

تم تحميل وعرض المادة من :

مراجعاتي

www.mrajati.net



موقع مراجعاتي هو منصة تعليمية مستقلة وجهد تعليمي تطوعي تهدف إلى تقديم محتوى تعليمي مساعد وخدمات مساندة مجانية للطلاب وأولياء الأمور والمعلمين، بما في ذلك - على سبيل المثال لا الحصر - الحلول التعليمية، الملخصات، أوراق العمل، المراجعات، نماذج الاختبارات التدريبية، الشروحات، والمواد التعليمية المساندة، نحن نسعى جاهدين للتكامل مع المنظومة التعليمية الرسمية بما يخدم مصلحة الطالب والمعلم وولي الأمر،، جزى الله خيراً من بادر وتعاون في تقديم النفع والفائدة.

ذلك قريب منا.. حمل تطبيقنا للوصول الدائم لأسرع المراجعات والحلول التعليمية.



تابع حساباتنا على :

الوحدة الأولى الدرس ١ : إنشاء الجداول وتنسيقها

١ إنشاء الجداول:

الطريقة الأولى: استخدام شبكة الجداول:

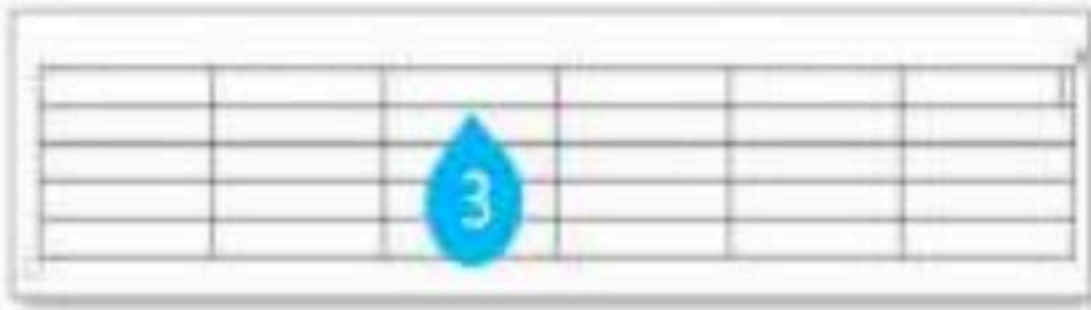
١- من علامة التبويب إدراج (Insert)، في مجموعة جداول (Tables)، اضغط على جدول (Table).



٢- حدد حجم الجدول الذي تريده في القائمة التي تظهر، بتحريك الفأرة رأسياً وأفقياً عبر المربعات.

٣- سيتم إدراج الجدول في مستندك.

٤- لكتابة نص، عليك الضغط داخل الخلية وبدء الكتابة.



الوقت	التمهيد	الجزء	المادة	الوقت	المعلم
10-9	التمهيد	الجزء الأول	اللغة العربية	10-9	المعلم
11-10	التمهيد	الجزء الثاني	اللغة العربية	11-10	المعلم
12-11	التمهيد	الجزء الثالث	اللغة العربية	12-11	المعلم
13-12	التمهيد	الجزء الرابع	اللغة العربية	13-12	المعلم

الطريقة الثانية: استخدام قائمة الجدول:

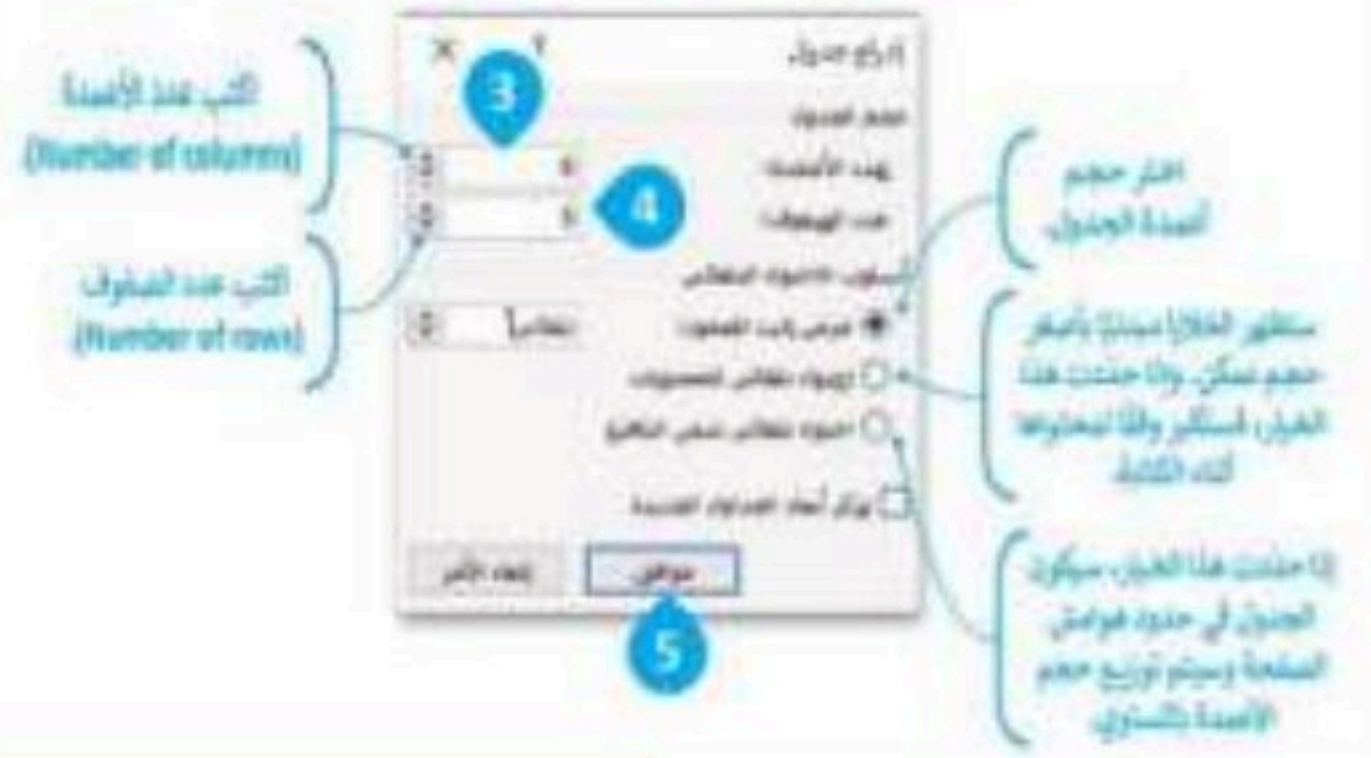
١- من علامة التبويب إدراج (Insert)، في مجموعة جداول (Tables)، اضغط على جدول (Table).

ثم اضغط على إدراج جدول (Insert Table).

٢- في نافذة إدراج (Insert)، عليك تعيين المعاملات التي تريدها مثلاً:

٣- اختر عدد ٦ أعمدة. و ٤- عدد ٥ صفوف.

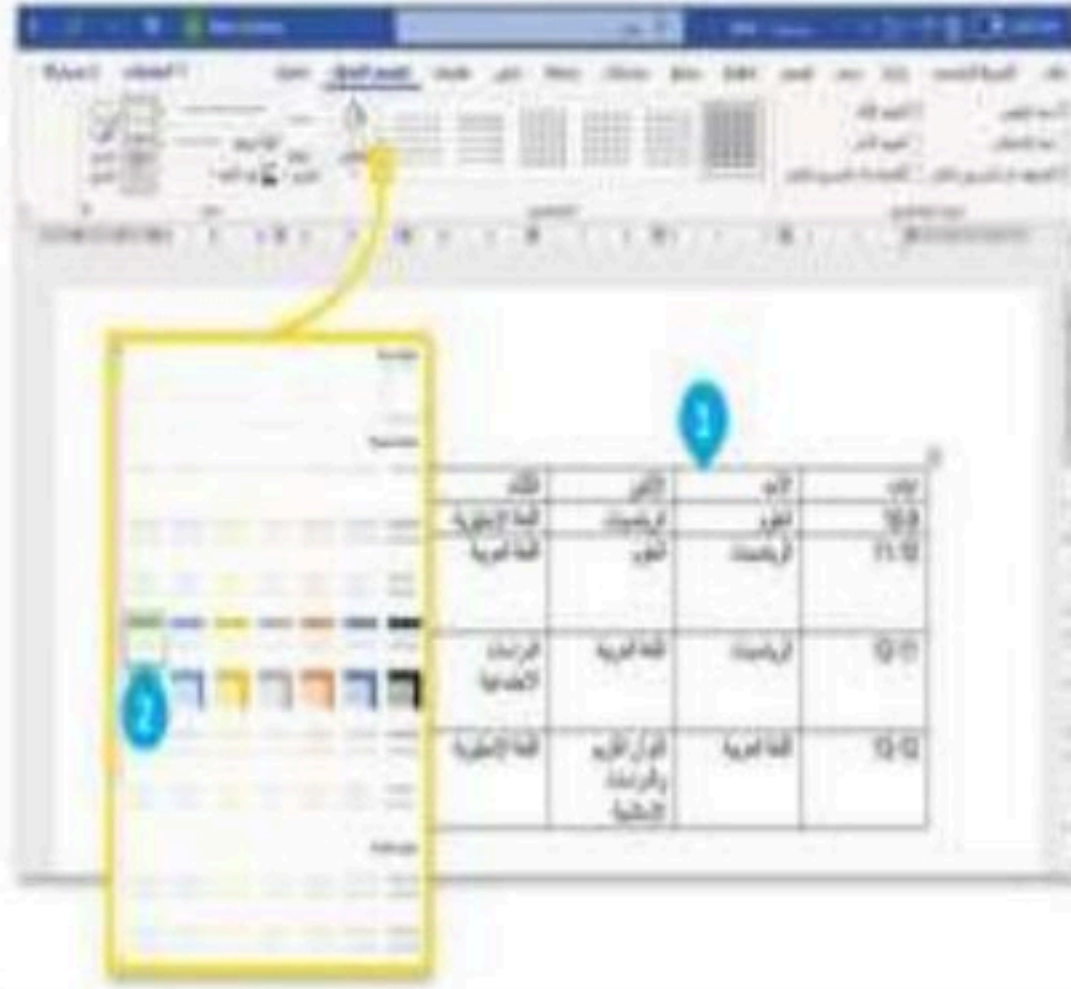
٥- اضغط على موافق (OK).





٢ تنسيق الجدول:

لتطبيق نمط (Style):



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

الصفحة	المادة	المعلم	المدة
10-9	الرياضيات	المعلم	10-9
11-10	الرياضيات	المعلم	11-10
12-11	الرياضيات	المعلم	12-11
13-12	الرياضيات	المعلم	13-12

٣ تطبيق نمط مخصص:

لإضافة التظليل (Shading):

- 1- حدد الخلايا التي تريد تظليلها.
- 2- من علامة تبويب 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 اللون إضافية (More Colors). يمكنك اختيار واحد من 256 لوناً قياسياً، أو اختيار لون آخر من بين ملايين الخيارات في علامة التبويب مخصص (Custom).

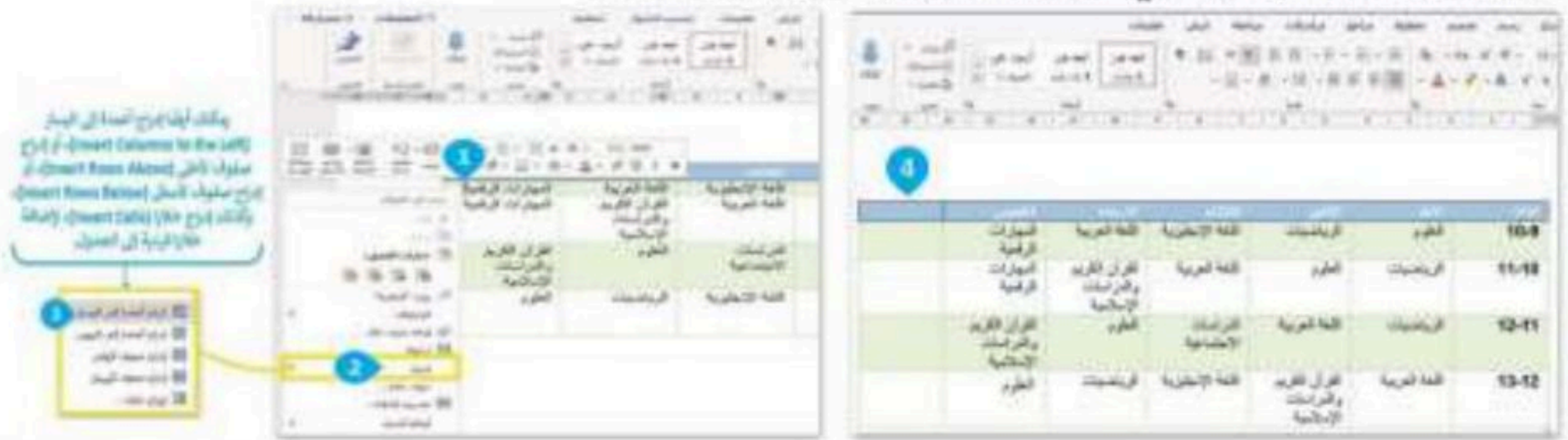


الوحدة الأولى الدرس ٢ : تحرير الجداول

١ إضافة الصفوف والأعمدة:

لإضافة صف (Row) أو عمود (Column):

- ١- اضغط بزر الفأرة الأيمن على الخلية المجاورة التي تريد إضافة صف أو عمود إليها.
- ٢- من القائمة المنبثقة، اضغط على إدراج (Insert).
- ٣- في المثال، اضغط على إدراج أعمدة إلى اليسار (Insert Columns to the left).
- ٤- سيظهر عمود جديد في الجانب الأيسر للخلية المحددة.



٢ حذف الصفوف والأعمدة:

لحذف صف (Row) أو عمود (Column):

- ١- اضغط بزر الفأرة الأيمن على أي خلية في الصف أو العمود الذي تريد حذفه.
- ٢- اضغط على حذف خلايا (Delete Cells).
- ٣- اضغط على حذف صف بأكمله (Delete entire row) أو حذف عمود بأكمله (Delete entire Column).



٤- اضغط على موافق (OK).

٣ ضبط حجم الجدول:

يمكن ضبط ارتفاع الصف وعرض العمود في الجدول داخل برنامج الورد بطرق مختلفة، عن طريق السحب بزر الفأرة الأيسر أو استخدام زر الاحتواء التلقائي.



لاستخدام زر الاحتواء التلقائي (Auto Fit):

١- اضغط على أي مكان في الجدول.

٢- من علامة التبويب **تخطيط (Layout)**، في

مجموعة **حجم الخلية (Cell Size)**، اضغط

على **احتواء تلقائي (AutoFit)**.

٣- اضغط على **احتواء تلقائي للمحتويات**

(AutoFit Contents).

٤- سيتم ضبط حجم العمود تلقائياً

على أطول كلمة.

10-8	العلوم	الرياضيات	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	السمات الرقمية
10-9	الرياضيات	العلوم	اللغة العربية	اللغة العربية	السمات الرقمية
11	الرياضيات	العلوم	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	السمات الرقمية
11-11	الرياضيات	العلوم	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	السمات الرقمية
12	الرياضيات	العلوم	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	السمات الرقمية
12-12	الرياضيات	العلوم	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	السمات الرقمية
13	الرياضيات	العلوم	اللغة الإنجليزية	اللغة العربية	السمات الرقمية



لتغيير حجم عمود أو صف بالفأرة:

١- أشر إلى الحد الأيمن للعمود الذي

تريد تغيير حجمه.

٢- اضغط باستمرار على حد الجدول

ثم اسحبه يساراً أو يميناً.

٤ إجراء التحديدات:

لتحديد صف (Row) أو عمود (Column) أو خلية (Cell):

١- اضغط على أي خلية في الجدول.

٢- من علامة التبويب **تخطيط (Layout)**، وفي مجموعة **جدول (Table)**، اضغط على **تحديد (Select)**.

٣- لتحديد عمود مثلاً، اضغط على **تحديد عمود (Select Column)**.

٤- سيتم تلقائياً تحديد العمود الذي يحتوي على الخلية التي ضغطت عليها.



٤ تابع إجراء التحديدات:



يمكنك أيضا اختيار أحد الخيارات الأخرى، وهي خيار الصف (Row) أو الخلية (Cell) أو الجدول (Table).



٥ محاذاة النص:

تتم محاذاة الكتابة في الجدول إلى اليمين افتراضيا. ويمكن تغييرها إلى اليسار أو الوسط أو الأعلى أو الأسفل.

لمحاذاة النص في الخلايا:

١- حدد الصف المطلوب.

٢- من علامة التبويب **تخطيط (Layout)**،

وفي مجموعة **محاذاة (Alignment)**،

حدد نوع المحاذاة المطلوبة مثلا:

توسيط.

٣- ستتغير محاذاة النص في الصف

إلى الوسط.





٦ تغيير اتجاه النص:

لتغيير اتجاه النص:

- ١- حدد الخلايا التي تريد تغيير اتجاه النص فيها.
- ٢- من علامة التبويب **تخطيط (Layout)**، وفي مجموعة **محاذاة (Alignment)**، اضغط فوق **اتجاه النص** عدة مرات لتستعرض الاتجاهات المتاحة للنص.
- ٣- تأكد من ضبط اتجاه النص على الجهة اليمين.



٧ البحث عن كلمة واستبدالها:

للبحث عن كلمة واستبدالها:

- ١- من علامة التبويب **الشريط الرئيسي (Home)**، وفي مجموعة **تحرير (Editing)**، اضغط على **استبدال (Replace)**.
- ٢- عند ظهور نافذة **بحث واستبدال (Find and Replace)**، اضغط على علامة **تبويب استبدال (Replace)**.
- ٣- في مربع النص **استبدال بـ (Replace with)**، اكتب الكلمة الجديدة.
- ٤- اضغط على **استبدال (Replace)**.



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

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

اختصار البحث والاستبدال **Ctrl + H**



الوحدة الأولى الدرس ٣ : التنسيق المتقدم

١ إدراج النص في أعمدة:

لإدراج النص الذي كتبته في أعمدة:

١- من علامة التبويب **تخطيط (Layout)**، وفي مجموعة **إعداد الصفحة (Page Setup)**، اضغط على الأعمدة (Columns).



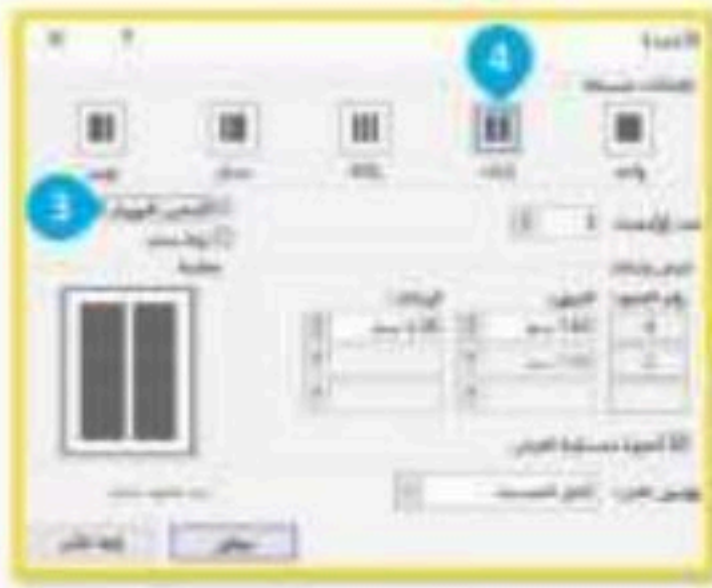
٢- اضغط على **مزيد من الأعمدة (More Columns)**.

٣- في نافذة **الأعمدة (Columns)**، حدد

خيار **اليمن لليسار (Right-to-Left)**.

٤- حدد عدد الأعمدة (**Number of Columns**)، اثنان مثلاً.

٥- سيقسم النص الآن إلى عمودين.



٢ المسافة البادئة للنص:

لإضافة مسافة بادئة للسطر الأول من الفقرة:

١- اضغط على النص الذي تريد إضافة مسافة بادئة إليه.

٢- اسحب إشارة المسافة البادئة للسطر الأول على المسطرة.

٣- لاحظ كيفية تحرك السطر الأول في الفقرة.



يُضبط المثلث السفلي المسافة البادئة لبقية أسطر الفقرة.
استخدم المربع لضبط كافة أسطر الفقرة مرة واحدة.
يُضبط المثلث العلوي المسافة البادئة للسطر الأول من الفقرة.



٣ المسافة البادئة للفقرة:

لإضافة مسافة بادئة للفقرة

- 1- اضغط على الفقرة التي تريد إضافة مسافة بادئة إليها.
- 2- اسحب المربع الموجود على المسطرة، ثم لاحظ كيفية تحرك الفقرة.

يطلق على إشارة المثلثين المتواجدين باليمين في الجزء الأيمن من المسطرة اسم علامات المسافة البادئة [indentation markers].



٤ الرؤوس والتذييلات:

يقع الرأس (Header) أعلى النص الرئيس في الصفحة، ويستخدم لعرض عنوان المستند. أما التذييل (Footer) فهو الجزء الموجود أسفل النص الرئيس. ويستخدم لإضافة مزيد من المعلومات حول الصفحة مثل (رقم الصفحة).

لإضافة الرأس (Header):

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





٤ تابع الرؤوس والتذييلات:

لإضافة تذييل (Footer):

١- من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة رأس و تذييل (Header & Footers)، اضغط على تذييل (Footer).



٢- اضغط على أيون داكن (Dark).

٣- اكتب المعلومات التي تريد تضمينها في التذييل.

٤- اضغط على إغلاق الرأس والتذييل (Close Header and Footer).



٥ إضافة الرموز:

لإضافة رمز:

١- من علامة التبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة

الرموز (Symbols)، اضغط على رمز (Symbol).

٢- اضغط على المزيد من الرموز (More Symbols).

٣- من نافذة رمز (Symbol)، اضغط على الرمز المطلوب.

٤- ثم اضغط على إدراج (Insert).

٥- يمكنك تكرار ذلك لإضافة رمز واحد كل مرة.

٦- عند الانتهاء، اضغط على إغلاق (Close).

٧- سوف تظهر الرموز في النص.





٥ تابع إضافة الرموز:



٦ تطبيق نمط:

في الورد العديد من الأنماط التي نستخدمها لتنسيق كل فقرة بشكل مستقل.



لتطبيق نمط على الفقرة:

١- حدد الفقرة الأولى.

٢- من علامة التبويب الشريط

الرئيسي (Home)، وفي مجموعة

الأنماط (Styles)، اضغط على

عنوان ٢ (Heading2).

٣- لاحظ الفرق.



٧ فاصل صفحة:

لإدراج فاصل صفحة:

١- اضغط حيث تريد بدء صفحة جديدة.

٢- من تبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة صفحات (Pages)، اضغط

على فاصل صفحات (Pages Break).

٣- سينتقل النص الموجود أسفل فاصل

الصفحة إلى الصفحة التالية.



٨ طرق عرض المستند:

ليس الهدف الوحيد من إعداد المستند هو طباعته على الورق، فقد يكون لجمع الملاحظات أو الأفكار، أو مشاركته مع الآخرين، ويمكن عرض المستند بطرق مختلفة، مثل: تخطيط الطباعة (Print Layout) أو تخطيط ويب (Web Layout) أو وضع القراءة (Read Mode).



٨ تابع طرق عرض المستند (وضع القراءة):

يعد وضع القراءة (Read Mode) أفضل طريقة لقراءة المستند. لأنه يحتوي بعض المميزات التي تسهل قراءة المستند.

لمعاينة المستند في وضع القراءة:

- ١- من تبويب عرض (View)، في مجموعة طرق عرض (Views)، اضغط على وضع القراءة (Read Mode).
- ٢- لتحرير المستند، اضغط على تبويب عرض (View).
- ٣- من القائمة المنبثقة اضغط على تحرير مستند (Edit document).



استعرض طرق عرض المستند الأخرى من تبويب عرض (View)، في مجموعة طرق عرض (Views).



٩ صفحة الغلاف:

صفحة الغلاف تمنح المستند لمسة احترافية وجمالية.

لإضافة صفحة غلاف،

١- من تبويب إدراج (Insert)، وفي مجموعة الصفحات (Pages)،

اضغط على صفحة غلاف (Cover Page).

٢- اضغط على صفحة الغلاف التي تريدها، مثلا أوستن (Austin).

٣- ستضاف صفحة الغلاف إلى المستند.

٤- أكمل عنوان (Title) المستند و العنوان الفرعي (Subtitle).





الوحدة الثانية الدرس ١ : تصميم صفحة إلكترونية

١ الشبكة الإلكترونية:

الشبكة الإلكترونية العالمية: تتكون من مجموعة مواقع إلكترونية تحتوي على صفحات ومستندات يُطلق عليها اسم الصفحات الإلكترونية.

٢ الموقع الإلكتروني:

الموقع الإلكتروني: هو مجموعة من الصفحات الإلكترونية المترابطة. ويحتوي على أكثر من صفحة إلكترونية، ويمكن الوصول إليه بكتابة عنوانه في شريط عنوان المتصفح.

٣ الصفحة الإلكترونية:

الصفحة الإلكترونية: هي صفحة على الإنترنت تتضمن العديد من المكونات، مثل النصوص، والصور، ومقاطع الفيديو، وروابط لصفحات إلكترونية أخرى.
أنواع الصفحات الإلكترونية: يوجد العديد من الأنواع: الصفحات الإخبارية، صفحات الوسائط الاجتماعية، الصفحات الإعلانية، وغيرها.
الصفحة الرئيسية: هي أول صفحة وأكثرها أهمية في الموقع الإلكتروني. ويمكن الانتقال إلى أي صفحة في الموقع الإلكتروني من خلال الصفحة الرئيسية عبر الارتباطات التشعبية.
الارتباط التشعبي: قد يكون كلمة أو عبارة أو صورة عند الضغط عليها تعيد توجيهك إلى صفحات إلكترونية أخرى. وعادة ما يكون الارتباط التشعبي (النصي) مسطراً أو باللون الأزرق.

