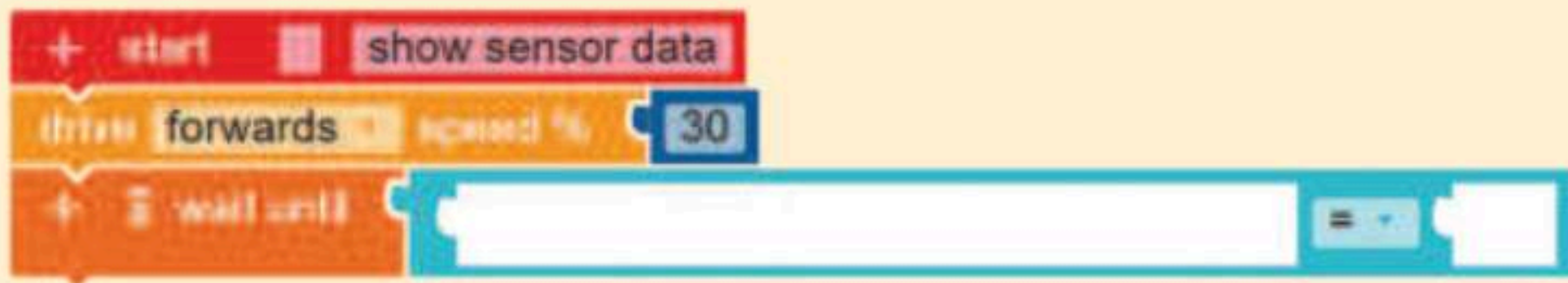
< مسافة أقل من 25 سنتيمتر من العائق في المقطع البرمجي الأول.

< المنطقة الخضراء في المقطع البرمجي الثاني.

المقطع البرمجي الأول



المقطع البرمجي الثاني

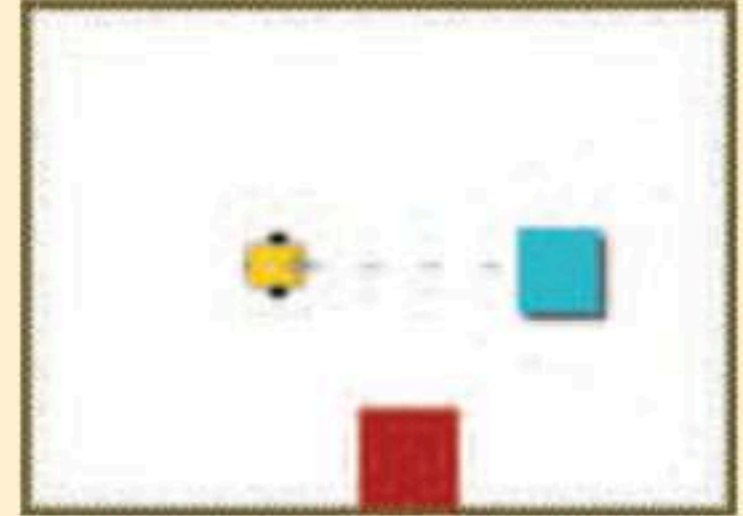


اختبر نفسك

السؤال السادس



رتب اللبانات بطريقة صحيحة لتحريك الروبوت والوقوف في المنطقة الحمراء.

☐

drive forwards speed % 30
distance cm 20

☐

turn right speed % 30
degree 90

☐

drive forwards speed % 30

☐

+ wait until get colour colour sensor Port 3 =

☐

drive forwards speed % 30

☐

+ wait until get distance cm ultrasonic sensor Port 4 ≤ 30

☐

+ start show sensor data