٤ إنشاء موقع باستخدام أداة قوغل:

لتصميم موقع إلكتروني: نستخدم أداة مواقع قوغل (Google Sites)، وهي أداة تصميم لشبكة إلكترونية مجانية عبر الإنترنت.



التخطيط: قبل البدء بإنشاء الموقع، عليك إنشاء مخطط

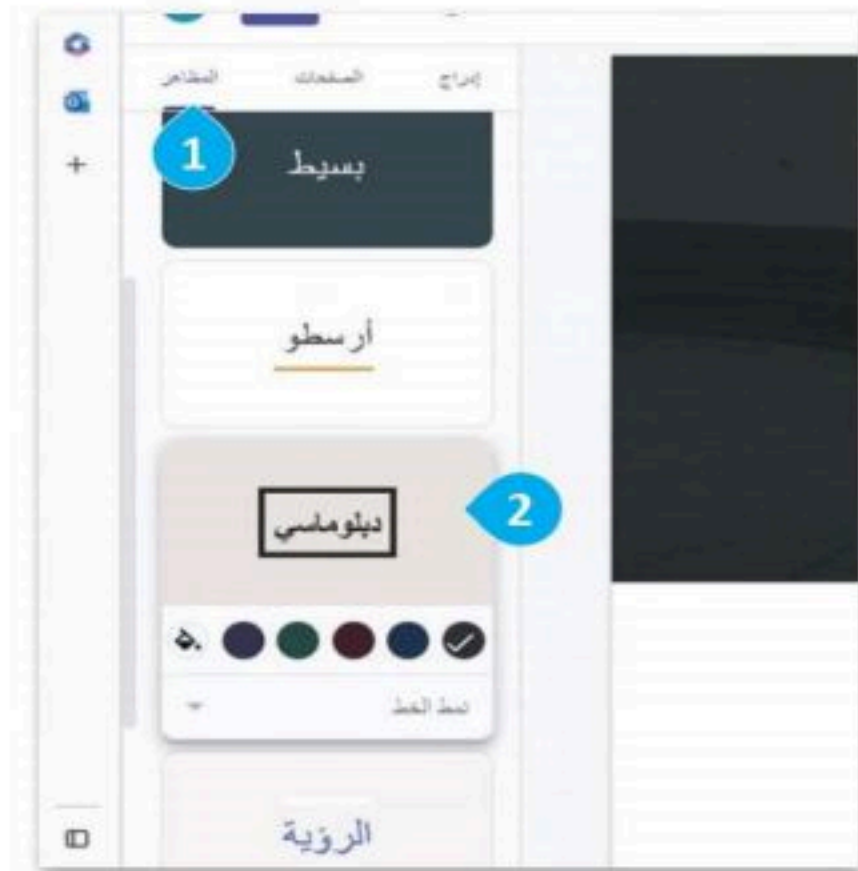
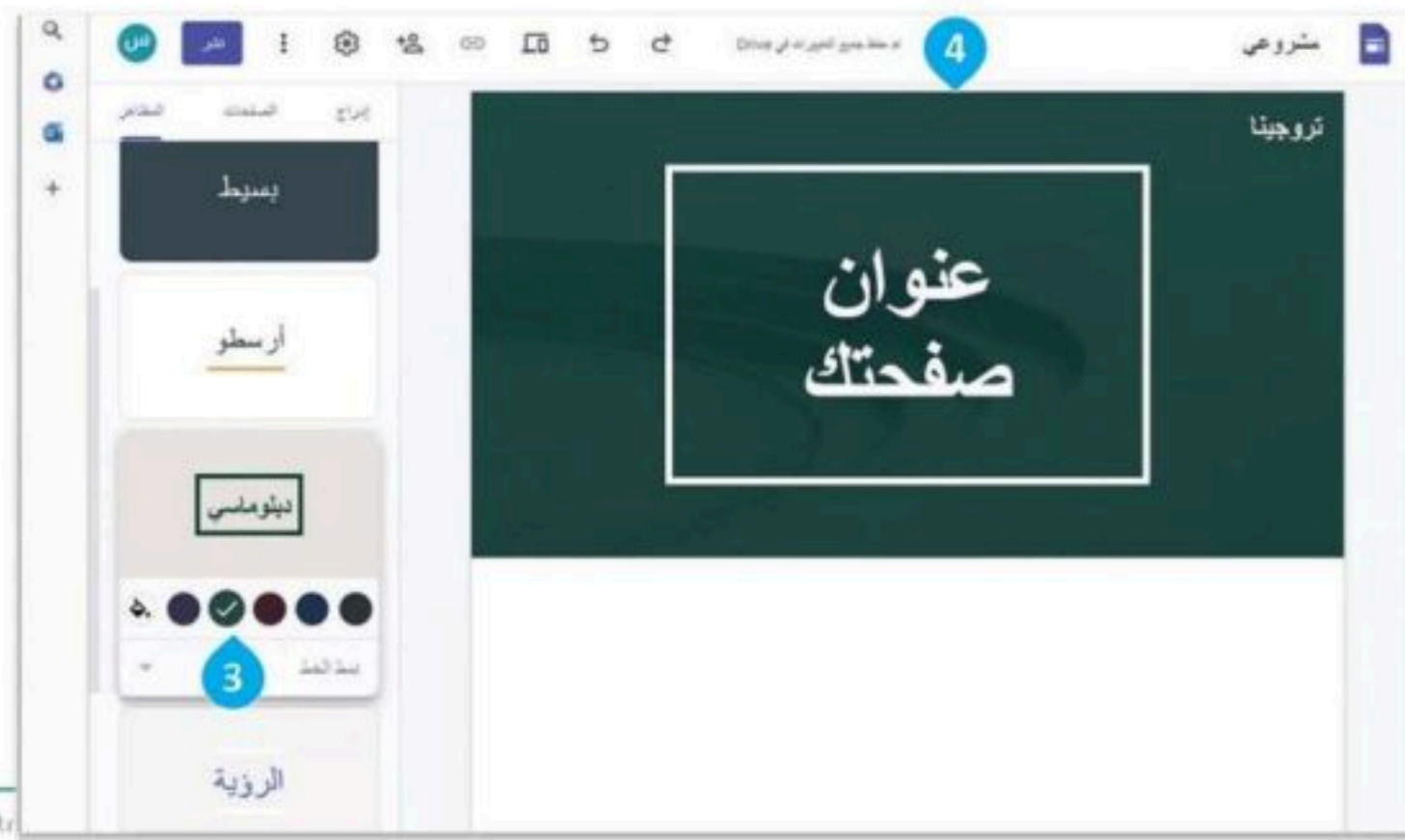
تصميمي لهذا الموقع على الورق. لتحديد المكونات الرئيسية للموقع، وكيفية توزيعها في صفحات الموقع.

تنبيه: حاول أن يكون تصميمك بسيطاً قدر الإمكان عند تصميم الموقع الإلكتروني.

٧ اختيار مظهر موقعك الإلكتروني:

لاختيار مظهر موقعك الإلكتروني:

- ١- من قائمة المظاهر الجاهزة، اضغط على زر المظاهر (Themes).
- ٢- اختر مظهرا معينا مثل دبلوماسي (Diplomat).
- ٣- تحت المظهر، اضغط على اللون الذي تريده.
- ٤- سيطبق المظهر الجديد ولون الخط.



٨ التعامل مع النصوص:

يمكنك تحرير العناوين والفقرات واستبدال النصوص وتنسيقها لجعل المحتوى جذابا.
لتحرير عنوان الصفحة:

- ١- اضغط على النص الذي تريد تحريره.
- ٢- سيظهر شريط به أدوات تحرير النص، استخدمه لتعديل النص الخاص بك.
- ٣- في عنوان صفحتك (Your page title) اكتب (الاسم الذي تريد)



واجهة التحرير.
تسمح خاصية الصور (Images) بتحميل صورة من حاسوبك أو اختيار صورة من جوجل درايف (Google Drive) أو صور جوجل (Google Photos). يمكنك إدراج الصور في صفحة الويب بواسطة علامة التبويب إدراج (Insert) في واجهة التحرير.

بسموح مربع النص (Text box) بإدخال نص وتنسيقه داخل المربع. يمكنك إدراج مربع النص في الصفحة الإلكترونية بواسطة علامة التبويب إدراج (Insert) في واجهة التحرير.

٩ إضافة النصوص:

إضافة النصوص:

- ١- من علامة تبويب إدراج (Insert)، اضغط على مربع نص (Text box).
- ٢- اضغط على المزيد (more).
- ٣- ثم اضغط على خيارات محاذاة (Align).
- ٤- اختر محاذاة إلى اليمين (Align Right).
- ٥- اكتب النص الذي تريده في مربع النص.



مقايض مربع النص.

سيضاف مربع النص إلى الصفحة.

١٠ تغيير نمط الخط:

لتغيير النمط:

- ١- اضغط على السهم الموجود بجوار نص الفقرة.
- ٢- اختر نمط النص الذي تريده، مثلا: رأس موضوع فرعي (Subheading).



١١ تغيير خلفية الموقع:

لتغيير صورة الخلفية:

- ١- مرر الفأرة على منطقة رأس الصفحة (Header).
- ٢- اضغط على تغيير الصورة (Change image).
- ٣- اضغط على تحديد (Select).
- ٤- من نافذة اختيار الصور (Select image)، اضغط على بحث (search).





الكتف ما يميز تروجينا، ذلك الجبل الشاهق في وسط تروجنا، تمتلك تروجينا بعضنا من أجمل المناظر الطبيعية في العالم، مما يجعلها وجهة مميزة لمن يستمتعون بالمغامرة والطبيعة.

تعايش مع الجبل

1

2

3

4

5

سيظهر النص المدمج ككتلة نصية واحدة في مربع النص المطلوب.

١٣ دمج مربعات النصوص:

لدمج مربعات النصوص:

- ١- من علامة تبويب إدراج (Insert)، اضغط على مربع نص (Text box).
- ٢- اسحب وأفلت مربع النص داخل مربع النص السابق.
- ٣- اختر محاذاة إلى اليمين (Align Right).
- ٤- امنح النص النمط الذي تريده، مثلا: اختر نص عادي (Normal text).
- ٥- اكتب النص الذي تريده في مربع النص.

١٤ إضافة الصور:

لإضافة الصور:

- ١- من علامة تبويب إدراج (Insert)، اضغط على صور (Images).
- ٢- اضغط على تحديد (Select).
- ٣- في نافذة اختيار الصور (Select images) اضغط على صور بحث فوجل (Google search images).

الكتف ما يميز تروجينا، ذلك الجبل الشاهق في وسط تروجنا، تمتلك تروجينا بعضنا من أجمل المناظر الطبيعية في العالم، مما يجعلها وجهة مميزة لمن يستمتعون بالمغامرة والطبيعة.

تعايش مع الجبل

1

2

3

الوحدة الثانية الدرس ٢ : إضافة الصفحات

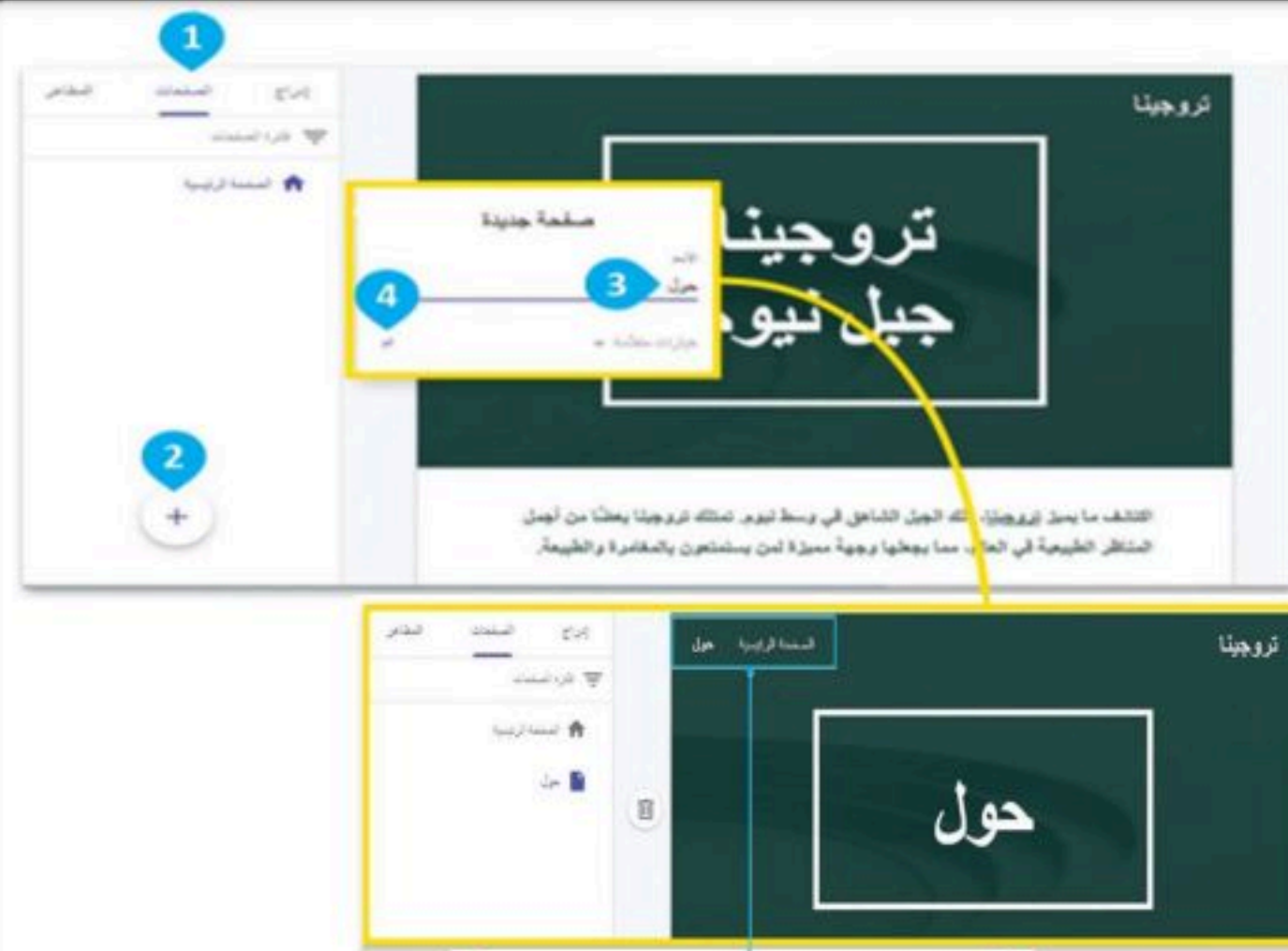
١ تعدد الصفحات في الموقع الإلكتروني:



من المهم أن يحتوي الموقع على أكثر من صفحة لأسباب منها:

- ١- **التنظيم**: الصفحات المتعددة تنظم المحتوى الخاص بك ويسهل على الزائرين التنقل في موقعك والعثور على المعلومات التي يبحثون عنها.
- ٢- **تحسين تجربة المستخدم**: يستمتع الزائرون بتصفح الموقع الذي يحتوي صفحات إلكترونية متعددة. ويمكنك تقديم المحتوى الخاص بك بشكل منظم وجذاب في الصفحات المتعددة.
- ٣- **المرونة**: تسمح لك الصفحات المتعددة بتجربة تخطيطات وأنماط وأنواع مختلفة من المحتوى.

٢ إنشاء الصفحات الإلكترونية:

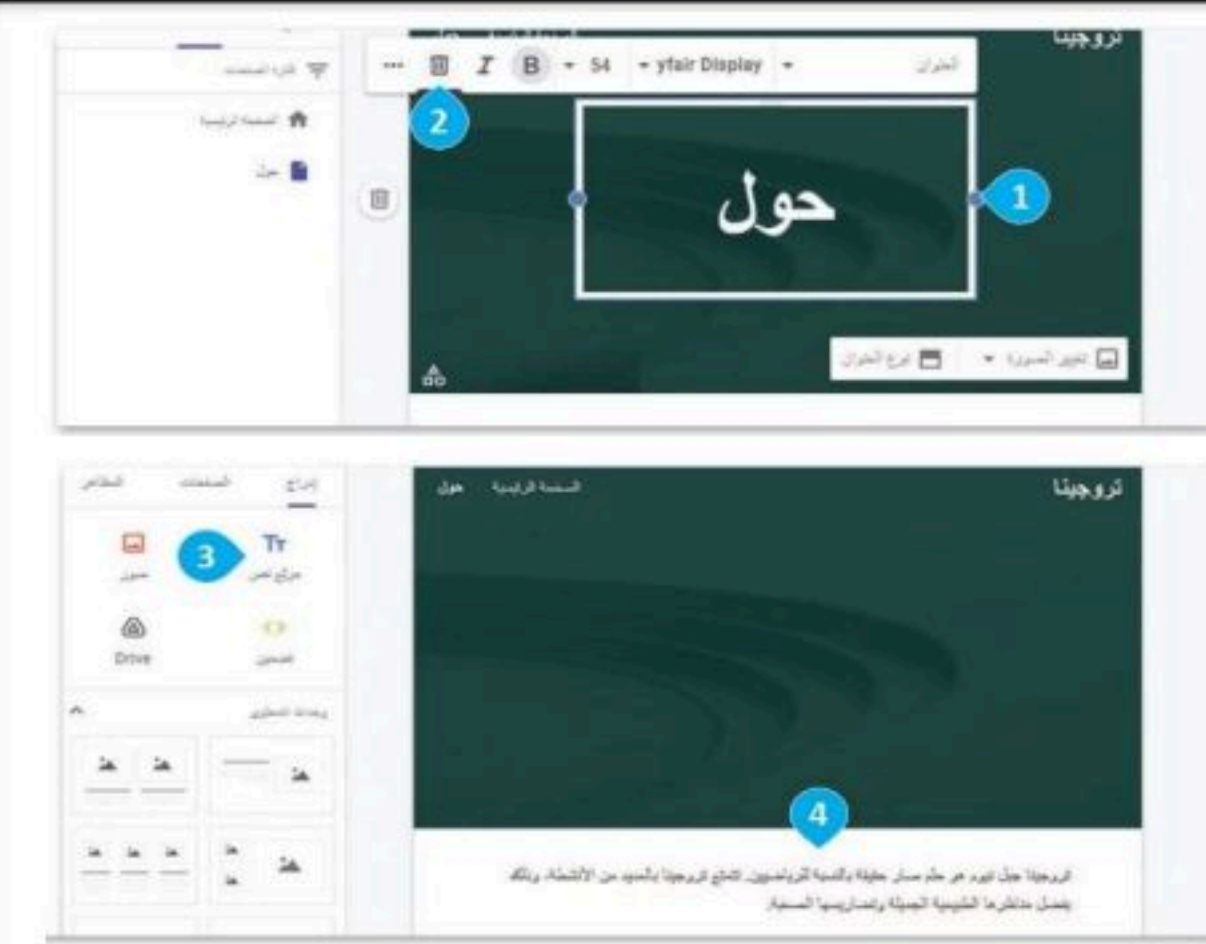


بمجرد إنشائك صفحتين أو أكثر من الصفحات الإلكترونية، يمكنك التبديل بينهما بسهولة.

لإنشاء صفحة في موقعك الإلكتروني:

- ١- اضغط على زر الصفحات (Pages).
- ٢- اضغط على رمز الإضافة.
- ٣- اكتب اسم صفحتك حول (About).
- ٤- اضغط على تم (Done).

٣ حذف وإضافة العناصر:

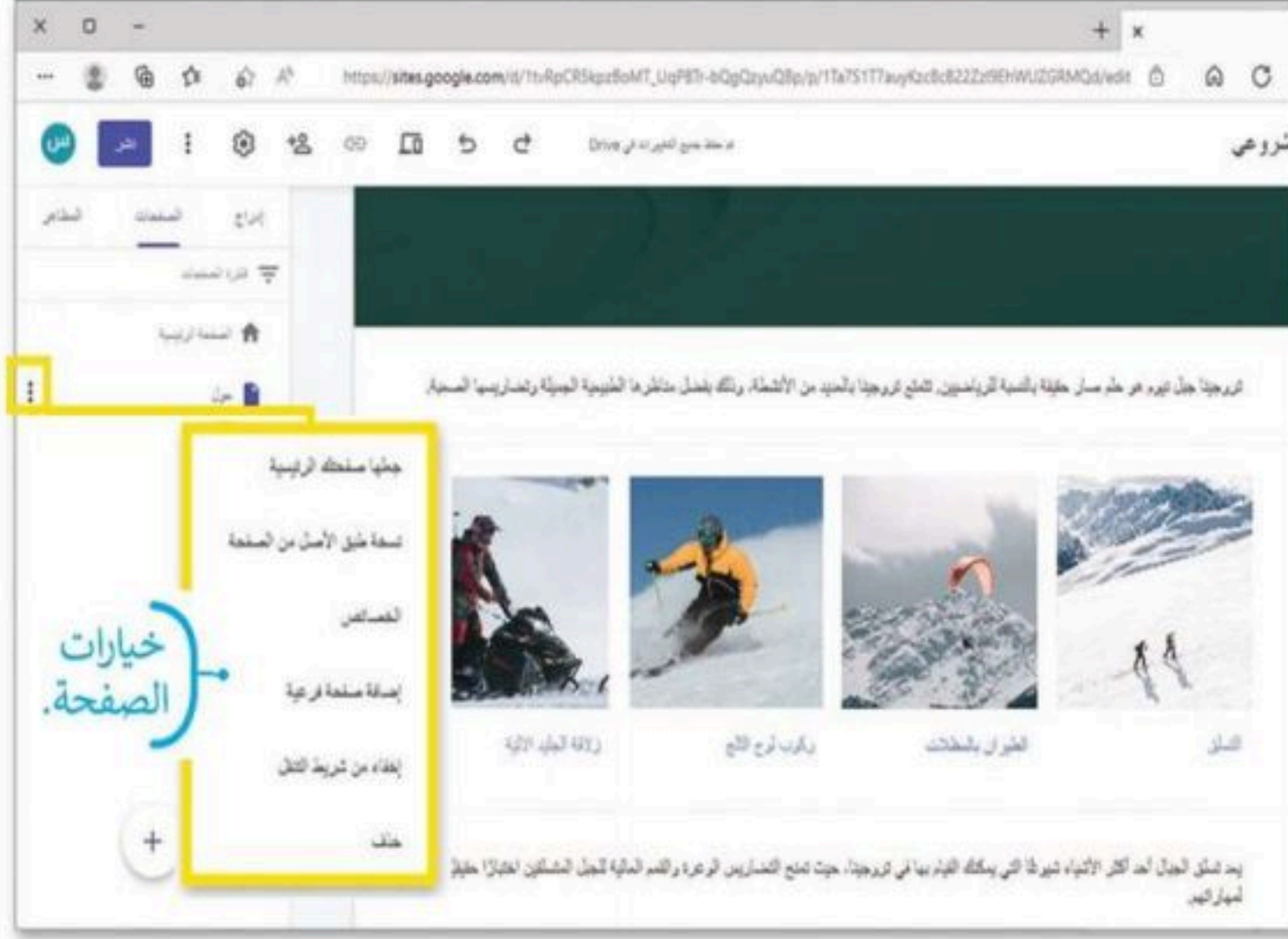


لحذف وإضافة عنصر:

- ١- حدد مربع النص.
- ٢- اضغط على إزالة (Remove).
- ٣- اختر مربع نص (Text box).
- ٤- اصف نصك.

٦ تنظيم صفحاتك:

يمكنك تنظيم الصفحات الإلكترونية في موقعك بعد إنشائها باستخدام **خيارات الصفحة (Page options)**. مثلا:
مضاعفة صفحة محددة ، **وتعيين الصفحة التي تريد كصفحة رئيسية**، **ويمكن حذف وإنشاء صفحات فرعية**.



معلومة: لا يمكنك إزالة الصفحة التي تم تعيينها كصفحة رئيسية لموقعك.

٧ إضافة الارتباطات التشعبية:

لإضافة ارتباط تشعبي:

١- حدد كلمة "تروجينا".

٢- اضغط على زر إدراج

ارتباط (Insert link).

٣- في النافذة التي تظهر اكتب

عنوان الرابط ليتم ربطه:

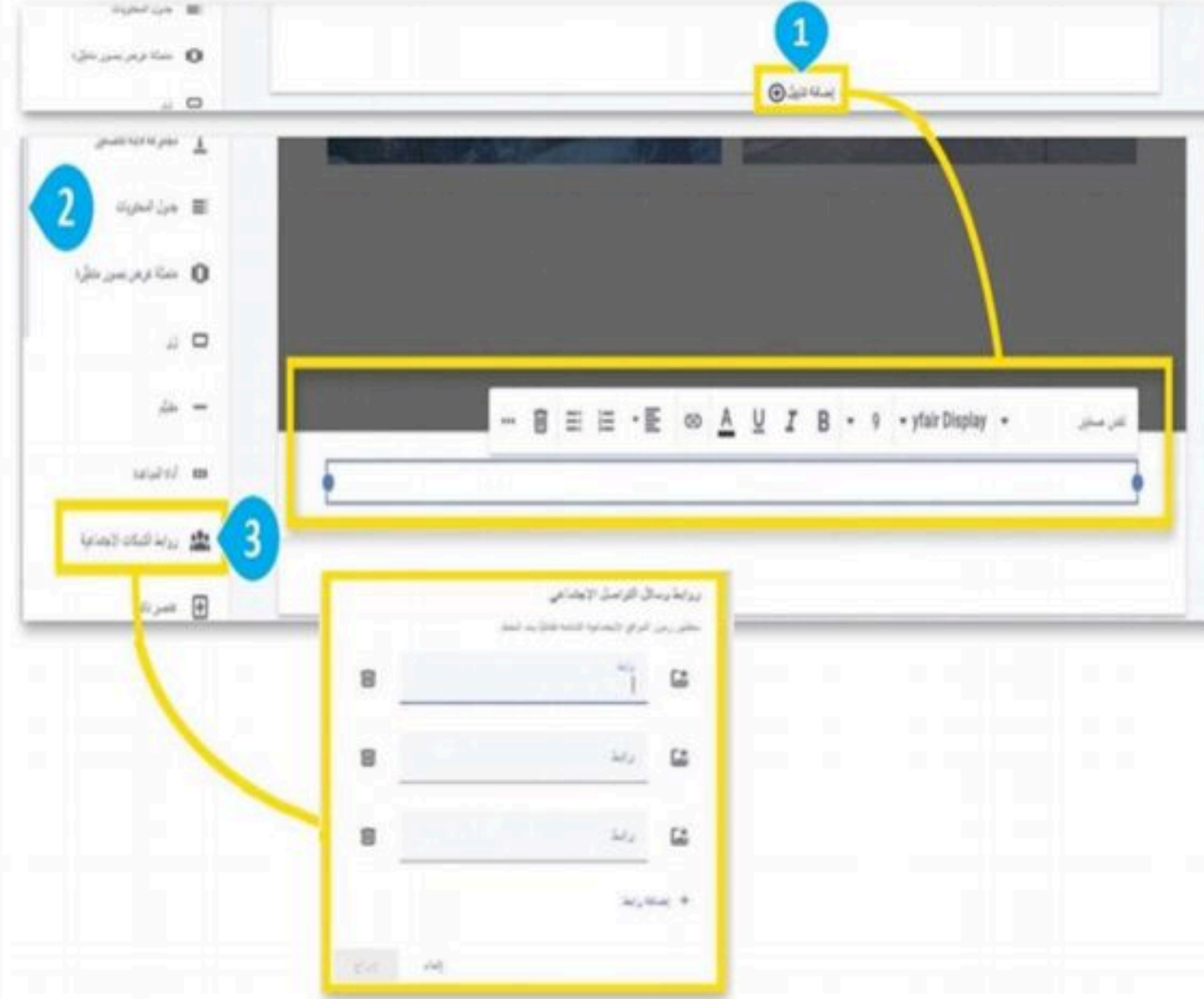
٤- اضغط على تطبيق (Apply).



الوحدة الثانية الدرس ٣ : نشر الموقع الالكتروني

١ إضافة أيقونات وسائل التواصل الاجتماعي:

لإضافة أيقونة لوسائل التواصل الاجتماعي في تذييل الصفحة يلزم إضافة تذييل إلى صفحتك.
إضافة تذييل:



- 1- أشر إلى أسفل الصفحة واضغط على إضافة تذييل+ (Add Footer+).
- 2- استخدم الشريط الجانبي للتمرير لأسفل.
- 3- اضغط على روابط الشبكات الاجتماعية (Social links).

تنبيه: عند إضافة التذييل سيظهر في جميع صفحات موقعك

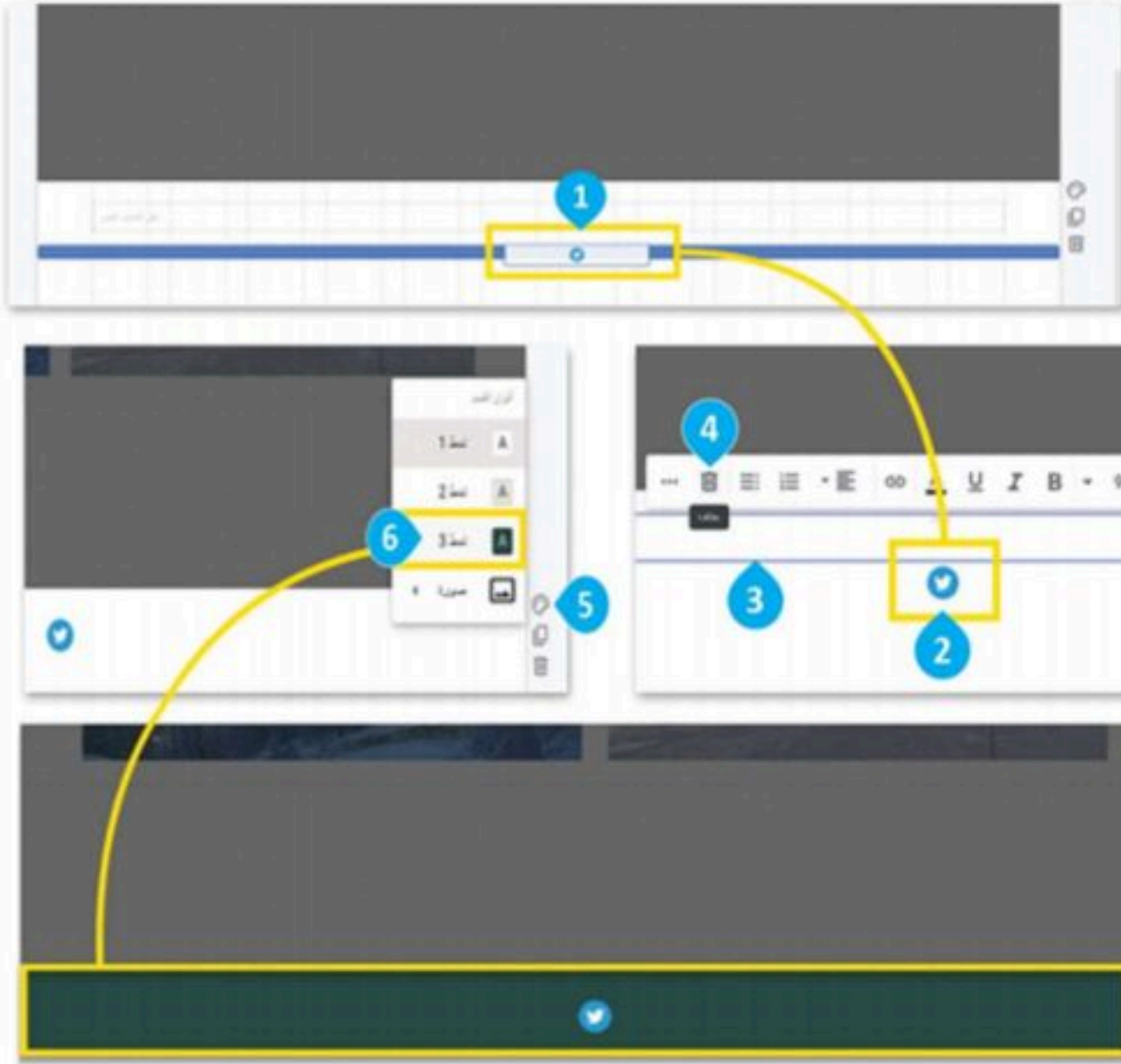
لإضافة أيقونة وسائل التواصل الاجتماعي:

- 1- في مربع الرابط (Link)، اكتب "https://twitter.com/"
- 2- اضغط على إدراج (Insert).
- 3- اضغط على الأيقونة.
- 4- اضغط على تحميل (Upload).
- 5- اختر صورة تويتر (Twitter).
- 6- اضغط على فتح (Open).
- 7- اضغط على إدراج (Insert).



٢ تعيين نمط التذييل:

يمكن إجراء بعض التعديلات على التذييل بعد إضافة رابط وسائل التواصل الاجتماعي.



لتعيين نمط التذييل:

١- اسحب رابط وسائل التواصل الاجتماعي (Social Media link).

٢- أفلته في المنتصف.

٣- حدد مربع النص (Text box).

٤- اضغط على حذف (Remove) لإزالته.

٥- اضغط على ألوان القسم (Section colors).

٦- حدد النمط ٣ (style٣).

٣ معاينة التغييرات:

من الضروري التحقق من التغييرات التي أجريتها على جميع الصفحات، ومعرفة كيف سيبدو الموقع الإلكتروني قبل نشره. تحقق من: العناوين، النصوص، التنسيق، اختبار الارتباطات التشعبية، وانشر موقعك بعد ذلك.

لمعاينة التغييرات في الصفحة:

١- من القائمة العلوية، اضغط على زر معاينة (preview).

٢- يمكنك الآن التحقق من مظهر موقعك الإلكتروني على الحاسب.

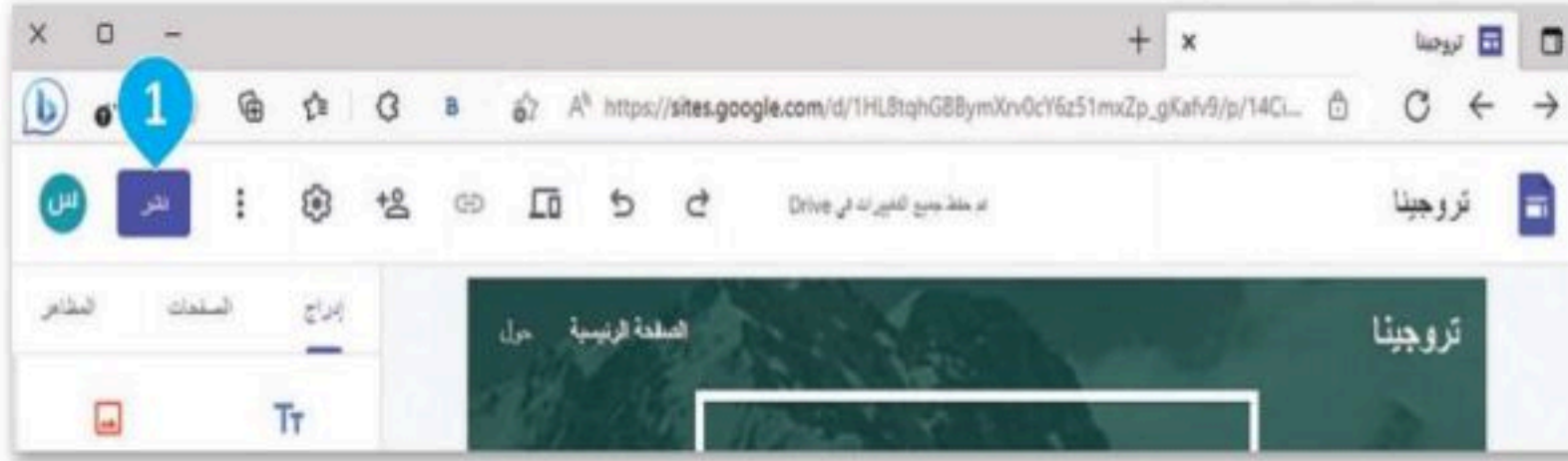
٣- أو على الأجهزة المحمولة.





٤ نشر الموقع الإلكتروني ومشاركته عبر الإنترنت:

عندما تنشر موقعك الإلكتروني يستطيع الجميع استعراضه ومشاركته مع الأصدقاء والعائلة.



لنشر موقعك الإلكتروني:

١- من القائمة العلوية، اضغط على زر نشر (Publish).

٢- أدخل العنوان الإلكتروني الخاص بموقعك في نافذة النشر على الويب (Publish to the web).

٣- اضغط على نشر (Publish).



٥ مشاركة موقعك:

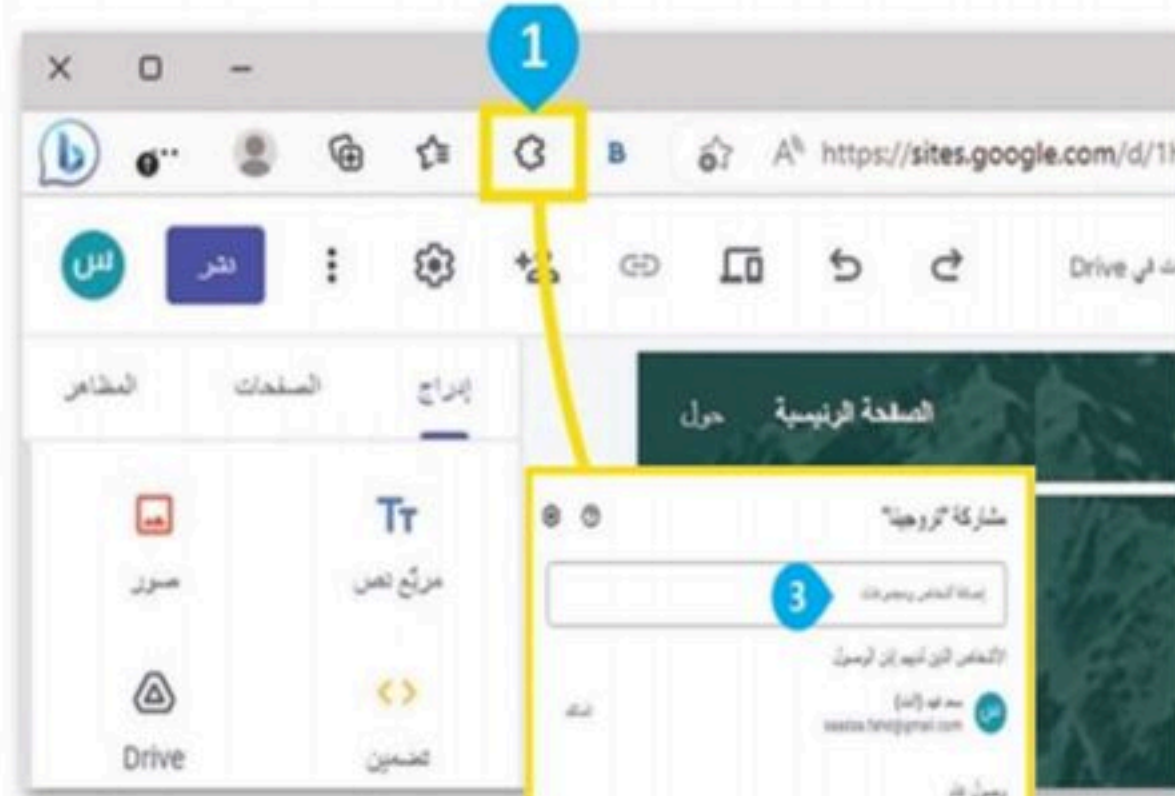
لمشاركة موقع إلكتروني:

١- من القائمة العلوية، اضغط على زر مشاركة (Share).

٢- بجوار موقع إلكتروني منشور (Published Site)، من القائمة المنسدلة، حدد الخيار حصري (Restricted)، أو الخيار علني (Public).

٣- اكتب عناوين بريد الأشخاص الذين تريد مشاركة الموقع الإلكتروني معهم.

٤- اضغط على إرسال (Send).



إذا حدّدت الخيار حصري (Restricted)، يمكنك مشاركة موقعك مع أشخاص معينين فقط.



الوحدة الثالثة الدرس ١ : تخطيط وتصميم ألعاب الحاسب

١ المكونات الرئيسية للألعاب:



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



التحديات
التحديات هي العقبات والصعوبات في اللعبة.



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



عالم الألعاب
هذا هو العالم الافتراضي للعبة، ويشمل أيضًا الرسومات والصوت.



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



أهداف اللعبة
ستتحرك اللعبة أهدافًا أو أشياء يجب تحقيقها من أجل الفوز.

٢ خطوات تصميم اللعبة:

لا توجد طريقة صحيحة وغير صحيحة لتصميم لعبة، ولكن نتبع مجموعة من الخطوات المحددة لتجنب المشاكل ونوفر الوقت والجهد.

٢

التخطيط للتصميم

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

١

الفكرة

الخطوة الأولى هي التفكير في فكرة من أجل لعبتك.

٣

تصميم النموذج الأولي

من الضروري تصميم نموذج أولي (Prototype) للعبة، وذلك بهدف الوصول للفكرة النهائية لها، بحيث تكون بسيطة وممتعة ومشوقة ومبتكرة مع تجنب التعقيدات غير الضرورية.

٤

التنفيذ

تتضمن هذه الخطوة إنشاء الرسومات، والمؤثرات الصوتية، وبرمجة آليات اللعبة.

٥

الاختبار

بعد الاختبار جزءًا مهمًا من تطوير اللعبة، ستحتاج إلى اختبار اللعبة للتأكد من أنها تعمل بشكل صحيح ومتوازنة وممتعة للعب. في هذه الخطوة سيتم إصلاح جميع الأخطاء التي سيتم العثور عليها.

٦

تشغيل اللعبة

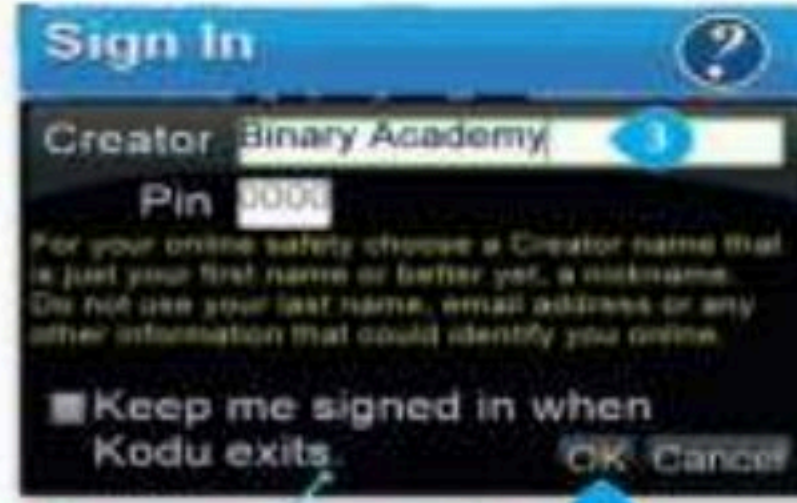
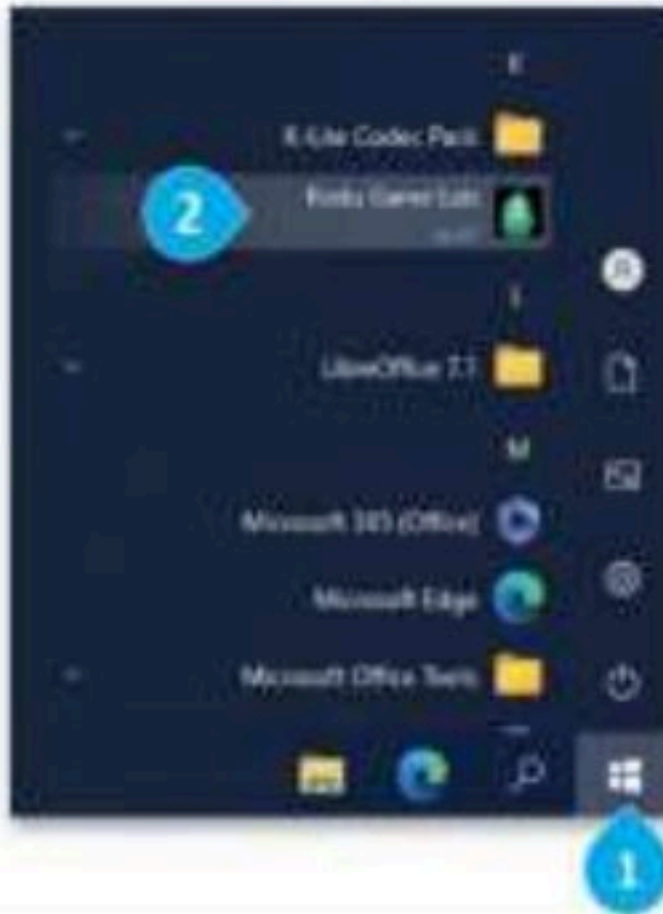
أخيرًا، حان الوقت لبدء لعبتك! يمكنك مشاركتها مع أصدقائك وعائلتك، أو حتى مشاركتها على الإنترنت لكي يلعبها الآخرون.



امسح لتحميل اللعبة

٣ مختبر لعبة كودو:

مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab) هي بيئة برمجية تستخدم لتصميم الألعاب، طورتها شركة مايكروسوفت لتسمح للطلبة ببناء ألعاب تفاعلية باستخدام عناصر مرئية في بيئة تطوير ممتعة ثلاثية الأبعاد دون كتابة سطر واحد من التعليمات البرمجية. يمكنك تحميل مختبر لعبة كودو من متجر مايكروسوفت.



في المرة الاولى التي تفتح فيها البرنامج سيطلب منك تسجيل الدخول (Sign in).

افتح مختبر لعبة كودو (Kodu Game Lab):

١- من قائمة بدء (Start).

٢- اضغط على مختبر لعبة كودو

(Kodu Game Lab).

٣- اكتب اسما لتسجيل الدخول.

٤- اضغط على موافق (OK).



٤ لغة مختبر كودو:

لتغيير لغة مختبر كودو:

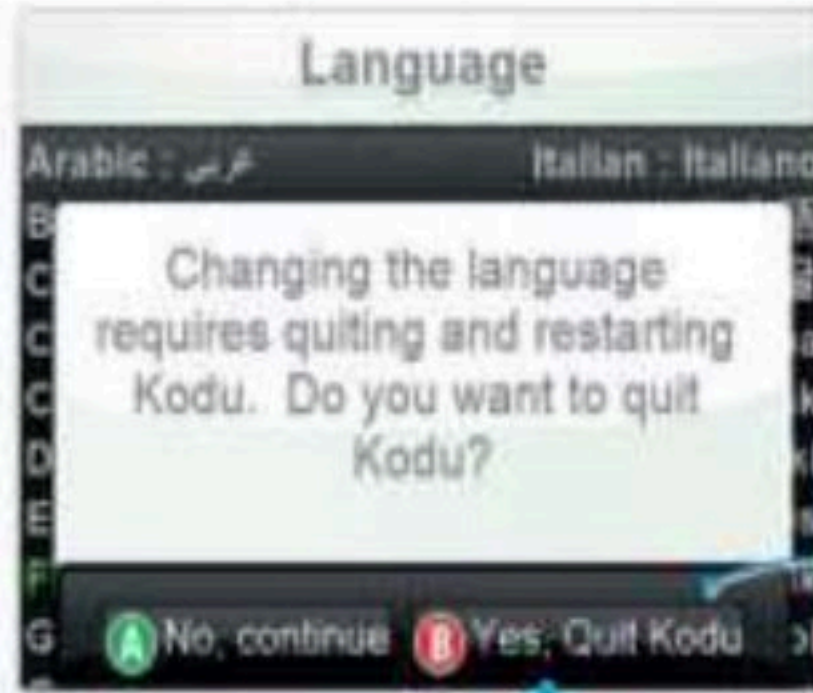
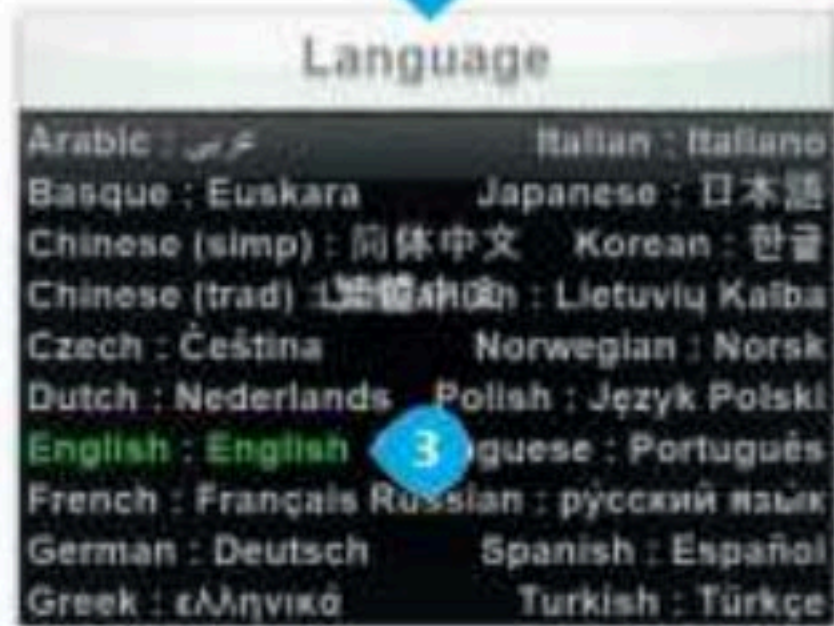
١- من القائمة الرئيسية، اختر إعدادات (OPTIONS).

٢- من الأسفل إلى مربع اللغة (Language).

٣- حدد اللغة الإنجليزية (English Language).

٤- اضغط على نعم، إنهاء مختبر لعبة كودو (Yes, Quit Kodu).

2



ستحتاج إلى إعادة تشغيل مختبر لعبة كودو لتغيير اللغة.



٥ إنشاء عالم جديد:



- لإنشاء عالم جديد (New World):
- 1- اضغط على عالم جديد (NEW WORLD).
 - 2- اضغط ضغطا مزدوجا لتحديد تضاريس (Terrain) لعالمك.



٦ واجهة لعبة كودو:



- عند إنشاء عالم جديد فإنه يكون فارغا، لذا علينا إضافة كائنات مختلفة.

٧ إضافة كائن:

- يوجد العديد من الكائنات ولكل كائن خصائص خاصة به لإضافة كائن:
- 1- اختر أداة الكائن (Object tool).
 - 2- اضغط في أي مكان في عالم اللعبة وستظهر قائمة مستديرة.
 - 3- اضغط على أي كائن مثلا: كائن العربة الجوّالة (Rover)، وستضاف في اللعبة.
 - 4- اضغط على الكائن واسحبه إلى المكان الذي تريده.





٩ إضافة التضاريس: تابع إنشاء تل (Hill):



غير عرض
الكاميرا
لرؤية تغيير
التضاريس.

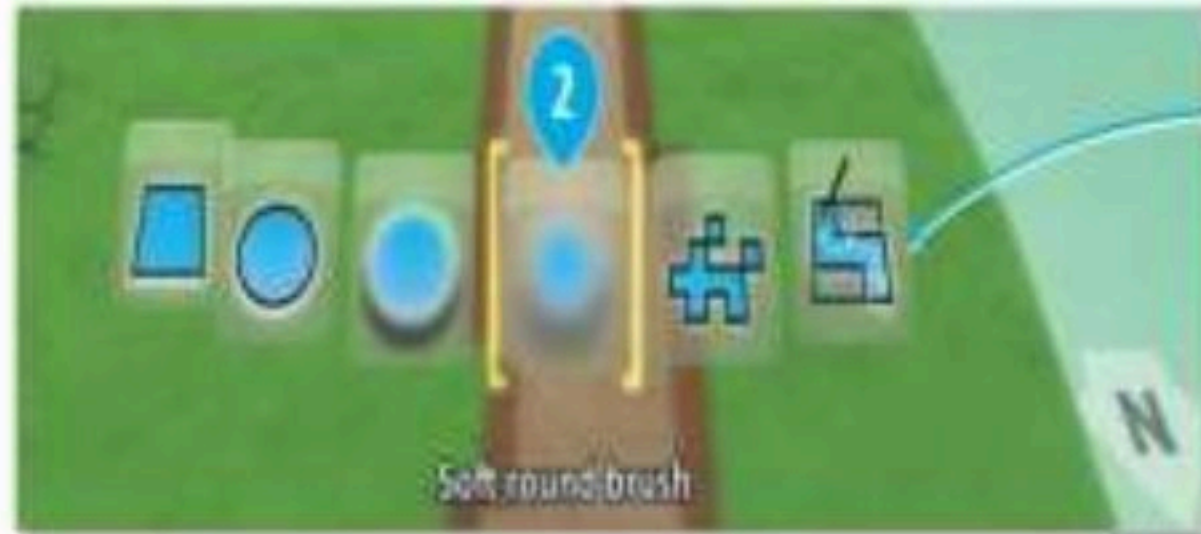
إذا ضغطت على
زر الفأرة الأيمن،
ستنخفض
الأرضية للأسفل.

١٠ حفرة الماء:

لإنشاء حفرة ماء (Water Pit):

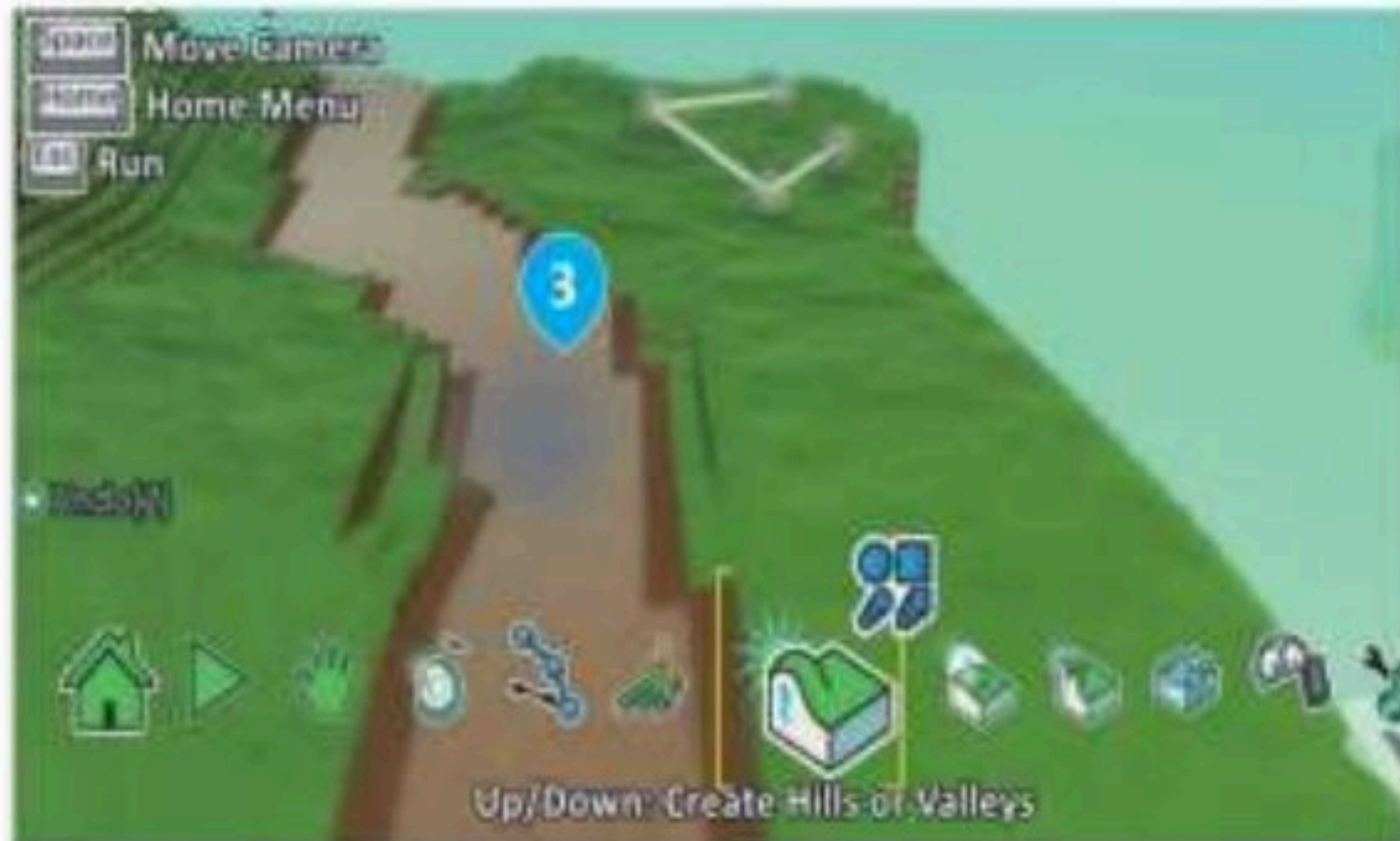


١- اضغط على الأيقونة الزرقاء الموجودة
أعلى أداة رفع/خفض (Up/Down).



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

٢- حدد أداة الفرشاة المستديرة
الناعمة (Soft round brush).



٣- استمر بالضغط على زر الفأرة
الأيمن لتنشئ الحفرة.

٤- إذا كانت الحفرة عميقة جدا
استمر بالضغط على الزر الأيسر
لترفعها قليلا للأعلى.

١١ إضافة الماء للحفرة:

لإضافة ماء للحفرة (Pit):

١- اختر أداة الماء (Water).

٢- اضغط ضغطا مستمرا بزر الفأرة الأيسر داخل عالم اللعبة لرفع مستوى الماء.



لخطى
مستوى
الماء
الضغط
بإستمرار
على زر
الفأرة
الأيسر



١٢ إضافة كائنات:

لإضافة كائن تفاحة (Apple):

١- اختر أداة الكائن (Object tool).

٢- اضغط على أي مكان في عالم اللعبة ستظهر قائمة مستديرة

٣- حدد كائن تفاحة (Apple).

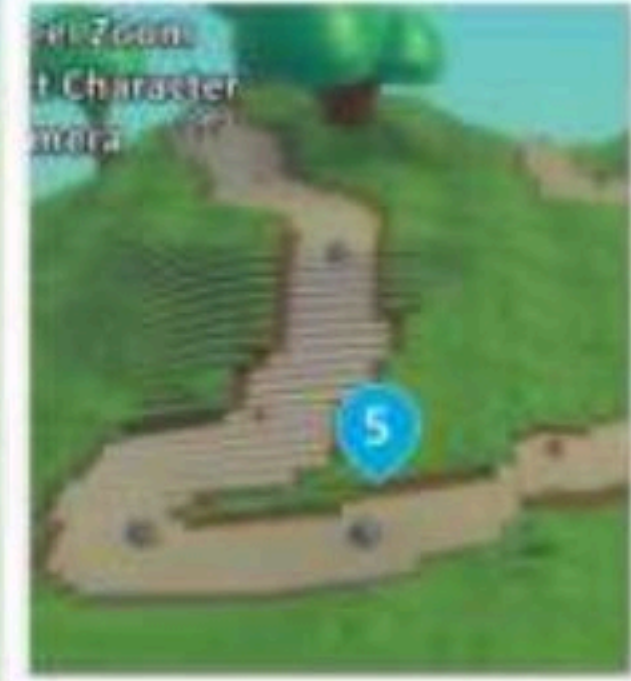
٤- اضع العديد من التفاح في التضاريس.

٥- اتبع نفس الخطوات لإضافة كائنات

صخرية (Rock) في التضاريس.



انشر التفاح في أماكن مختلفة في التضاريس.



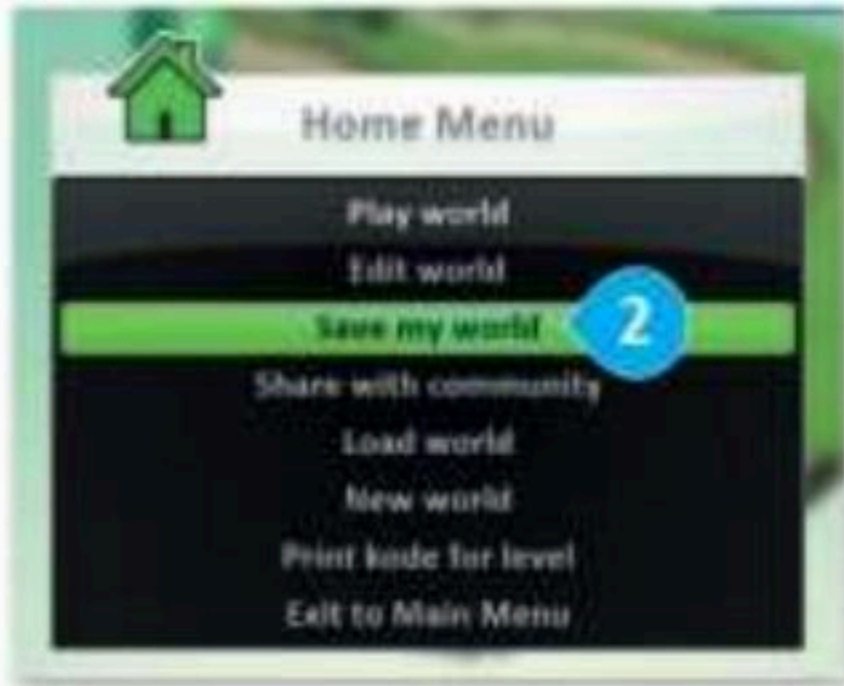
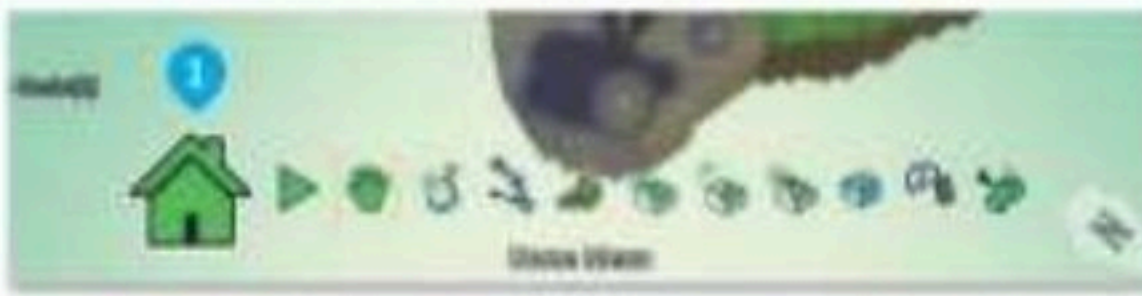


من الضروري حفظ اللعبة باستمرار لتجنب فقدان عملك.

١٣ حفظ اللعبة:

لحفظ عالم لعبتك الخاصة:

- ١- اضغط على رمز المنزل لفتح القائمة الرئيسية (Home menu).
- ٢- اختر **احفظ عالمي (Save my world)**.
- ٣- اكتب اسم الملف في خانة **الاسم (Name)**.
- ٤- اضغط داخل مربع **الوصف (Description)**، واكتب وصفا مختصرا للعبة.
- ٥- اضغط على **حفظ (Save)**.



يساعد وصف اللعبة المستخدم على فهم موضوع اللعبة.

يمكنك البرنامج تصيحة مقبلة لأمان معلوماتك الشخصية على الإنترنت. لا تكتب اسمك الحقيقي أو العنوان البريدي الخاص بك أو موقعك في وصف لعبتك.



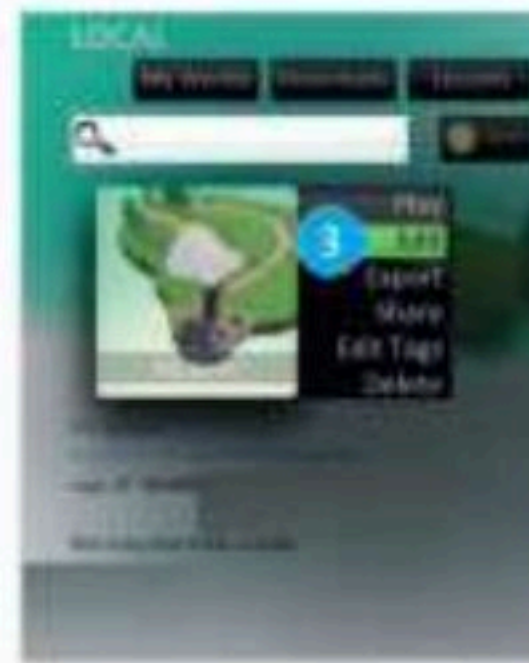
يمكنك تحديد My Worlds (عالمي) لعرض التصاريح التي أنشأتها فقط.



١٤ تحميل اللعبة:

افتح لعبة:

- ١- افتح برنامج **مختبر كود (Kodu Game Lab)**.
- ٢- اضغط **تحميل اللعبة (LOAD WORLD)**.
- ٣- حدد **كانن قفاحة (Apple)**.
- ٤- اختر اللعبة التي تريد تشغيلها من قائمة الألعاب.
- ٥- اضغط على **تحرير (Edit)**.





٢ برمجة الشخصية الرئيسية:

برمجة الشخصية الرئيسية (Character) للعبة:

١- اضغط على إشارة (+) بجانب مربع نفذ (DO)
افتح قائمة الأحداث

٢- اختر تحرك (move) من القائمة المستديرة.

٢- اضغط على إشارة (+) بجانب حدث تحرك (move).

٤- اختر أسرع (quickly) لجعل الشخصية تتحرك
بسرعة أكبر.

٦- الحدث الخاص بك جاهز.



٣ بدء اللعبة:

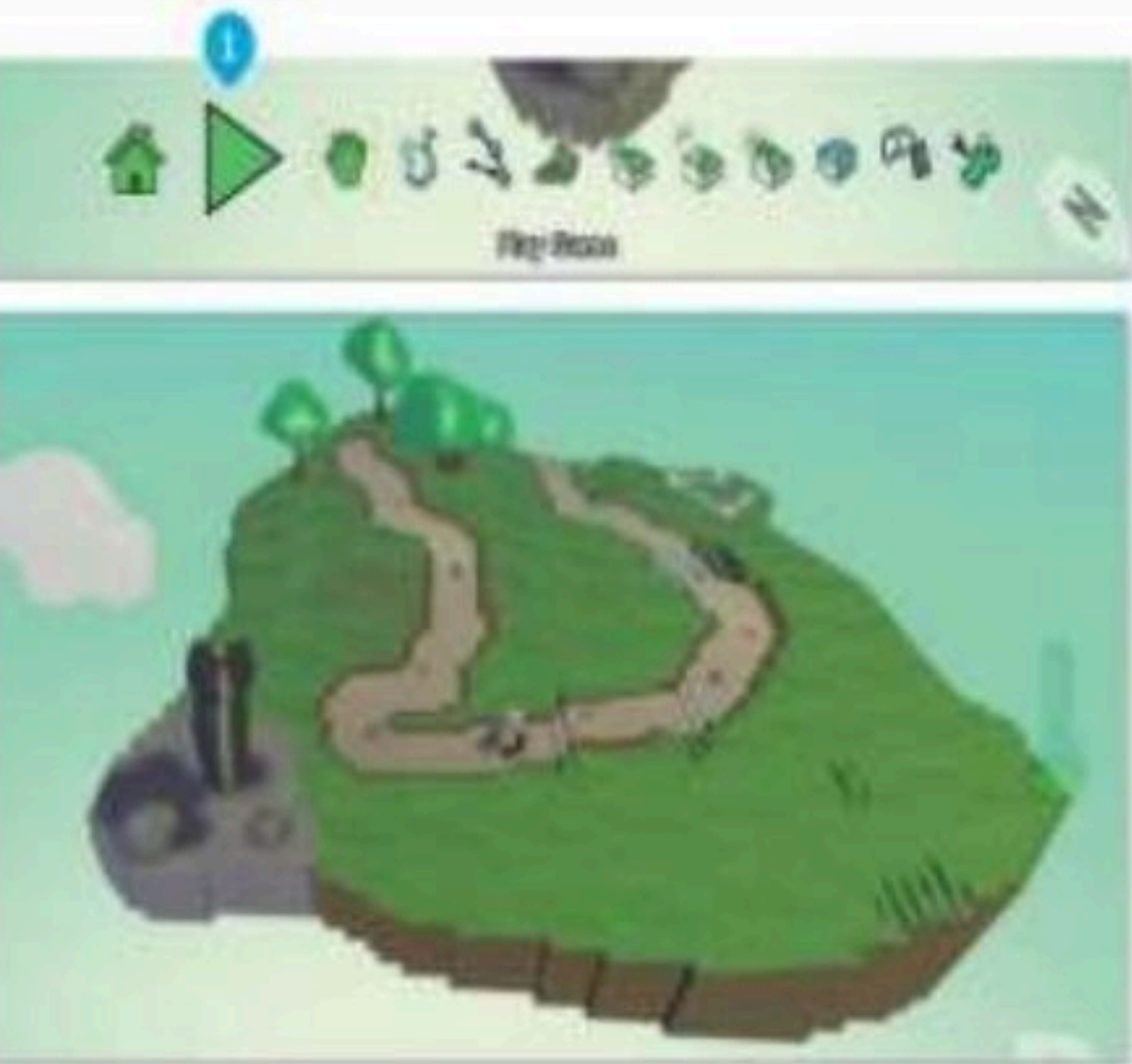
لعب باللعبة:

١- اضغط على مفتاح ESC
للعودة للشاشة الرئيسية.

٢- اضغط على التشغيل (Play)
الموجود في الشريط

٣- اضغط على مفاتيح الأسهم لتحرك الكائن.

٤- اضغط على مفتاح ESC للخروج من
وضع التشغيل.





٤ برمجة قفز العربية الجواله:

لاستخدام زر مفتاح المسافة:

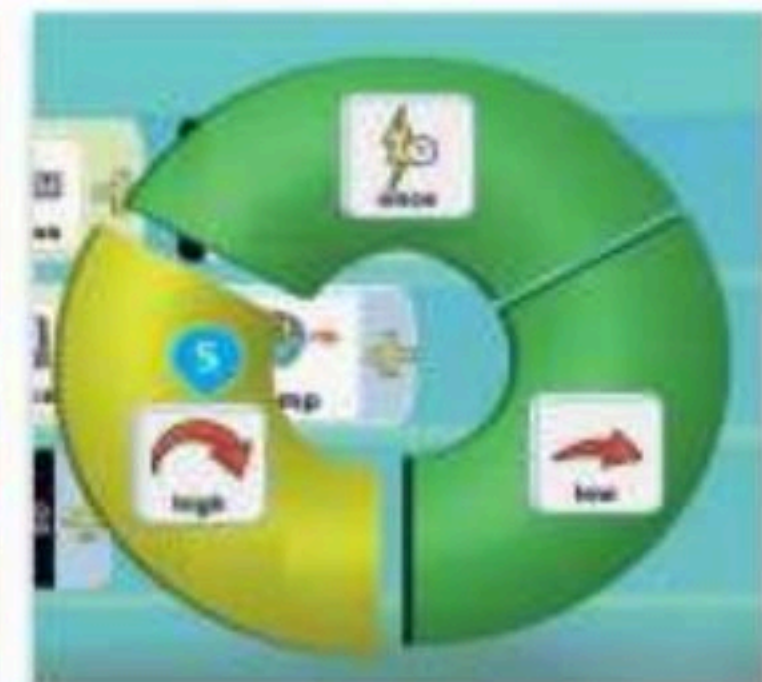
- ١- ادخل قسم البرمجة في الكائن العربية الجواله، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجودة في مربع عندما (WHEN).
- ٢- اضغط على لوحة المفاتيح (Keyboard).
- ٣- اضغط على إشارة (+) بجوار لوحة المفاتيح (Keyboard).
- ٤- اضغط على متنوع (misc).
- ٥- اضغط على زر مسافة (Space).



٥ برمجة العربية الجواله لتقفز:

لجعل العربية الجواله (Rover) تقفز:

- ١- اضغط على إشارة (+) بجوار نفذ (DO).
- ٢- اضغط على الإجراءات (Actions).
- ٣- اضغط على قفز (jump).
- ٤- اضغط على إشارة (+) بجوار قفز (jump).
- ٥- اختر عالي (high).



٦ برمجة نظام الفوز بالنقاط:

في كل مرة تلمس العربية الجوّالة تفاحة ستحصل على نقطة واحدة.

تحقق من ملامسة العربية الجوّالة للتفاحة:

١- ادخل قسم برمجة الكائن العربية الجوّالة،

في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجود

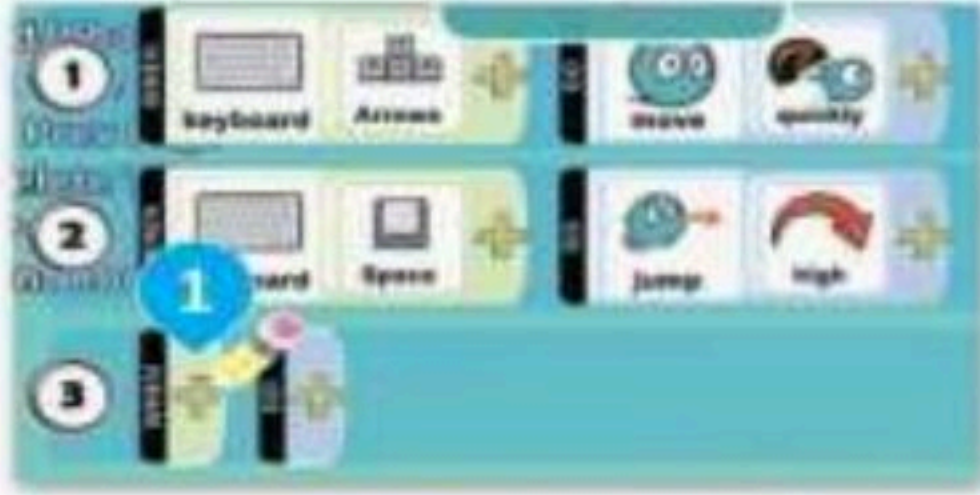
في مربع عندما (WHEN).

٢- اضغط اصطدام (bumped).

٣- اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها.

٤- اضغط على الكائنات (object).

٥- أشر على الكائن التفاحة (Apple).



لإضافة النقاط (Points):

١- اضغط على إشارة (+) بجانب مربع نفذ (DO).

٢- اضغط على اللعبة (game).

٣- حدد النتيجة (score).

٤- اضغط على إشارة (+) بجوار النتيجة (score).

٥- حدد الأخضر (Green).

٦- اضغط على إشارة (+) بجوار اللون الأخضر (Green).

٧- حدد النقاط (points).

٨- اضغط على 01 نقطة.





٦ تابع برمجة نظام الفوز بالنقاط:



تابع إضافة
النقاط (Points):



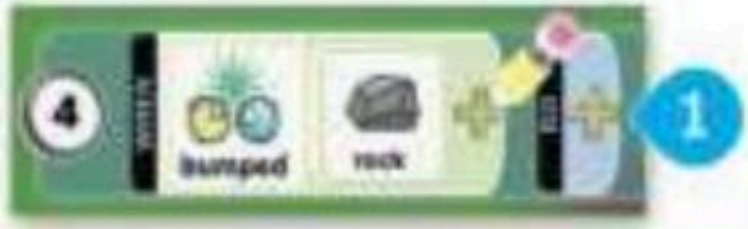
٧ برمجة خسارة النقاط:

في كل مرة تلمس العربية الجوّالة صخرة
ستخسر نقطة واحدة.

تحقق من ملامسة العربية الجوّالة للصخرة:

- ١- ادخل قسم برمجة الكائن العربية الجوّالة، في سطر جديد، اضغط على إشارة (+) الموجود في مربع عندما (WHEN).
- ٢- اضغط اصطدام (bumped).
- ٢- اضغط على إشارة (+) الموجودة بجوارها.
- ٤- اضغط على الكائنات (object).
- ٥- حدد أكثر (More).
- ٦- أعتز على الكائن صخرة (rock).





٧ تابع برمجة خسارة النقاط: لخسارة النقاط (Points):

١- اضغط على إشارة (+) بجانب مربع نفذ (DO).

٢- اضغط على اللعبة (game). - حدد خصم (subtract).

٤- اضغط على إشارة (+) بجوار خصم (subtract).

٥- حدد الأحمر (red).

٦- اضغط على إشارة (+) بجوار اللون الأحمر (red).

٧- حدد النقاط (points). - اضغط على 01 نقطة.



٨ اختبار اللعبة:

لاختبار اللعبة، اضغط على زر

التشغيل (Play button) من القائمة

وقد العربة الجوال إلى المسار.



اضغط لتلعب لعبتك.

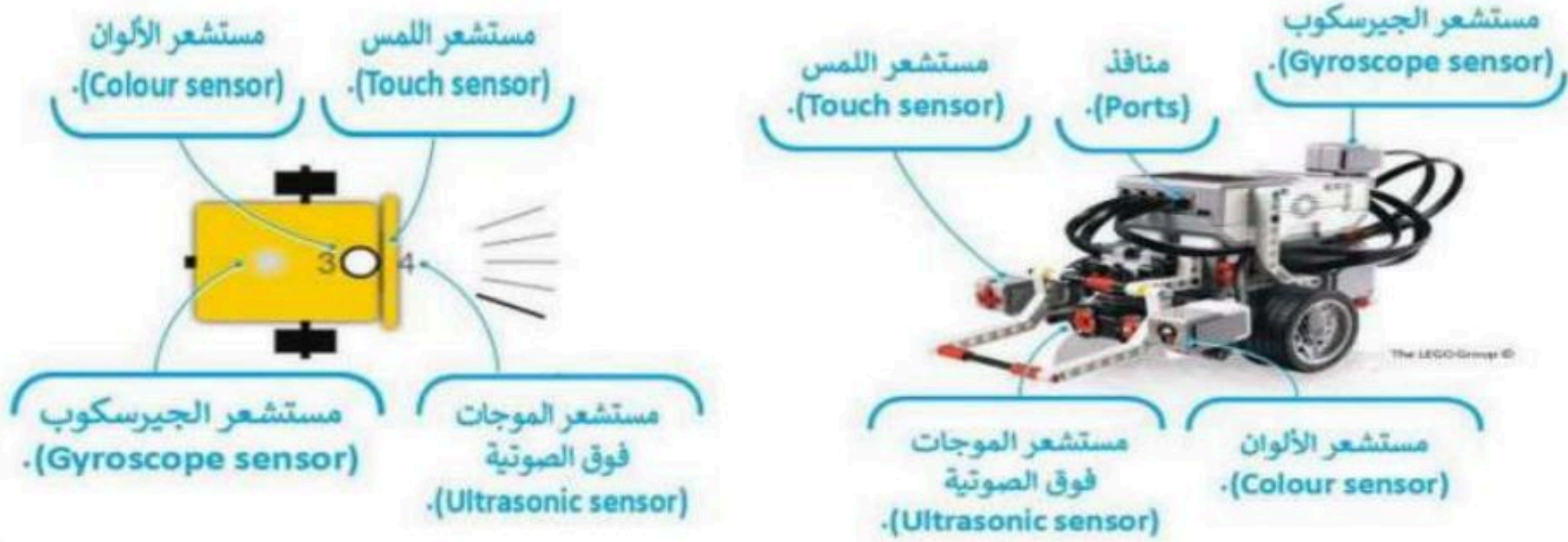
الوحدة الرابعة الدرس ١ : مستشعرات الروبوت

١ مستشعرات الروبوت:

ليس للروبوتات حواس مثل البشر ولذلك تحتاج إلى **مستشعرات** لتدرك البيئة حولها وتتنقل خلالها وتنفذ العديد من المهام.
مستشعرات روبوت أوبن روبيرتا لاب (Open Roberta Lab):

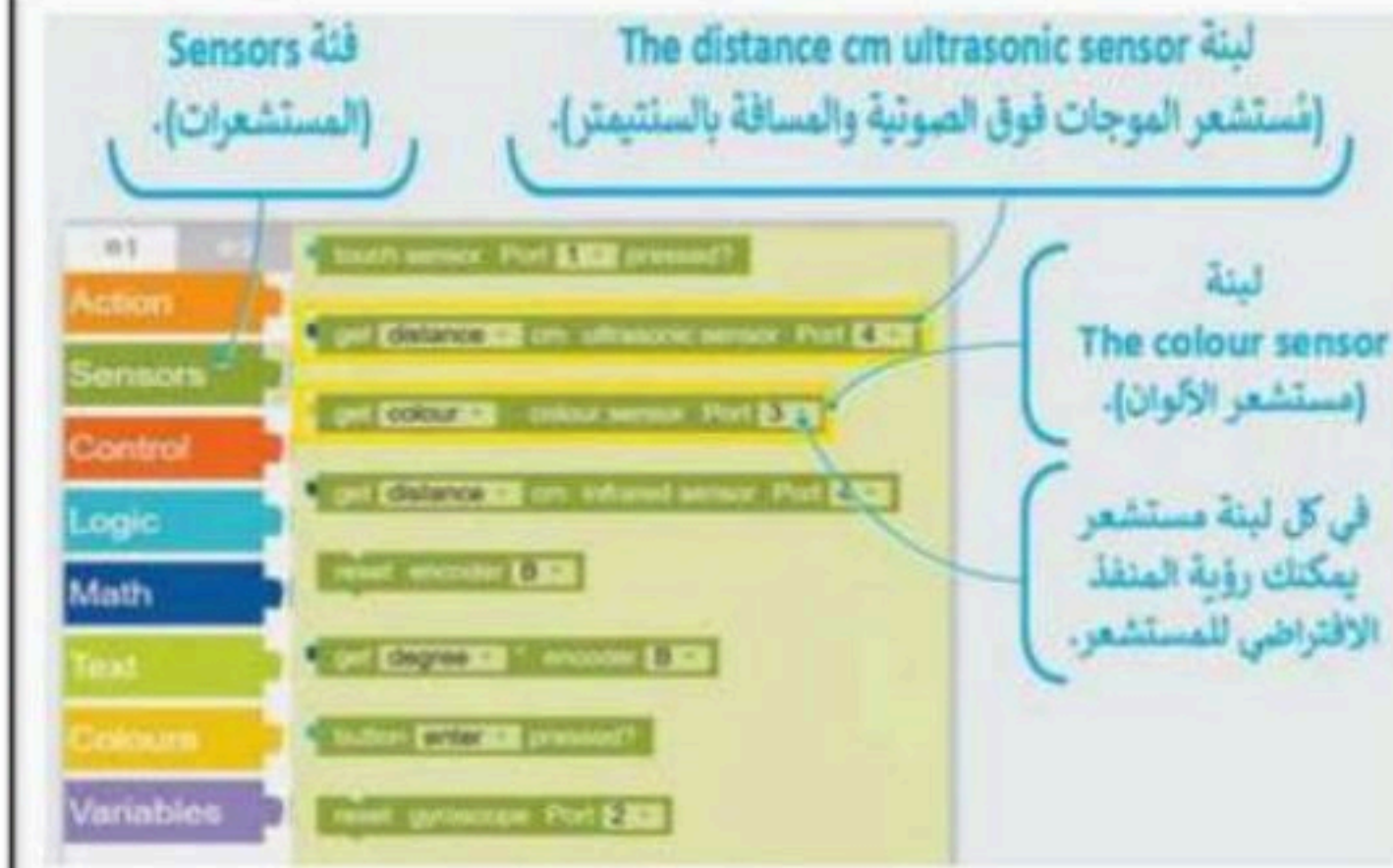
المستشعرات	الاستخدام
مستشعر الموجات فوق الصوتية	يكشف العوائق أمام الروبوت.
مستشعر الألوان	يكشف الألوان أو الضوء.
مستشعر الجيروسكوب	يقيس مدى سرعة دوران الروبوت.
مستشعر اللمس	يستجيب للضغط عليه أو تحريره، أو حين الارتطام.

توصل **المستشعرات** والمحركات بمعالج الروبوت المادي من خلال أسلاك التوصيل للحصول على الطاقة وتبادل المعلومات وتسمى نقاط الاتصال: **منافذ (Ports)**.



٢ لبنات فئة المستشعرات:

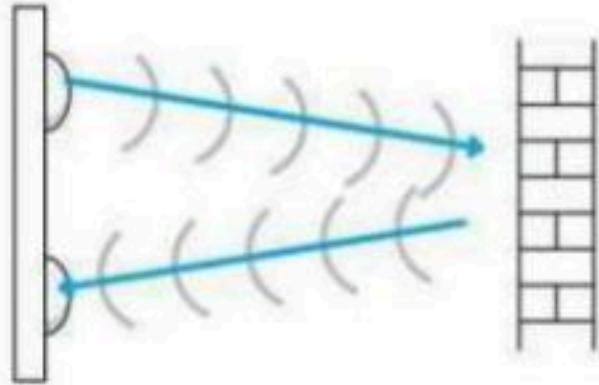
تحتوي فئة **المستشعرات (Sensors)** في بيئة المحاكاة على لبنات برمجية خاصة بالمستشعرات





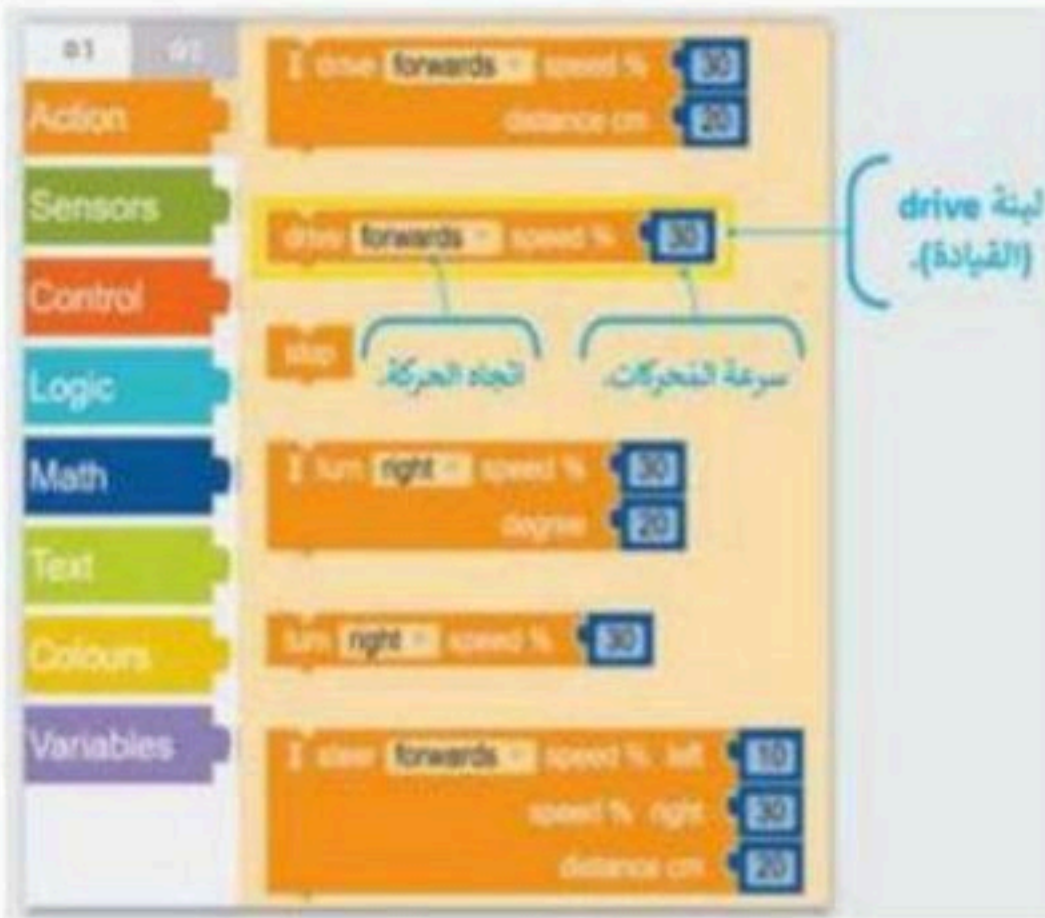
٣ مستشعر الموجات فوق الصوتية:

هو مستشعر رقمي للروبوت (Ev3) يمكنه قياس المسافات بين الروبوت وأي كائن أمامه، عن طريق إصدار موجات صوتية عالية التردد ثم قياس المدة الزمنية التي يستغرقها الصوت للانعكاس من الكائن إلى المستشعر.



نستخدم لبنة **مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensor)** من فئة **المستشعرات (sensor)**، لبرمجة قياس المسافة بين الروبوت والكائن الذي أمامه.

٤ لبنة القيادة:



نستخدم لبنة **القيادة (drive)** من فئة **الحدث (Action)** للتحكم في اتجاه الروبوت للأمام أو الخلف وكذلك سرعته. ويمكن ضبط سرعة الروبوت عن طريق معامل **نسبة السرعة (speed%)** الخاص باللبنة، وعلى عكس اللبنة الأولى من فئة **الحدث (Action)**، فإن هذه اللبنة لا تحدد المسافة التي يتحركها الروبوت.

٥ لبنة الانتظار حتى:



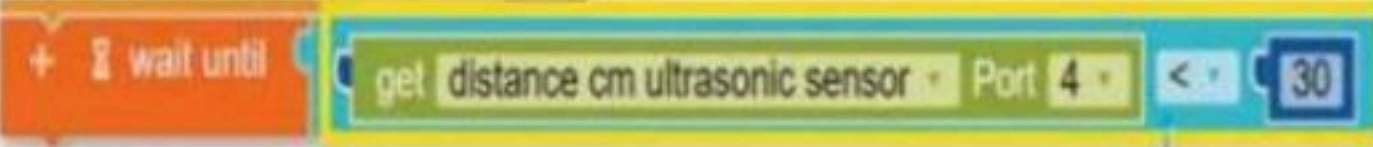
تنتمي لبنة **الانتظار حتى (wait until)** إلى فئة **التحكم (Control)** وتساعد البرنامج على معرفة وقت التوقف والانتظار لحدوث شيء ما.

يمكن تحديد كل مستشعر من خلال شرط معين.
تحتوي لبنة **wait until (الانتظار حتى)** على قائمة متعددة من لبنات **sensors (المستشعرات)**.
لبنة **wait until (الانتظار حتى)**.



٥ تابع لبنة الانتظار حتى:

تسمح لك القائمة اليسرى لللبنة الانتظار حتى (wait until) بالاختيار بين لبنات المستشعرات المتعددة، سنستخدم لبنة الانتظار حتى مع لبنة مستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر (distance cm ultrasonic sensor).



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

تم إعداد لبنة الانتظار حتى (wait until) في البرنامج لإيقافه مؤقتا عندما يقيس مستشعر الموجات فوق الصوتية مسافة أقل من ٣٠ سنتيمتر من أقرب كائن أمامه.

٦ برمجة الروبوت لاستشعار المسافات:

لاختبار مستشعر الموجات فوق الصوتية:

- ١- من فئة الحدث (Action)، أضف لبنة القيادة (drive).
- ٢- من فئة التحكم (Control)، أضف لبنة الانتظار حتى (wait until).
- ٣- حدد لبنة مستشعر الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر (distance cm ultrasonic sensor)، من القائمة المنسدلة على يسار لبنة الانتظار حتى (wait until).
- ٤- اضغط على الرقم الافتراضي 30 واكتب 15.
- ٥- اضبط المقارنة (comparison)، لتكون < من القائمة المنسدلة على يمين لبنة الانتظار حتى (wait until).
- ٦- اضغط لفتح عرض المحاكاة (simulation view).
- ٧- حدد خريطة المشهد.
- ٨- اضغط لفتح عرض بيانات المستشعر (sensor's data view).
- ٩- شغل البرنامج.

٦ تابع برمجة الروبوت لاستشعار المسافات:

بتم توصيل distance cm ultrasonic sensor (استشعار الموجات فوق الصوتية والمسافة بالسنتيمتر) التوازيًا بالمنفذ رقم 4 لروبوت المحاكاة.

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

(قيم المستشعر.)

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

sensor's data view (عرض بيانات المستشعر).

٧ مستشعر الألوان:

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

ويمكنه أيضا قياس شدة الإضاءة في بيئته المحيطة، مثل ضوء الشمس القادم من النافذة أو ضوء المصباح.

ويمكن استخدام الأوضاع المختلفة لمستشعر الألوان (Colour sensor) في روبوت (Ev3)، في بيئة المحاكاة من قائمة لبنية الانتظار حتى (wait until).

The EV3 Brick II

Colour mode (وضع الألوان).

Light mode (وضع الإضاءة).

Ambient light mode (وضع الإضاءة المحيطة).

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



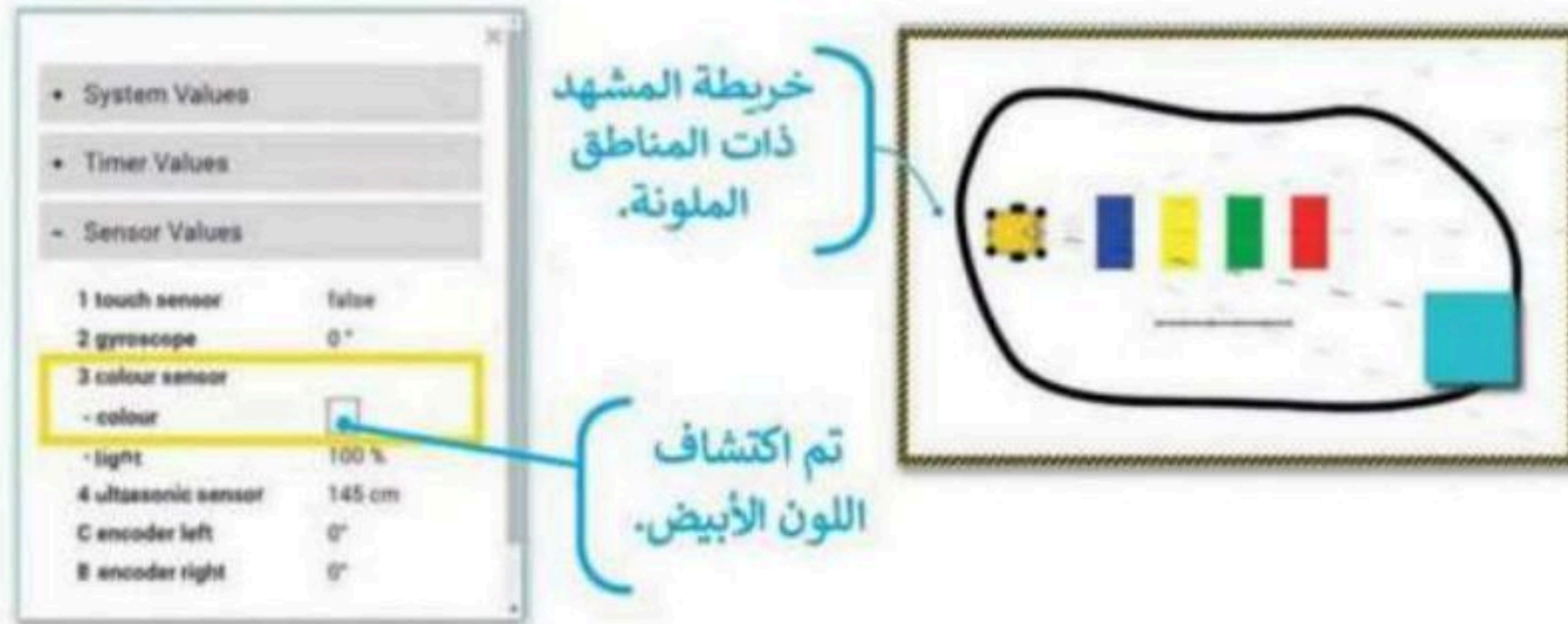
٨ برمجة الروبوت لاستشعار الألوان:

لاختبار مستشعر الألوان:

- ١- من فئة لبنات الحدث (Action)، أضف لبنة القيادة (drive).
- ٢- من فئة التحكم (Control)، أضف لبنة الانتظار حتى (wait until).
- ٣- حدد لبنة لون مستشعر الألوان (colour colour sensor)، من القائمة المنسدلة على يسار لبنة الانتظار حتى (wait until).
- ٤- تأكد من اختيار اللون الأحمر.



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



استخدم عرض بيانات المستشعر لملاحظة الألوان التي يكتشفها أثناء تحركه. قبل ان 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 والأسفر والأخضر والأحمر) ويكتشف لمستشعر الألوان (Colour sensor) ألوانها. وسيتوقف عند اكتشاف اللون الأحمر.



٨ تابع برمجة الروبوت لاستشعار الألوان:

تم اكتشاف اللون الأصفر.

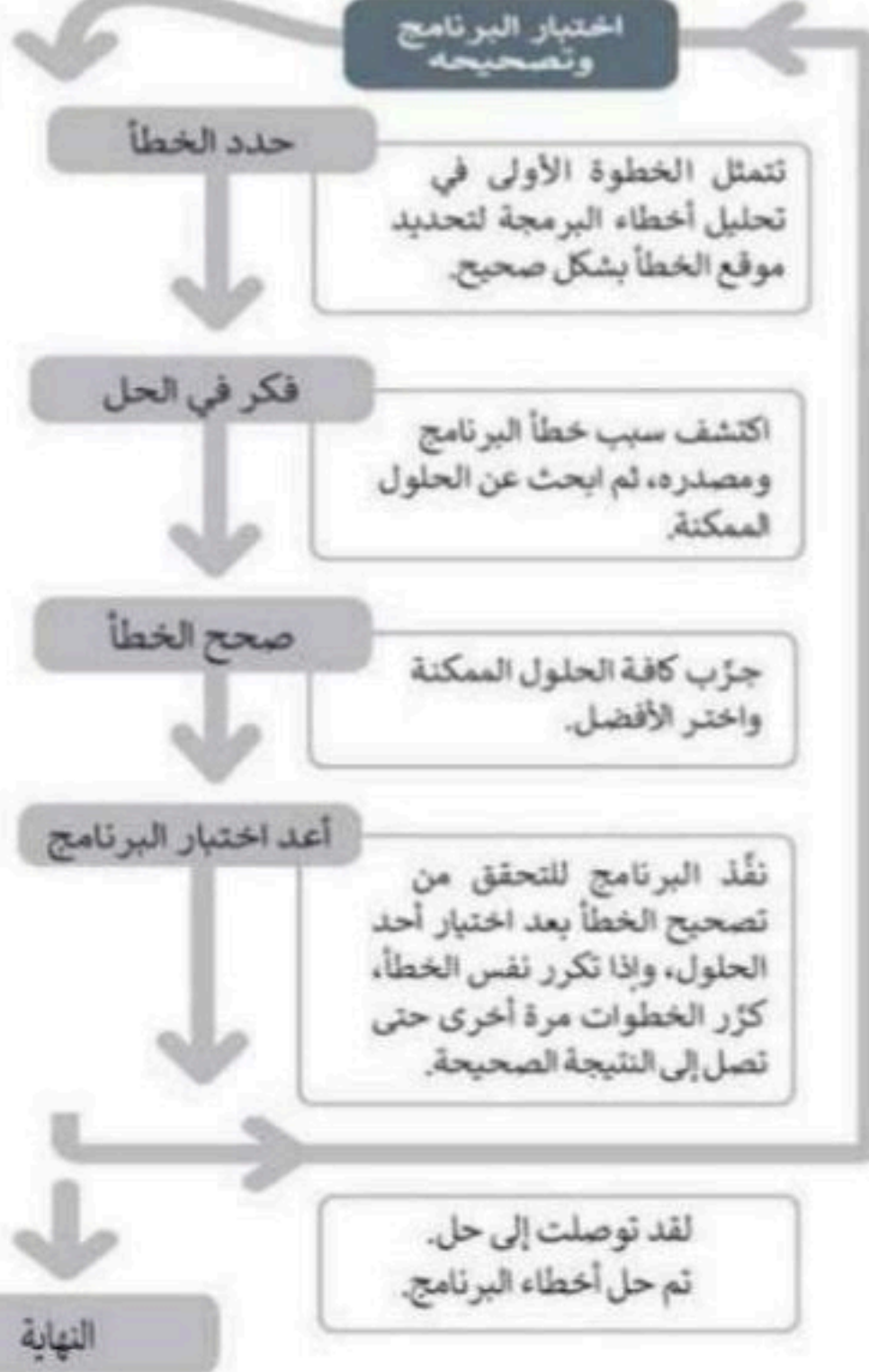
تم اكتشاف اللون الأخضر.

تم اكتشاف اللون الأحمر.

سيتم إيقاف الروبوت عند اكتشاف اللون الأحمر.

٩ اختبار البرنامج وتشخيص الأخطاء:

إجراء تصحيح الأخطاء
(Debugging procedure)



يجب اختبار البرنامج الموجة للروبوت للتأكد من سلامته ودقته وخلوه من الأخطاء، ويجب تحديد موقع أي خطأ في البرنامج وتصحيحه، وتسمى هذه العملية **بإجراء تصحيح الأخطاء (Debugging procedure).**



٩ وضع التصحيح:

يمكنك تشغيل برنامج 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.



للمزيد من الاختبارات

على موقع مراجعاتي

الوحدة الرابعة الدرس ٢ : اتخاذ القرارات

١ برمجة الروبوت لاتخاذ القرارات:

تتم برمجة الروبوتات لاتخاذ قرارات بشأن المشكلات المعقدة والعمل بشكل مستقل، مثلا تتحرك السيارة ذاتية القيادة في المدينة وتتعرف على المباني والمركبات وعلامات الطرق والتقاطعات وإشارات المرور دون أي تدخل بشري. وتستعين بالمستشعرات لقراءة محيطها واتخاذ قرارات التحرك بأمان.

لتحقيق عمل الروبوت بشكل مستقل، سيبرمج للتنقل باستخدام لبنات فئة **المستشعرات (Sensors)**، وتحديدًا لبنتي **مستشعر الألوان (Colour sensors)** و **مستشعر المسافة (Distance sensor)** ليتمكن من اكتشاف معالم البيئة المختلفة كالألوان والمسافات والتجاوب معها.

برمجة الروبوت للعمل بشكل مستقل:

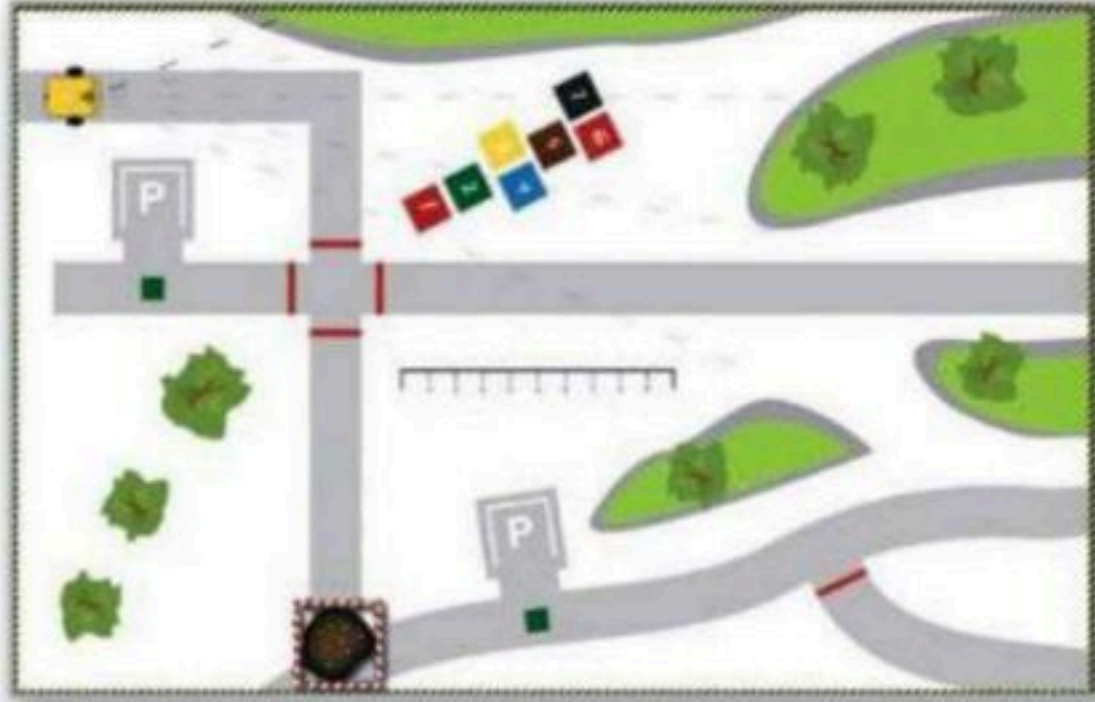
سيبرمج الروبوت للقيادة بشكل مستقل في مشهد خريطة الطريق لعمل التالي:
١- التحرك للأمام.

٢- الانعطاف ٩٠ درجة لليمين إذا اكتشف اللون الأبيض.

٣- التوقف لمدة ١٠٠٠ ميلي ثانية إذا اكتشف اللون الأحمر.

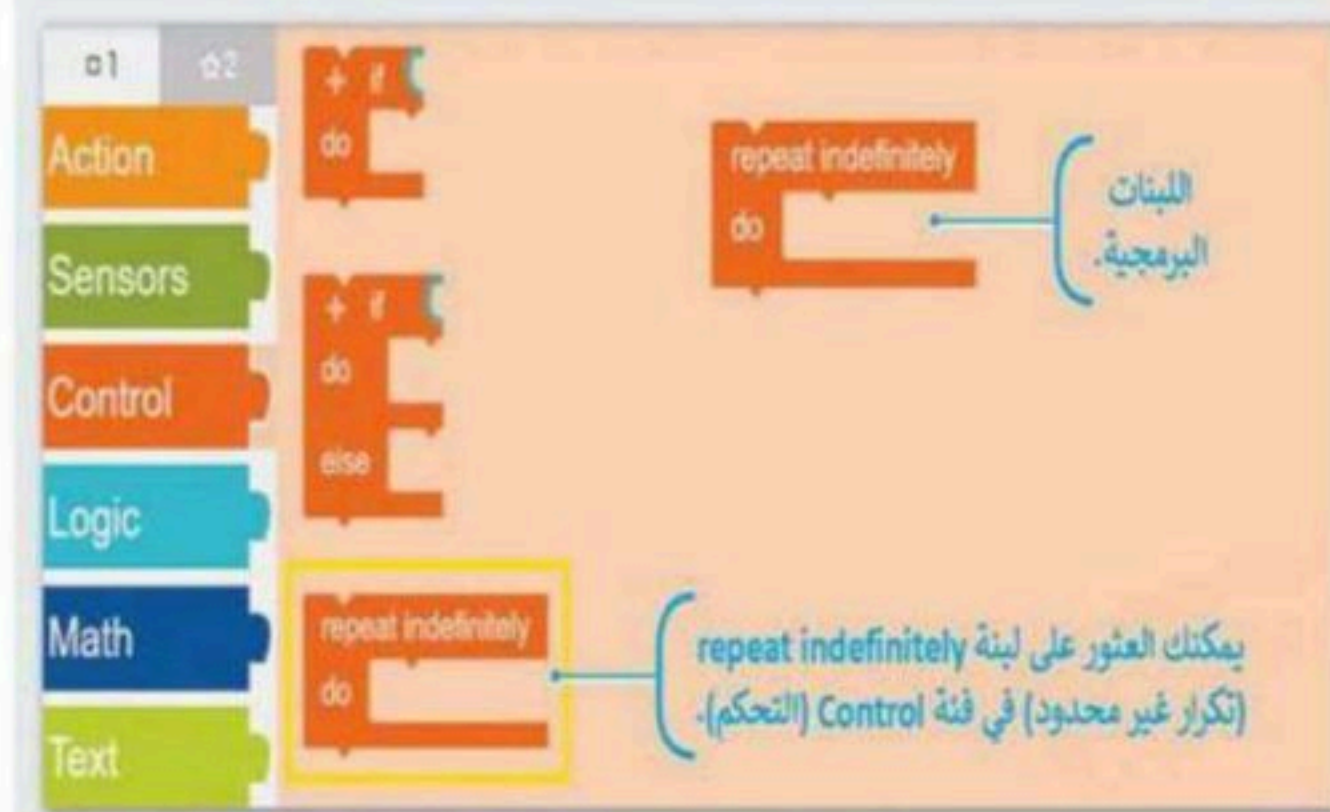
٤- الدوران ١٨٠ درجة لليمين إذا اكتشف عائقا على مسافة ٢٠ سم أو اقل.

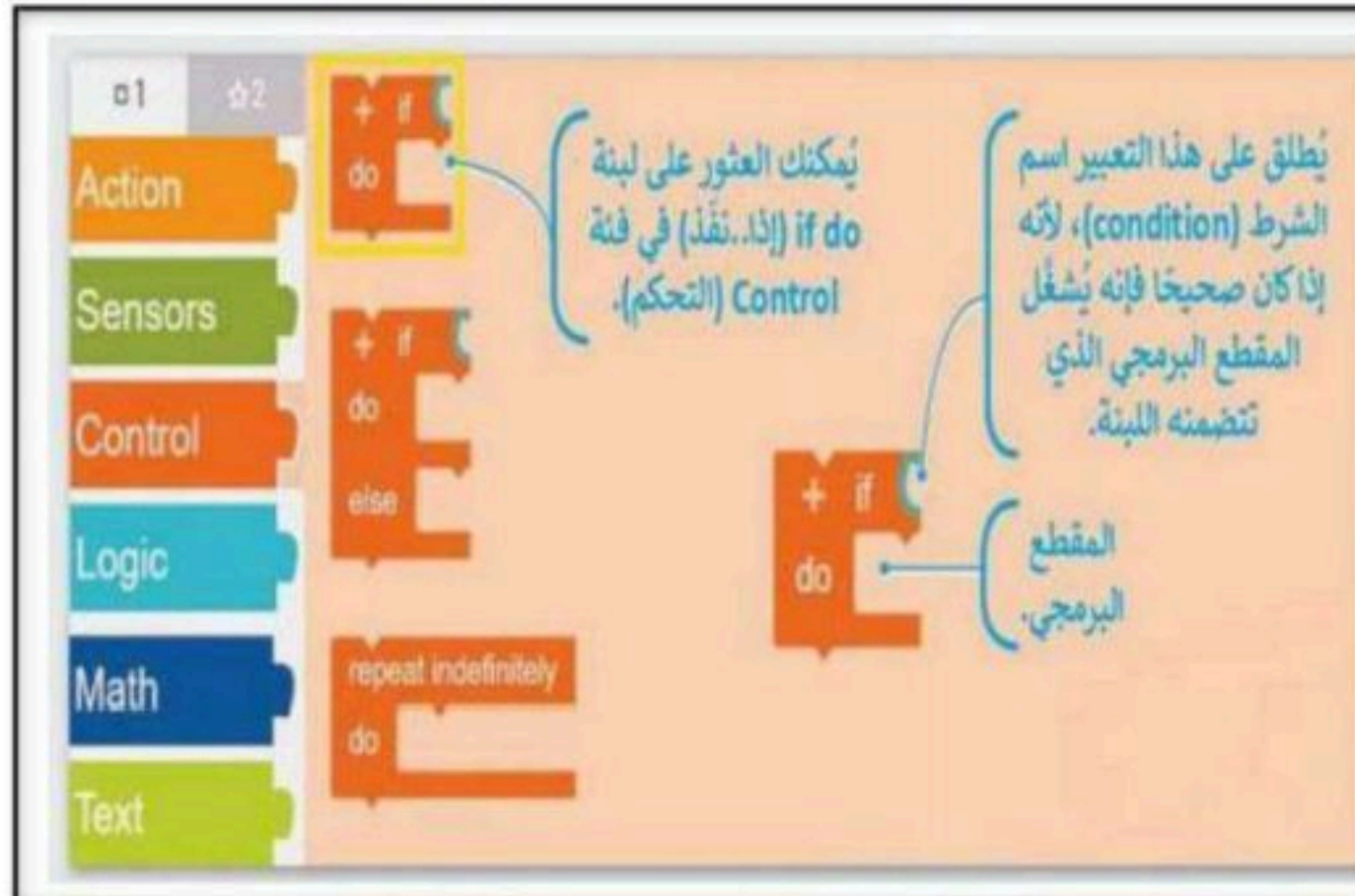
٥- تشغل اللون الأخضر إذا اكتشف اللون الرمادي، وعبدا ذلك يومض باللون الأحمر.



٢ استخدام لبنة تكرار غير محدود:

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





٣ لبنه إذا .. نفذ (if do):

ستبرمج الروبوت لاكتشاف لون ما، وإذا
وجده سينفذ جزءا معيناً من مقطع برمجي
باستخدام لبنه إذا .. نفذ (if do) من فئة
التحكم (Control).

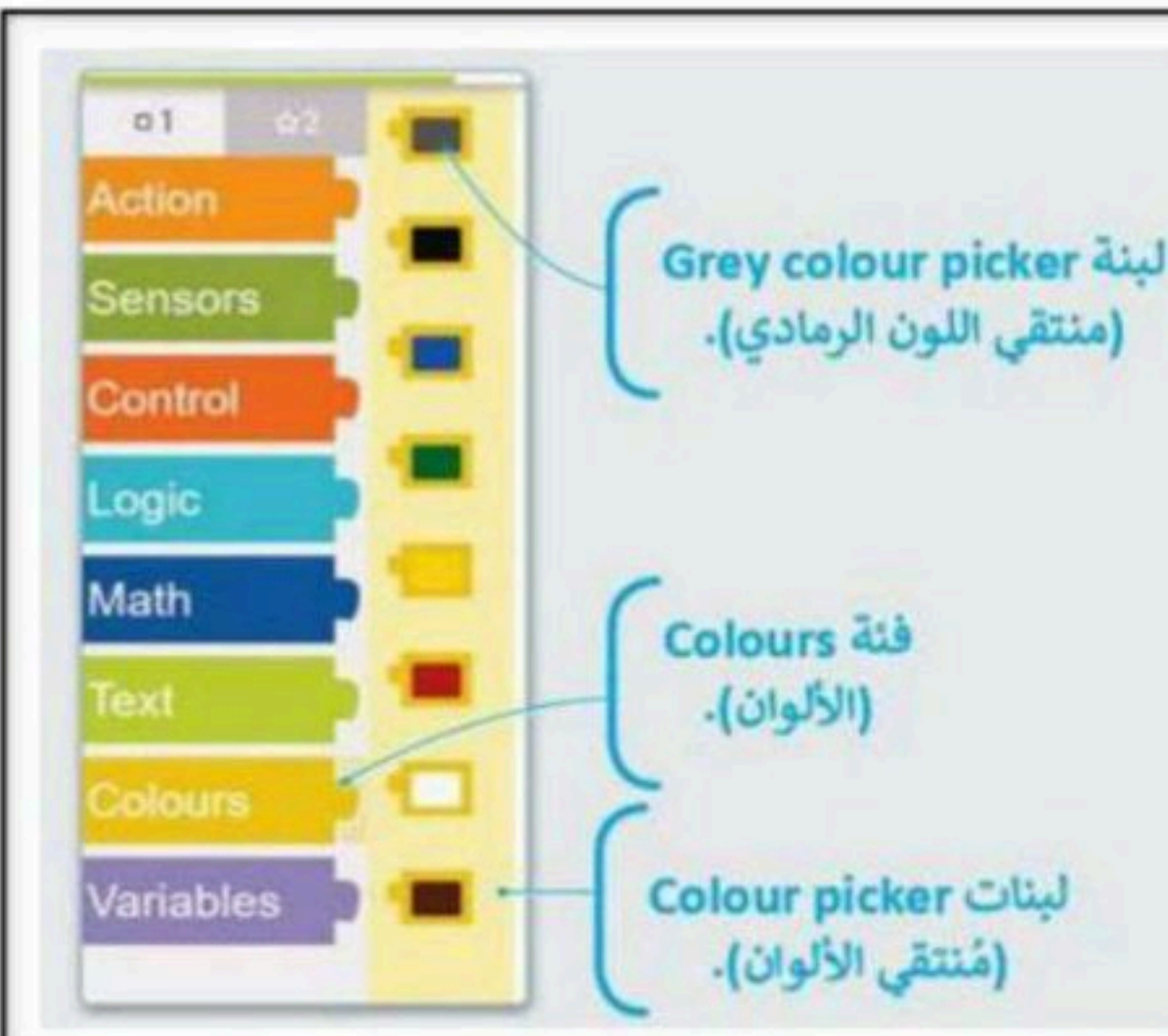


٤ فئة المنطق:

لإنشاء لبنه إذا .. نفذ (if do) سنستخدم أول لبنه من
فئة المنطق (Logic). لنعمل مقارنة بين مدخلين من
نفس النوع مثل: الأرقام أو الألوان وغيرها. فإذا كان
الشرط صحيحاً فإن معامل المقارنة سيعطي الجواب
صواب (True) وإذا كان الشرط خطأ سيعطي الجواب
خطأ (False).



سنة اختيارات
مختلفة للمقارنة
بين المدخلات.



٥ فئة الألوان:

هي لوحة تتكون من ثماني لبنات برمجية
خاصة بمنتهي الألوان (colour picker)، يمكن
مقارنتها بالألوان التي يكتشفها مستشعر الألوان.

تحتوي فئة الألوان على الألوان الآتية:
الرمادي، الأسود، الأزرق، الأخضر، الأصفر،
الأحمر، الأبيض، البني.

٦ برمجة الروبوت للتحرك للأمام:

برمج الروبوت للتحرك للأمام مع تكرار التحقق من وجود اللون الأبيض باستخدام مستشعر الألوان (Colour sensor)، ثم الانعطاف بمقدار ٩٠ درجة لليمين عند اكتشاف اللون الأبيض للتحرك والتحقق من وجود اللون الأبيض بشكل متكرر:

- ١- من فئة التحكم (Control)، أضف لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely).
- ٢- من فئة الحدث (Action)، أضف لبنة القيادة (drive) داخل لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely).
- ٣- من فئة التحكم (Control)، أضف لبنة إذا.. نفذ (if do).
- ٤- من فئة المنطق (Logic)، أضف لبنة المقارنة (comparison).
- ٥- من فئة المستشعرات (Sensors)، أضف لبنة لون مستشعر الألوان (colour colour sensors).
- ٦- من فئة الألوان (colours)، أضف لبنة منتقى اللون الأبيض (white colour picker).
- ٧- من فئة الحدث (Action)، أضف لبنة الانعطاف (turn)، داخل لبنة إذا.. نفذ (if do).
- ٨- اضبط نسبة السرعة (speed %) إلى ١٠.
- ٨- اضبط الدرجات (degree) إلى ٩٠.

استخدم السرعة الافتراضية للروبوت.

المنفذ الافتراضي لمستشعر الألوان.

استخدم علامة يساوي، وهي الأعداد الافتراضية للبنية المقارنة.

٧ برمجة الروبوت لفحص الألوان:

للتحقق من وجود اللون الأحمر:

- ١- من فئة التحكم (Control)، أضف لبنة إذا.. نفذ (if do) داخل لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely).
- ٢- من فئة المنطق (Logic)، أضف لبنة المقارنة (comparison).
- ٣- من فئة المستشعرات (Sensors)، أضف لبنة لون مستشعر الألوان (colour colour sensors).
- ٤- من فئة الألوان (colours)، أضف لبنة منتقى اللون الأحمر (red colour picker).
- ٥- من فئة الحدث (Action)، أضف لبنة توقف (stop) داخل لبنة إذا.. نفذ (if do).
- ٦- من فئة التحكم (Control)، أضف لبنة انتظر ملي ثانية (wait ms).
- ٧- اضبط المدة الزمنية إلى 1000 ملي ثانية.

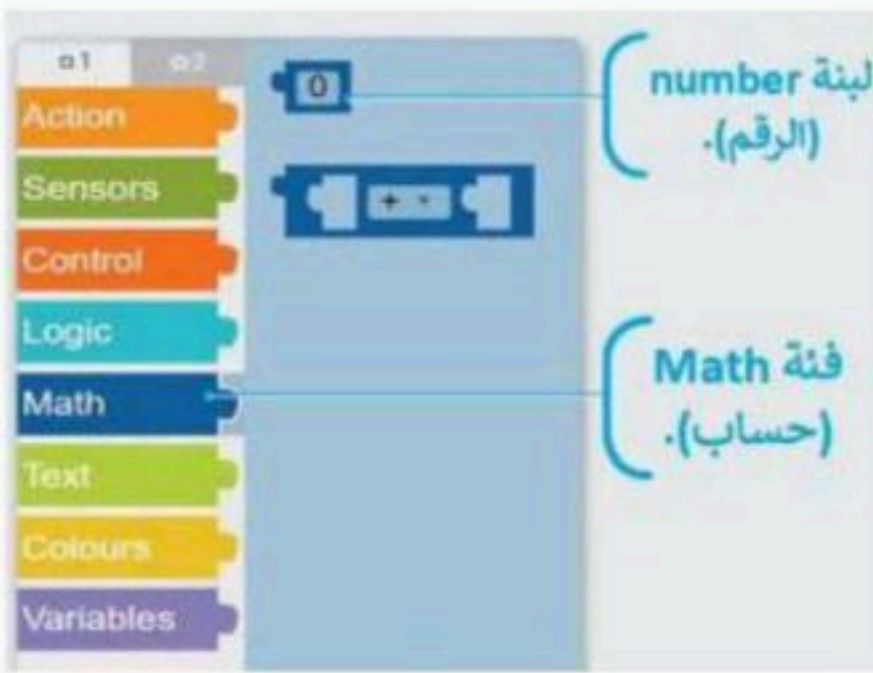
٧ تابع برمجة الروبوت لفحص الالوان:

```
+ start show sensor data
repeat indefinitely
do
drive forwards speed % 30
+ if
get colour colour sensor Port 3 =
do
turn right speed % 10
degree 90
+ if
get colour colour sensor Port 3 =
do
stop
wait ms 1000
```



المنفذ الافتراضي لمستشعر الالوان.
استخدم علامة يساوي، وهي الإعداد الافتراضي للبيئة المقارنة.

٨ فئة حساب (Math):



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

٩ برمجة الروبوت لاكتشاف المسافة:

للتحقق من المسافة بصورة مستمرة:

- 1- من فئة التحكم (Control)، أضف لبنة إذا.. نفذ (if do) داخل لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely).
- 2- من فئة المنطق (Logic)، أضف لبنة المقارنة (comparison).
- 3- من فئة المستشعرات (Sensors)، أضف لبنة مستشعر الموجات فوق الصوتية (Ultrasonic sensors).
- 4- اضبط المقارنة (comparison) إلى \leq .
- 5- من فئة حساب (Math)، أضف لبنة الرقم (number) واضبط الرقم إلى 10.
- 6- من فئة الحدث (Action)، أضف لبنة الانعطاف (turn).
- 7- اضبط الدرجة (degree) إلى 180.

```
+ start show sensor data
repeat indefinitely
do
drive forwards speed % 30
+ if
get colour colour sensor Port 3 =
do
turn right speed % 10
degree 90
+ if
get colour colour sensor Port 3 =
do
stop
wait ms 1000
+ if
get distance cm ultrasonic sensor Port 4 <= 10
do
turn right speed % 30
degree 180
```



١٠ برمجة الروبوت لاستخدام الأضواء الخاصة به:

سنبرمج الروبوت لكي يومض بالضوء الأخضر إذا تحرك على الطريق واكتشف مستشعر الألوان الخاص به لونا رماديا ليكون دلالة على وجوده في المسار الصحيح، فيما عدا ذلك يومض باللون الأحمر عندما يمر على الخطوط الحمراء في تقاطع الطريق ويومض باللون الأبيض عند خروجه عن الطريق .



استخدام لبنة إذا .. نفذ... أخرى (if do else):

توجد لبنة إذا.. نفذ... أخرى (If do else)، في فئة التحكم (Control)، وتستخدم لبرمجة الروبوت لتنفيذ إجراء معين في حالة اكتشاف مستشعر الألوان اللون الرمادي، أو تنفيذ إجراء آخر إذا لم يكتشف اللون الرمادي.

لاختيار الأضواء:



- ١- من فئة التحكم (Control)، أضف لبنة إذا.. نفذ... أخرى (if do else) داخل لبنة تكرار غير محدود (repeat indefinitely).
- ٢- من فئة المنطق (Logic)، أضف لبنة المقارنة (comparison).
- ٣- من فئة المستشعرات (Sensors)، أضف لبنة لون مستشعر الألوان (colour colour sensors).
- ٤- من فئة الألوان (colour)، أضف لبنة منتقي اللون الرمادي (grey colour picker).

١٠. تابع برمجة الروبوت لاستخدام الأضواء الخاصة به:



لينة اللون:

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

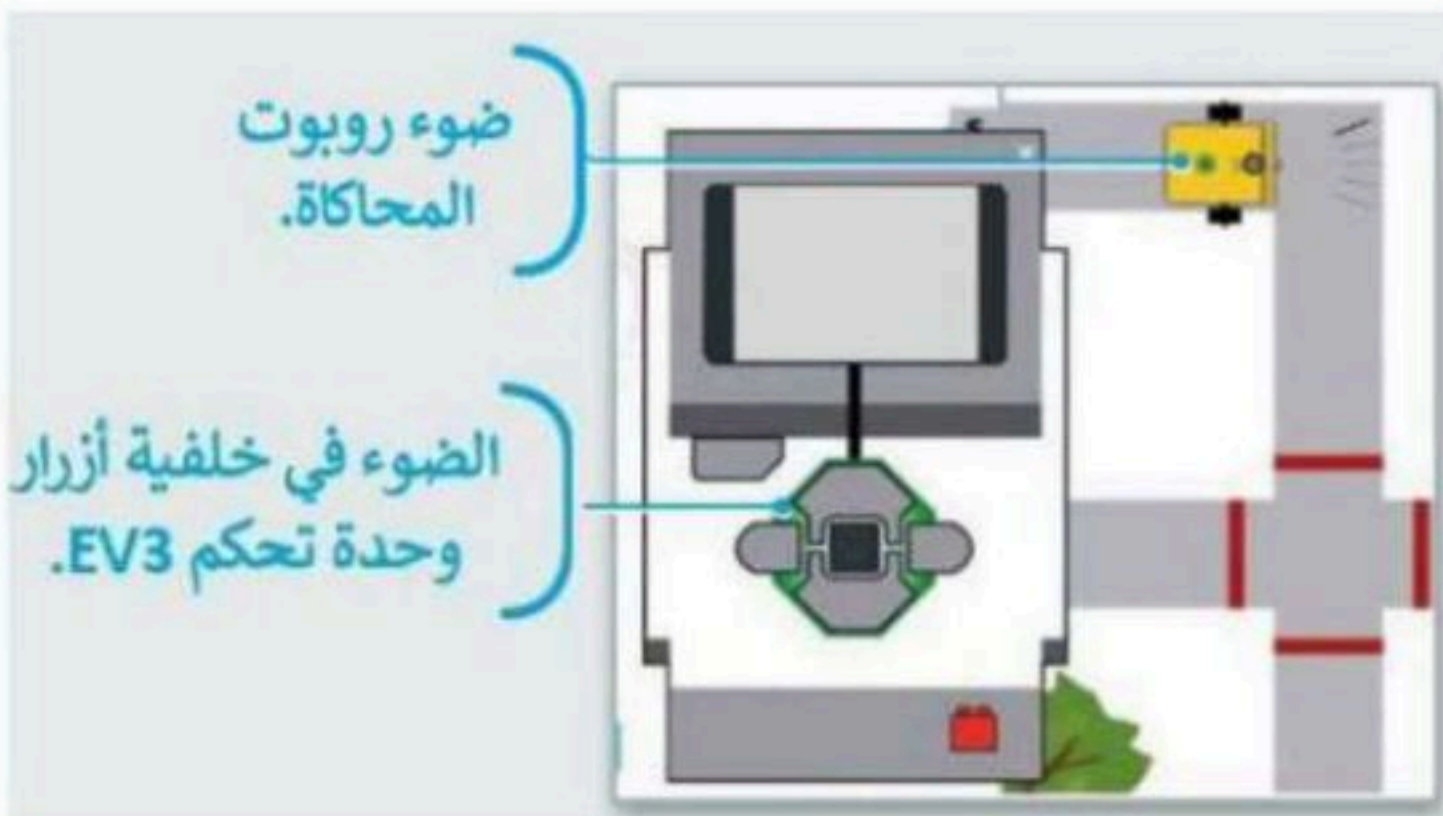
تحتوي هذه القائمة على قائمتين منسدلتين:

١- من الأولى يمكنك تحديد لون الضوء ليكون أخضرا أو برتقاليا أو احمرًا.

٢- من الثانية يمكنك تحديد وضع تشغيل الإضاءة لتكون ثابتة أو متغيرة أو متغيرة بسرعة.



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



١٠ تابع برمجة الروبوت لاستخدام الأضواء الخاصة به:

```
start show sensor data
repeat indefinitely
do
drive forwards speed % 30
+ if get colour colour sensor Port 3
do
1 colour green
on
2 colour red
flashing
+ if get colour colour sensor Port 3
do
3 turn right speed % 10
degree 90
+ if get colour colour sensor Port 3
do
stop
wait ms 1000
+ if get distance cm ultrasonic sensor Port 4 < 20
do
4 turn right speed % 30
degree 180
```

برمج الروبوت ليومض الضوء الأخضر عندما يتحرك على طريق باللون الرمادي، ويومض الضوء الأحمر في أي موضع آخر.

لبرمجة الأضواء:

١- من فترة الحدث (Action)، أضف لبننة

اللون (colour) في جزء نفذ (do) من لبننة

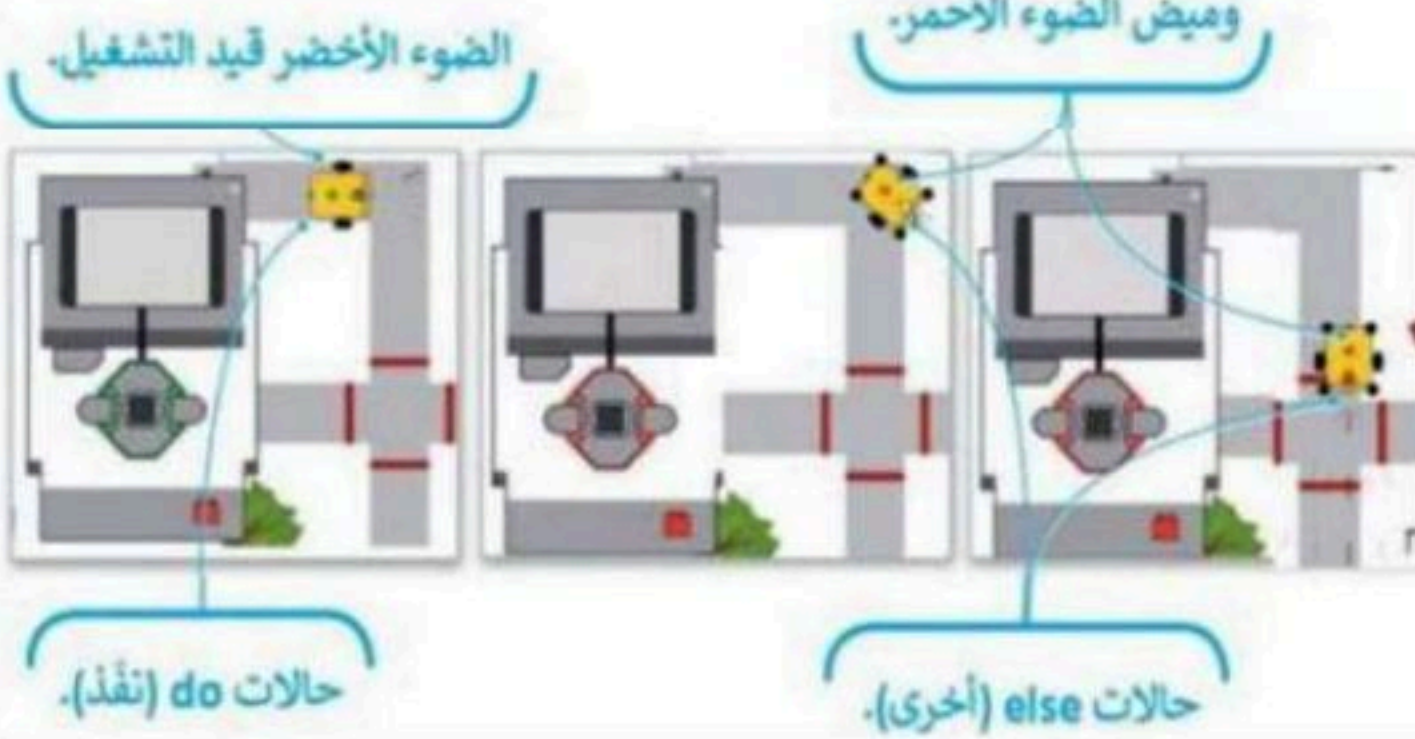
إذا.. نفذ.. أخرى (if do else) بالإعدادات الافتراضية.

٢- من فترة الحدث (Action)، أضف لبننة اللون (colour)

في جزء أخرى (else) من لبننة إذا.. نفذ.. أخرى (if do else).

٣- حدد اللون إلى الأحمر (red).

٤- ووضع التشغيل إلى وميض (flashing).



١١ تنفيذ البرنامج:

لتنفيذ البرنامج ضع الروبوت عند النقطة A من

خريطة الطريق، ثم اضغط على زر بدء (start)،

ولايقاف تشغيل البرنامج اضغط على نفس الزر.

لتشغيل البرنامج أكثر من مرة، اضغط أولاً على

زر إعادة ضبط (reset)، والذي يضع الروبوت عند

النقطة A مرة أخرى، ثم اضغط على زر بدء (start).



الوحدة الرابعة الدرس ٣ : إنشاء الخرائط

١ إنشاء الخرائط:

مشهد المحاكاة: هو المساحة المحددة للبيئة التي يتحرك فيها روبوت المحاكاة. ويحتوي المشهد على صور خلفيات متعددة تسمى بالخرائط أيضا، وهي تمثل المناطق التي يتنقل فيه الروبوت الافتراضي لأداء المهام.

يمكنك تحميل صورة من حاسبك لاستخدامها كخريطة مشهد، أو استخدام الأدوات لإضافة مساحات ملونة ثنائية الأبعاد وعوائق ثلاثية الأبعاد إلى خريطة موجودة بالفعل.

٢ إضافة العوائق:



لإزالة عائق:

١- اضغط على العائق.

٢- اضغط على زر أيقونة سلة المحذوفات

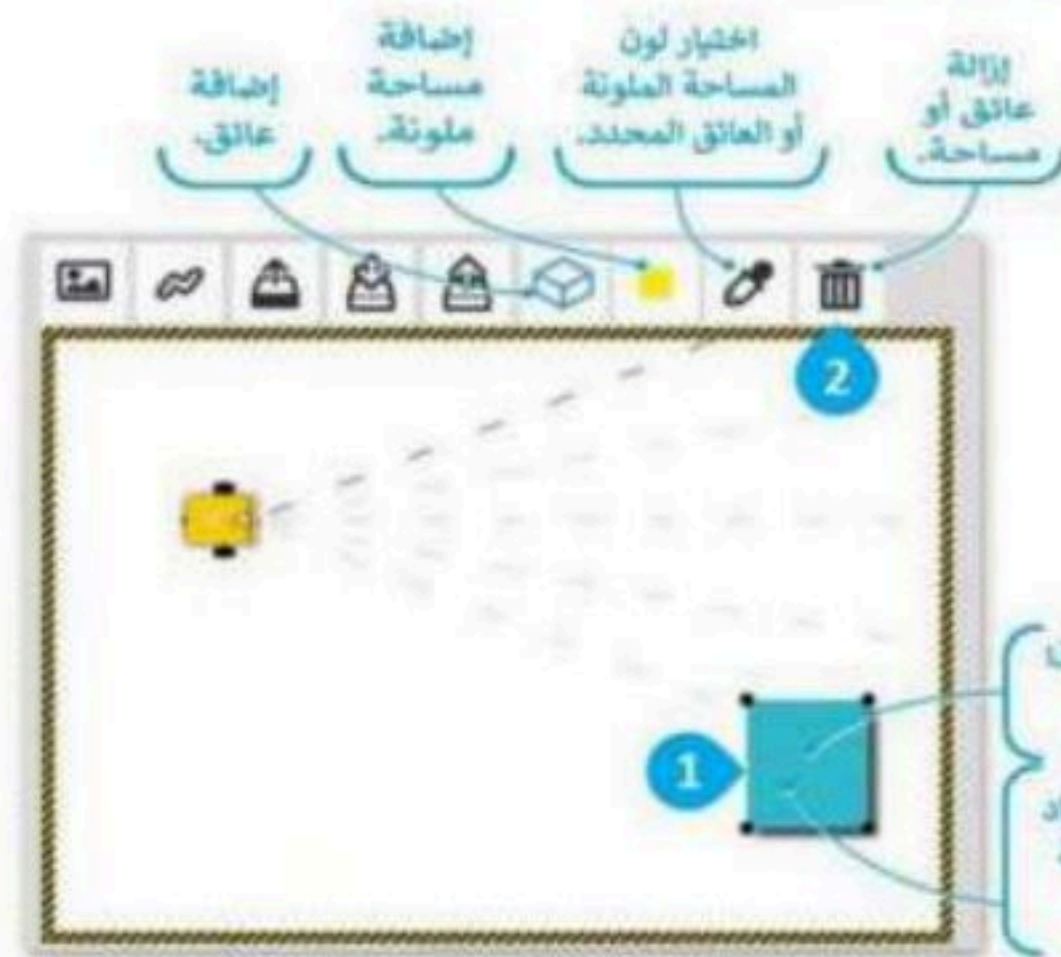
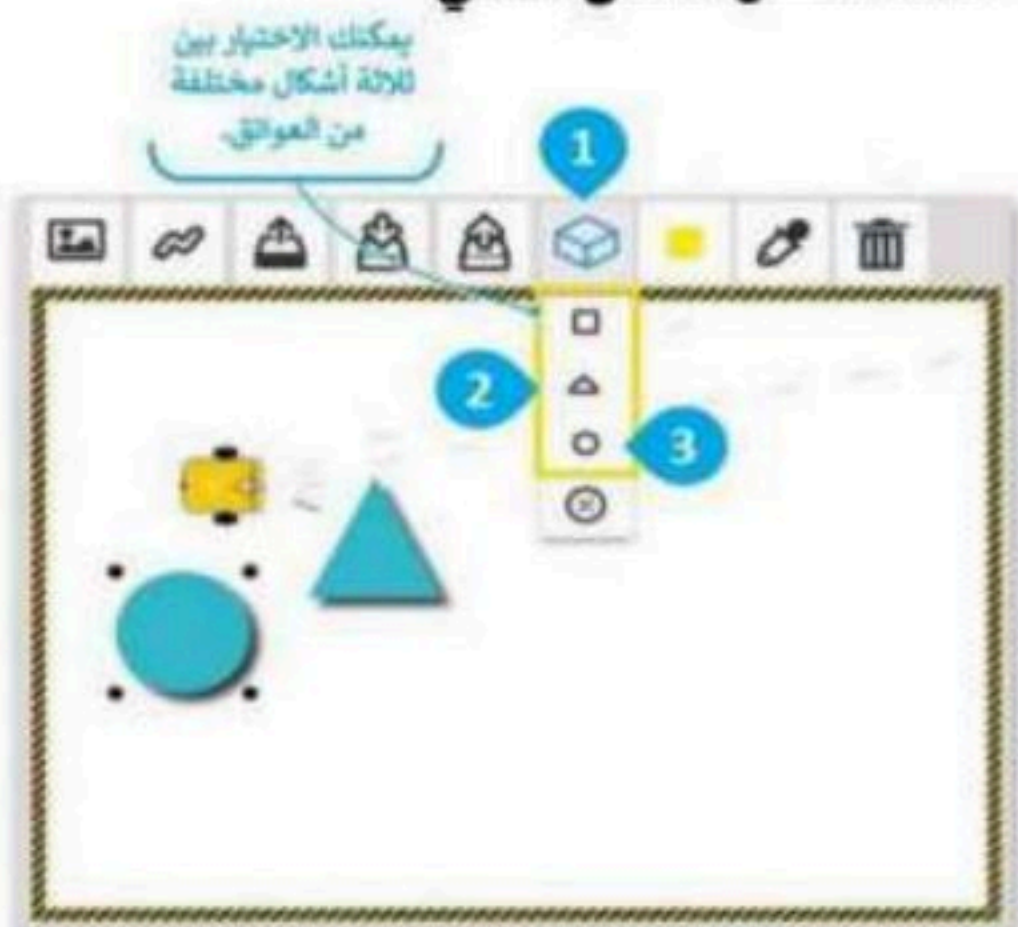
(Recycle bin icon).

لإضافة عائقين مختلفين:

١- اضغط على زر إضافة عائق (add an obstacle).

٢- حدد شكل العائق المطلوب.

٣- حدد شكل العائق الثاني



يوجد عائق في هذا المشهد

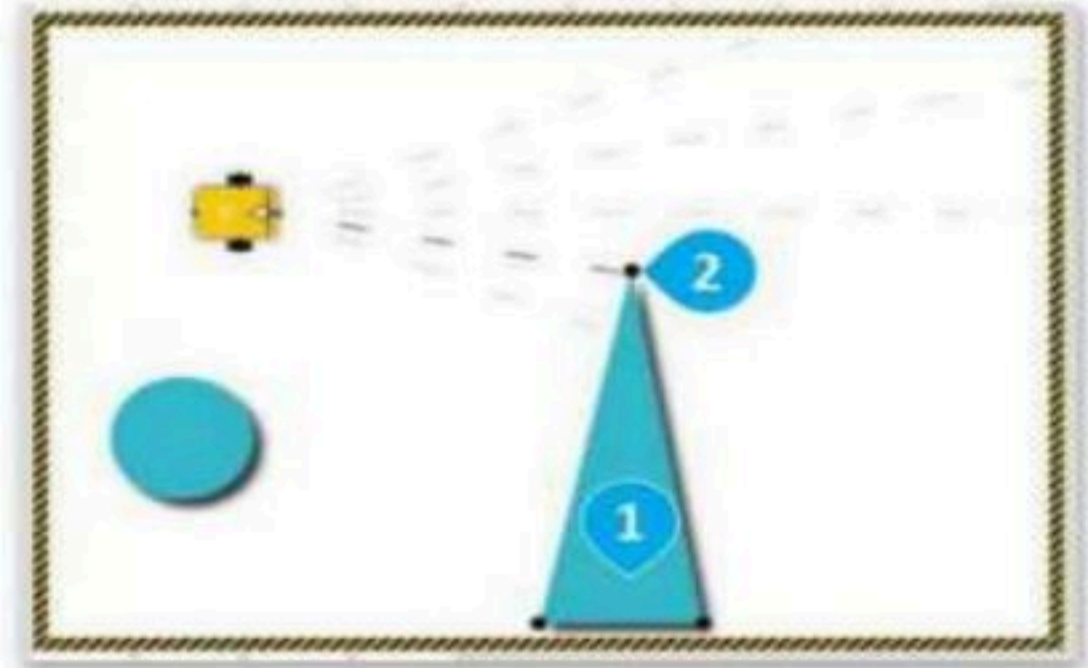
العائق هو كائن ثلاثي الأبعاد يمكن لمستشعر المسافة في الروبوت اكتشافه.



٢ تابع إضافة العوائق:

ضبط موقع العائق وشكله:

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



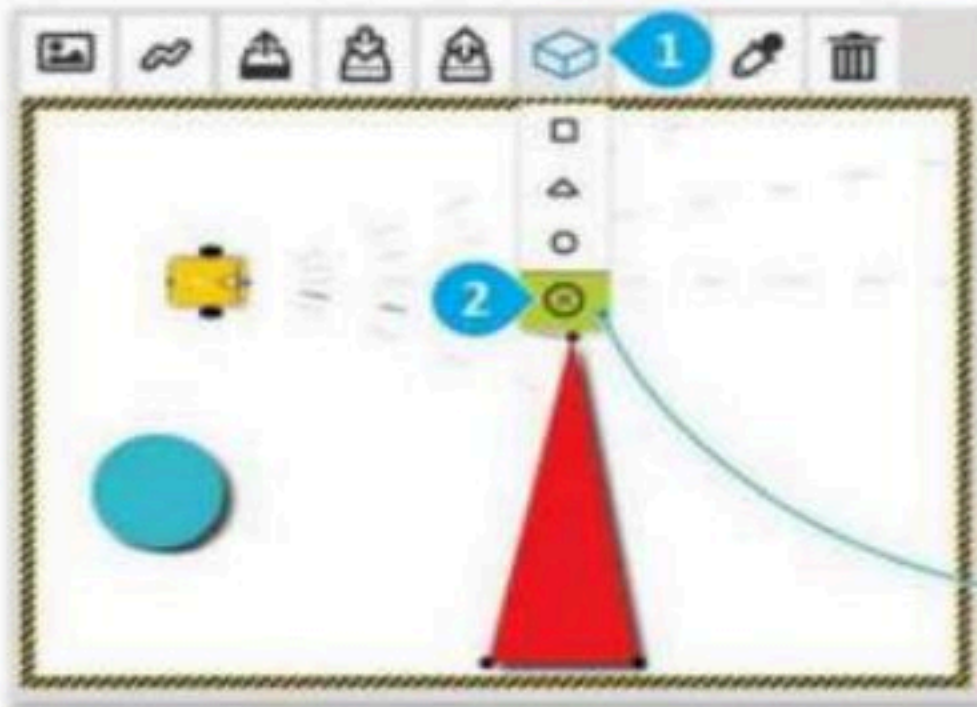
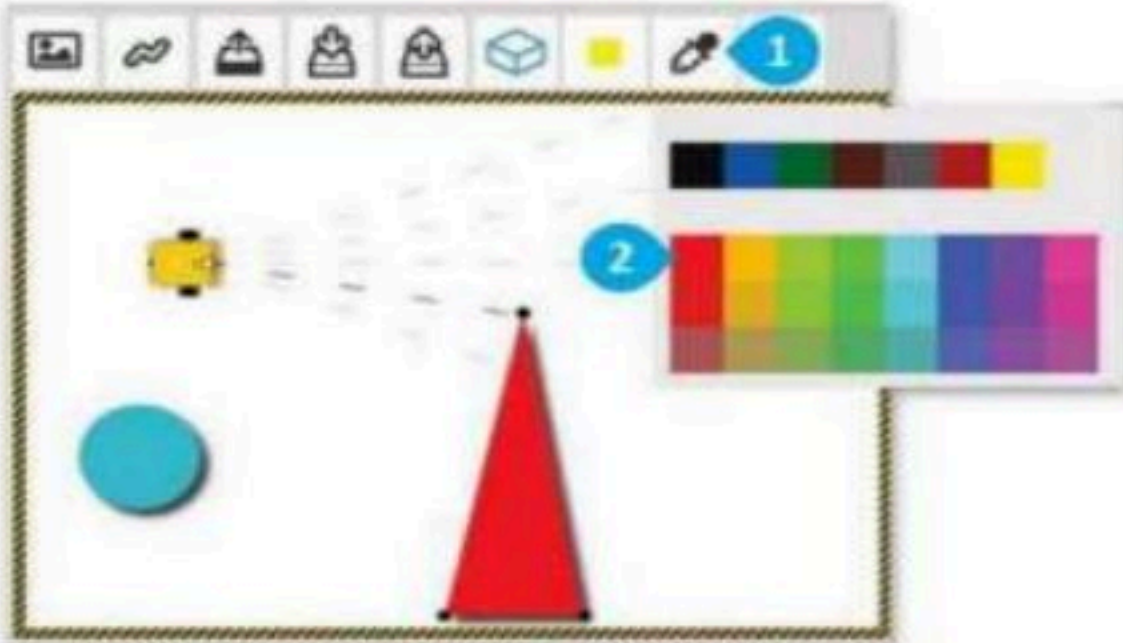
لإزالة جميع العوائق في المشهد:

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

اضغط لإزالة
جميع العوائق
في نفس الوقت.

لإعادة تلوّن العائق:

- 1- تأكد من تحديد العائق، ثم اضغط على زر منتقي الألوان (color picker).
- 2- حدد اللون من اللوحة.



٣ تحرير المساحات الملونة:

لإضافة مساحة ملونة:

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

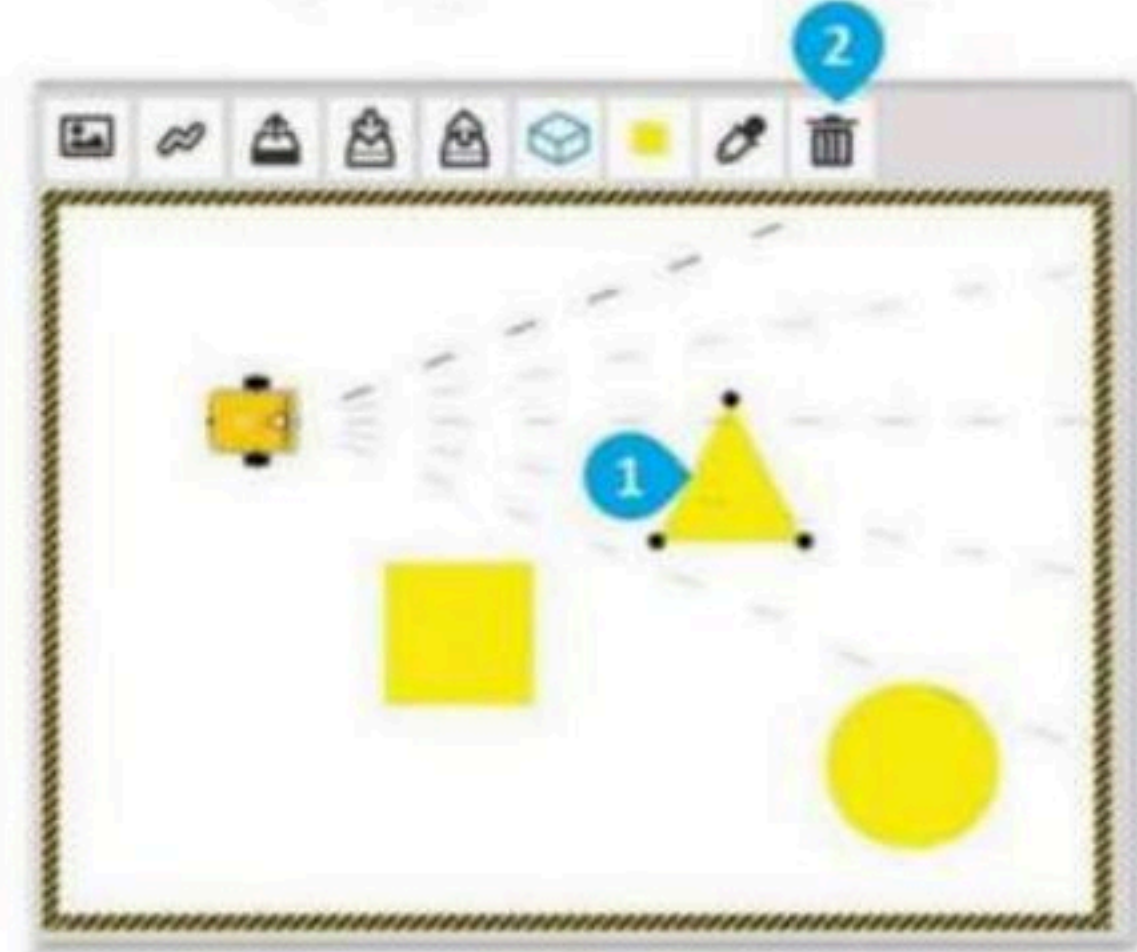


المساحات الملونة في أسطح
ملونة موجودة في مشهد المحاكاة
ويتم للروبوت التفاعل
باستخدام مستشعر الألوان.

٣ تابع تحرير المساحات الملونة:

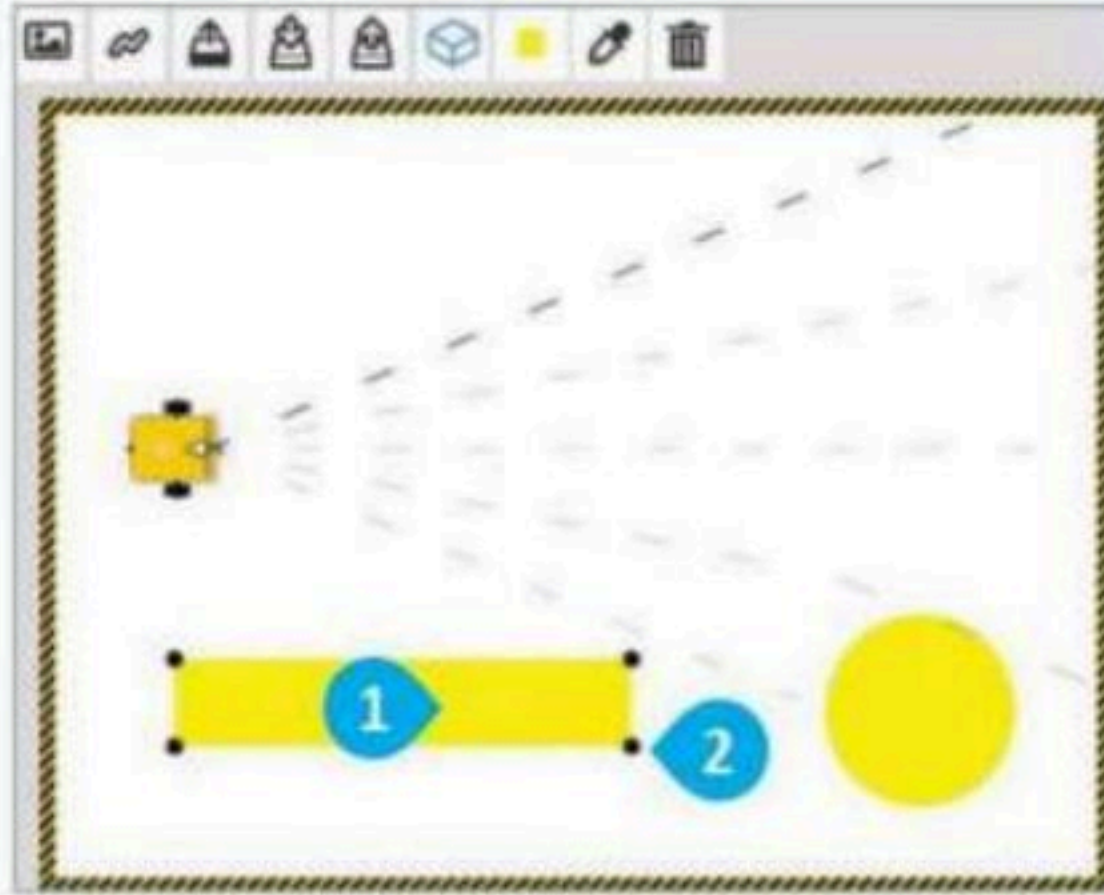
لحذف مساحة ملونة:

- ١- اضغط على زر المساحة الملونة (color area).
- ٢- اضغط على زر أيقونة سلة المحذوفات (Recycle bin icon).



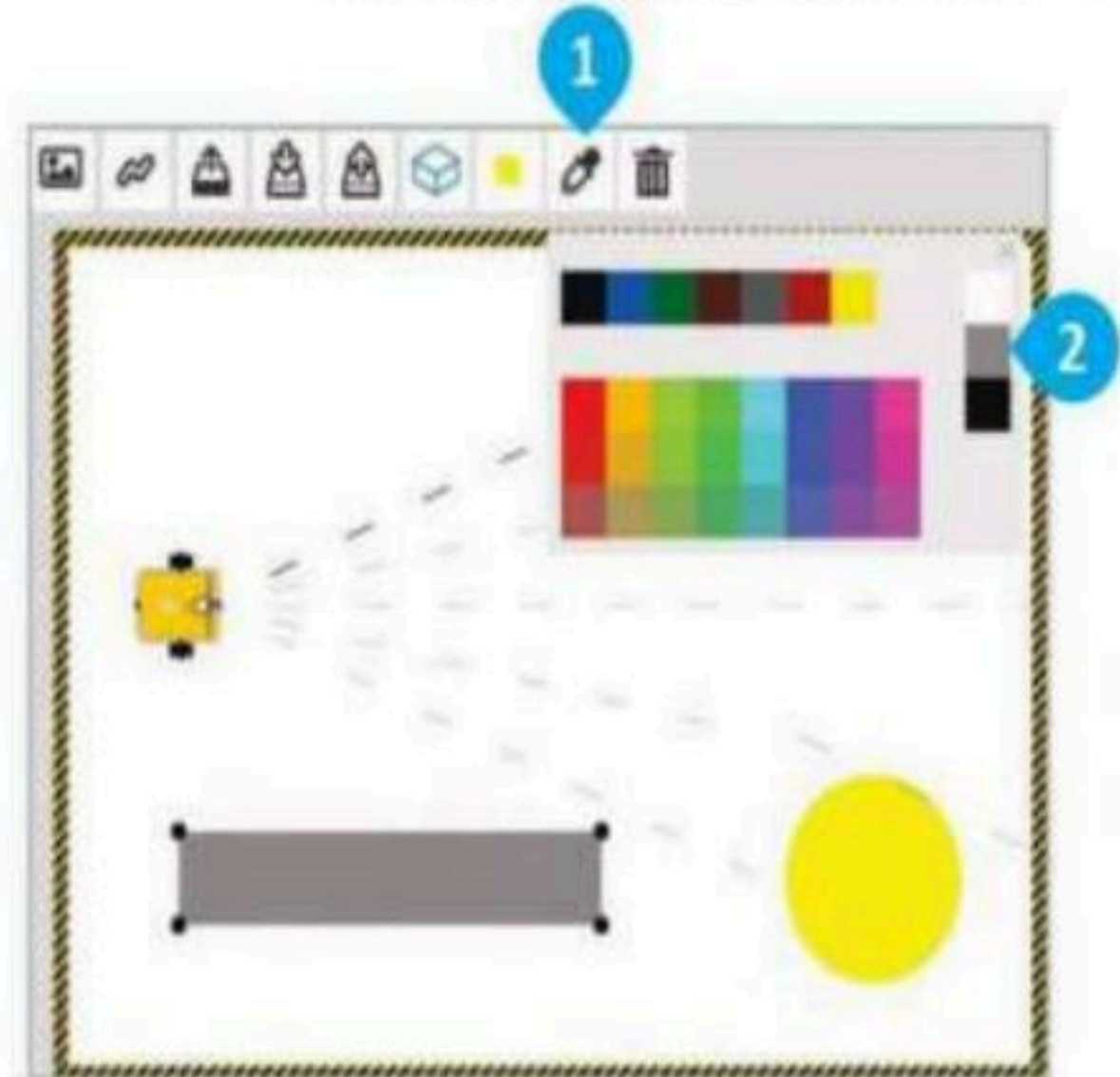
لتضبط موضع المساحة الملونة وشكلها:

- ١- اسحب وضع المساحة في المكان المناسب في المشهد.
- ٢- اسحب وأفلت نقطة أو أكثر من حواف المساحة لتغيير شكلها.



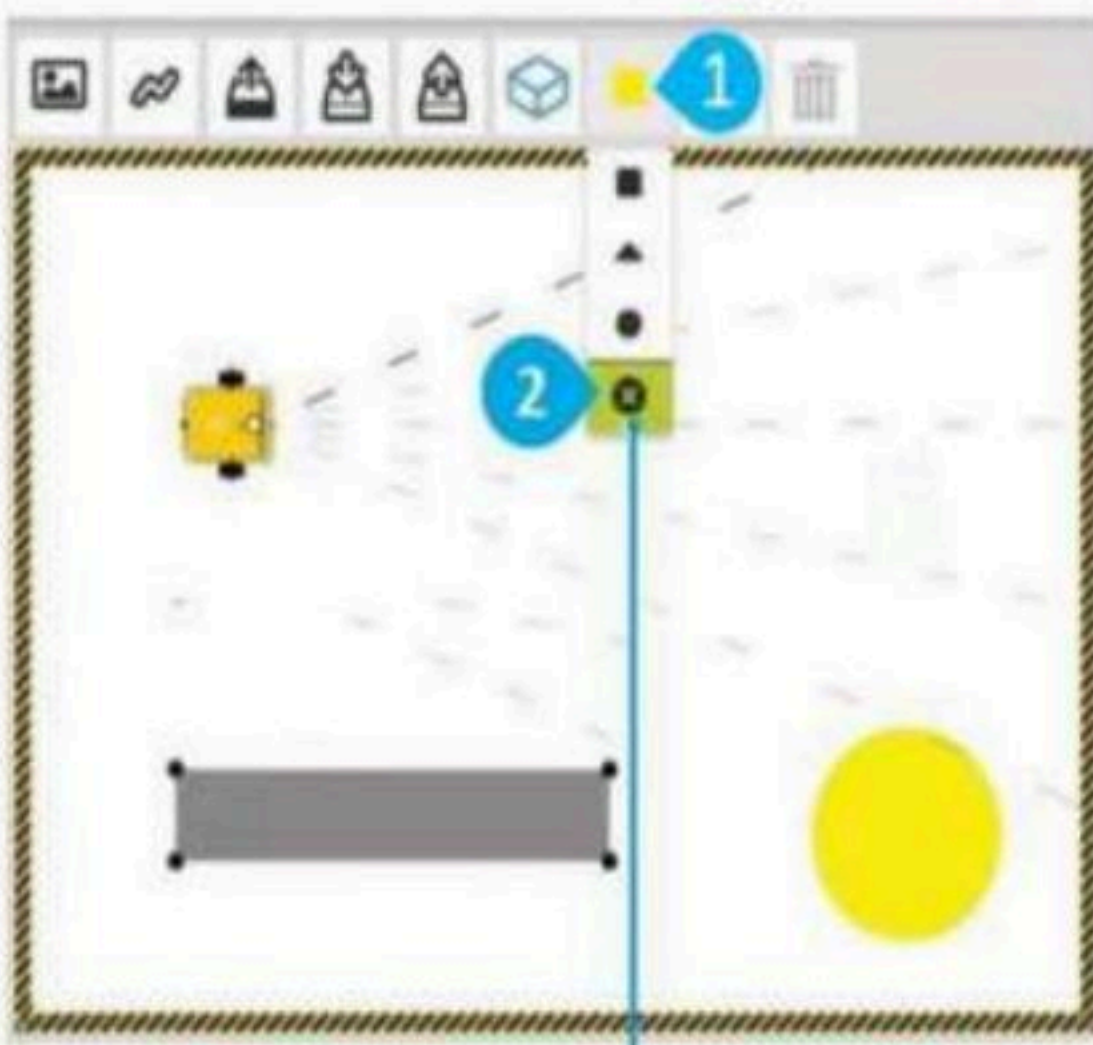
لتلوين المساحة:

- ١- اضغط على زر منتقي الألوان (color picker).
- ٢- حدد اللون الرمادي من اللوحة.



لإزالة جميع المساحات المضافة إلى المشهد:

- ١- اضغط على زر إضافة مساحة ملونة (color picker).
- ٢- اضغط على زر X.



اضغط لإزالة جميع المساحات في نفس الوقت.

٤ إنشاء الخرائط:

إنشاء خريطة طريق جديد:

استخدم أدوات المحاكاة لتنشئ خريطة طريق تحتوي على جميع المميزات التي برمجتها الروبوت على اكتشافها ليتحرك بشكل مستقل وهي: **طرق رمادية** محاطة **باللون الأبيض** و**خطوط حمراء** في التقاطعات، و**عائق**. وتحتوي أيضا على **مربع كنقطة بداية للروبوت** وبعض **الأشجار** كعناصر زخرفية.

لإنشاء الطرق:

- ١- حدد الخريطة.
- ٢- اضغط على زر **إضافة مساحة ملونة (add a color area)**.
- ٣- اضغط على شكل **المربع (square)**.
- ٤- اضغط على زر **منتقى الألوان (color picker)**.
- ٥- حدد اللون **الرمادي (gray)**.
- ٦- اسحب **نقاط الحواف (edge points)** بشكل صحيح لإنشاء مستطيل أفقي في الطريق.
- ٧- كرر الخطوات ١ و ٢ و ٣ و ٤ و ٥.
- ٨- اسحب **حواف النقطة** بشكل صحيح لإنشاء مستطيل عمودي في الطريق.

مساحات الألوان.

عوائق ثلاثية الأبعاد.

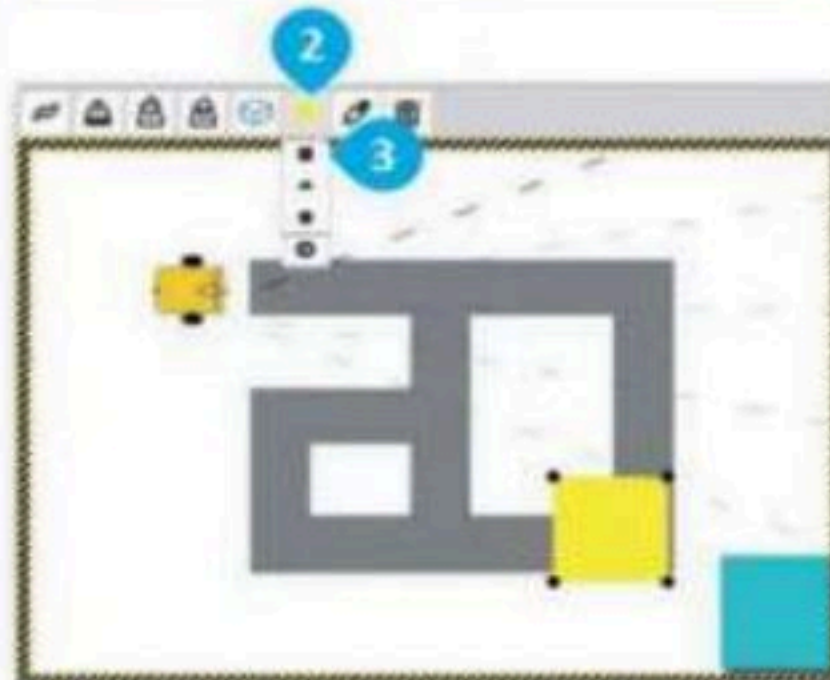
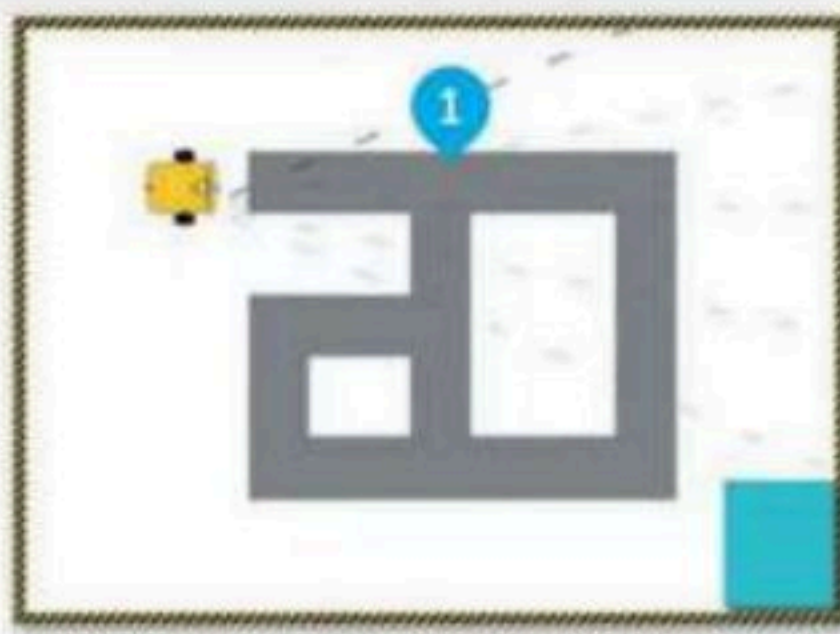




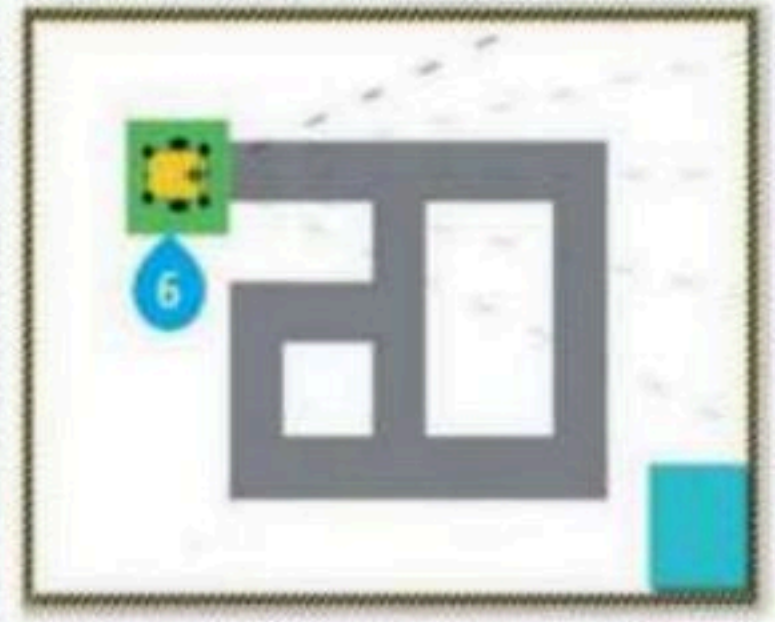
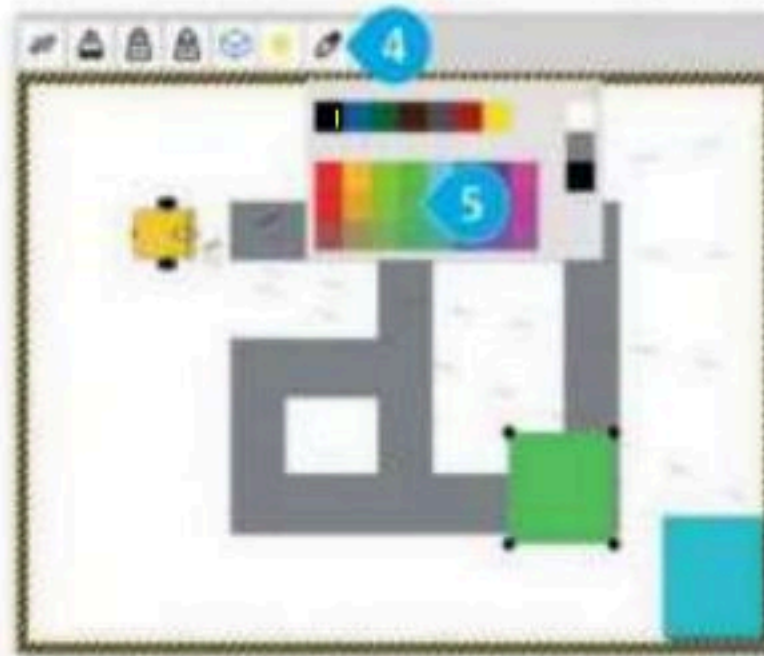
٤ تابع إنشاء الخرائط:

لإنشاء طريق كامل:

- ١- كسر العملية لإنشاء مستطيلين أفقيين و مستطيلين عموديين في الطريق، ثم رتب هذه العناصر بشكل صحيح في الطريق.
- ٢- اضغط على زر إضافة مساحة ملونة (add a color area).
- ٣- اضغط على شكل المربع (square).
- ٤- اضغط على زر منتقى الألوان (color picker).
- ٥- حدد اللون الأخضر (green).
- ٦- اسحب وضع المربع الأخضر على بداية الطريق.

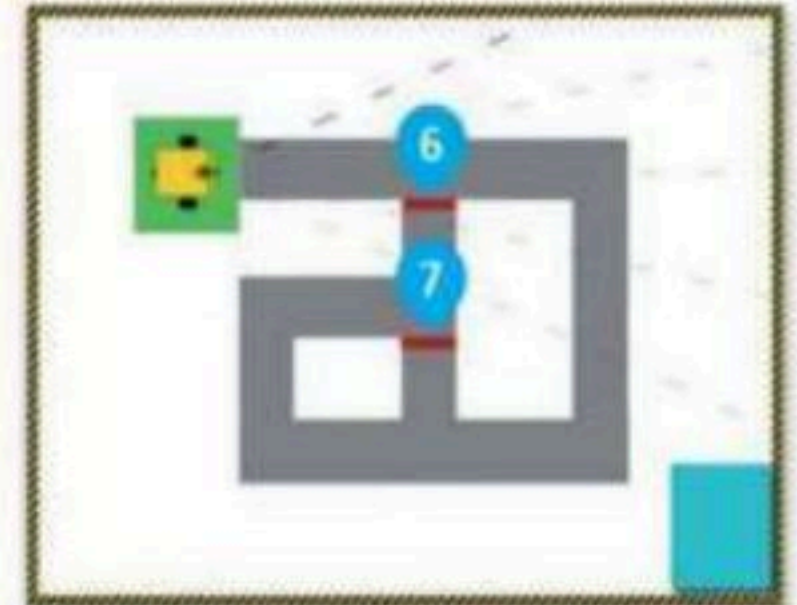
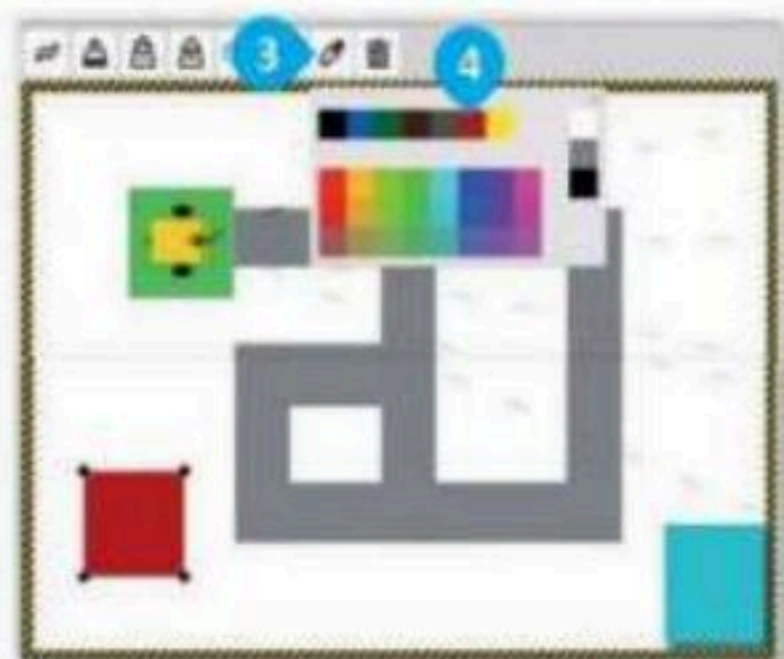
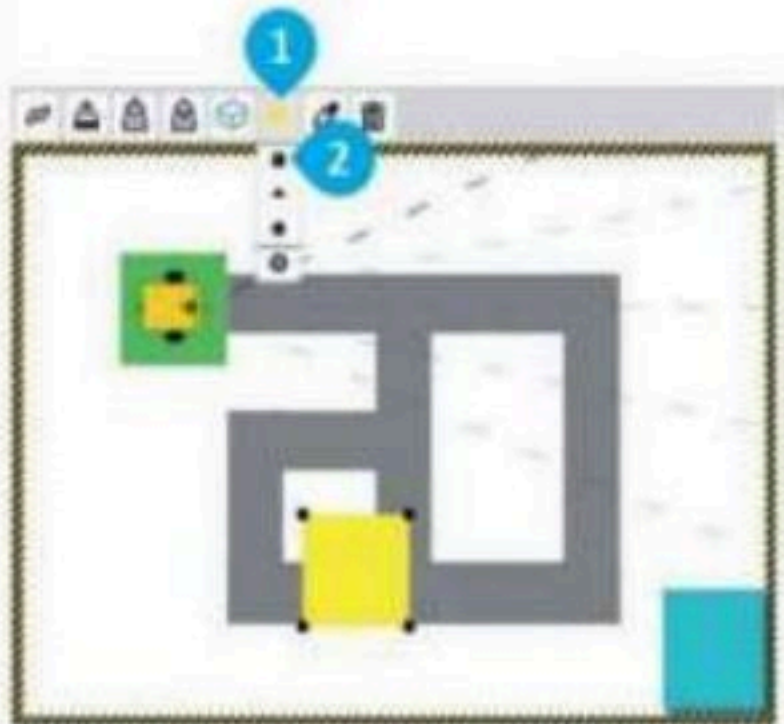


لإنشاء المساحة نفسها عدة مرات
استخدم اختصار النسخ (ctrl + C)
واختصار اللصق (ctrl + V).



لإنشاء خطوط حمراء أفقية:

- ١- اضغط على زر إضافة مساحة ملونة (add a color area).
- ٢- اضغط على شكل المربع (square).
- ٣- اضغط على زر منتقى الألوان (color picker).
- ٤- حدد اللون الأحمر (red).
- ٥- اسحب نقاط الحواف (edge points) بشكل صحيح لإنشاء خط أفقي.
- ٦- اسحبه ثم ضعه على الطريق.
- ٧- كرر الخطوات السابقة لإنشاء الخط الأحمر الأفقي الثاني.

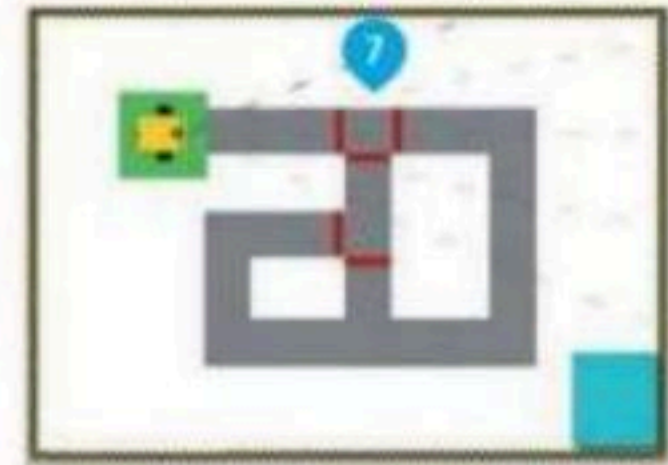
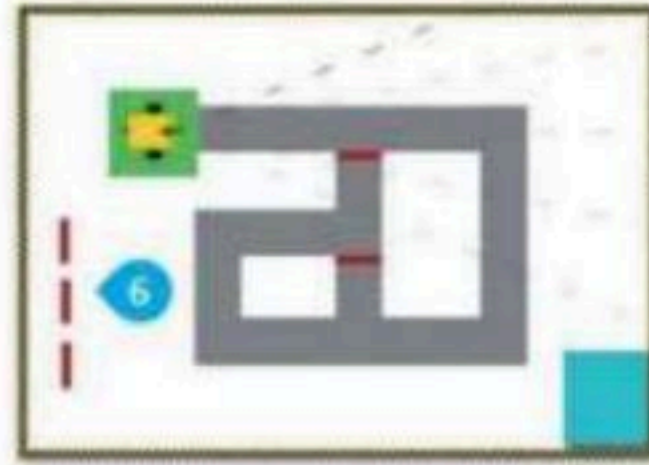
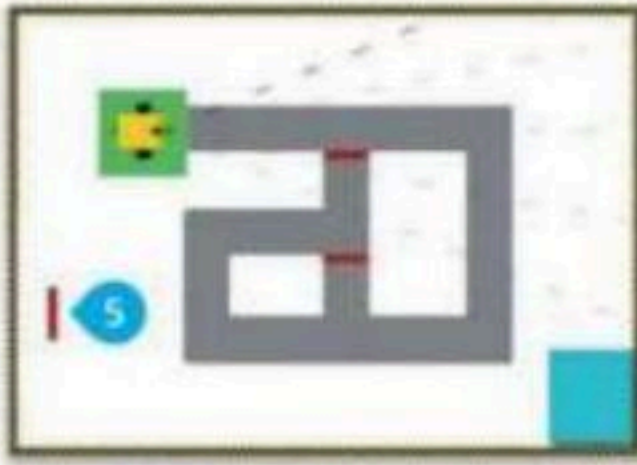
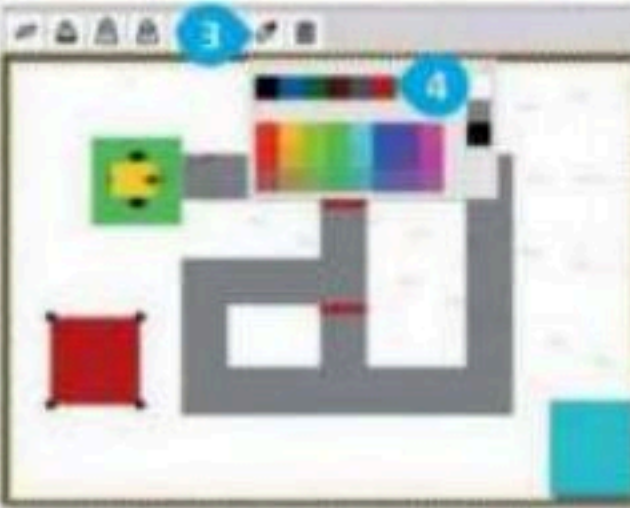




٤ تابع إنشاء الخرائط:

لإنشاء خطوط حمراء أفقية:

- 1- اضغط على زر إضافة مساحة ملونة (add a color area).
- 2- اضغط على شكل المربع (square).
- 3- اضغط على زر منتقى الألوان (color picker).
- 4- حدد اللون الأحمر (red).
- 5- اسحب نقاط الحواف (edge points) بشكل صحيح لإنشاء خط عمودي.
- 6- كرر الخطوات السابقة مرتين لإنشاء خطين عموديين آخرين.
- 7- اسحب الخطوط ثم ضعها على خريطة الطريق.



لإنشاء منزل بدمج عائقين معا:

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

