

به نام آنکه توانایی هر چیزی را به ما خواهد داد

بازی سازی اسکرچی

(آموزش ساخت بازی با برنامه نویسی اسکرچ)

www.ketab.ir

مؤلف:

۲۲۴۵۲۹۹

سیده زهرا موسوی

سرشناسه	: موسوی، سیده زهرا، ۱۳۶۹-
عنوان و نام پدیدآور	: بازی سازی اسکرچی (آموزش ساخت بازی با برنامه نویسی اسکرچ) / مولف سیده زهرا موسوی.
مشخصات نشر	: تهران: موسسه آموزشی تالیفی ارشدان، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	: ۱۰۶ ص.: مصور (رنگی)، جدول.
شابک	: ۹۷۸-۶۲۲-۰۸-۲۱۲۱-۲
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
موضوع	: اسکرچ (زبان برنامه نویسی کامپیوتر) -- ادبیات کودکان و نوجوانان
	Scratch (Computer program language) -- Juvenile literature
موضوع	: بازی های کامپیوتری -- برنامه نویسی -- ادبیات کودکان و نوجوانان
	Computer games -- Programming -- Juvenile literature
رده بندی کنگره	: Q۸۷۶/۷۳
رده بندی دیویی	: [ج]۷۹۴/۸۱۵۲۶
شماره کتابشناسی ملی	: ۸۶۹۰۶۳۲
اطلاعات رکورد کتابشناسی	: فیپا


ارشدان
 مؤسسه آموزشی تالیفی ارشدان
www.ketab.ir

نام کتاب:	بازی سازی اسکرچی
	(آموزش ساخت بازی با برنامه نویسی اسکرچ)
تألیف و گردآوری:	سیده زهرا موسوی
ناشر:	آموزشی تالیفی ارشدان
ویرایش:	اول
نوبت چاپ:	اول ۱۴۰۰
حروفچینی و صفحه آرایی:	www.irantypist.com
طراح و گرافیسیت:	www.irantypist.com
شابک:	۹۷۸-۶۲۲-۰۸-۲۱۲۱-۲
شمارگان:	۱۰۰۰
مرکز خرید آنلاین:	www.arshadan.com www.arshadan.net
مرکز پخش و توزیع:	۰۲۱۴۷۶۲۵۵۰۰
قیمت:	۱۱۰۰۰ تومان

به نام ایزد دانا که آغاز و انجام از آن اوست

هرگز دل من ز علم محروم نشد کم ماند زاسرار که مفهوم نشد
اکنون که به چشم عقل در می‌نگرم معلوم شد که هیچ معلوم نشد

ای دانای بی همتا، ای بخشنده‌ایی که ناخواسته عطا فرمایی و هر نیازمندی را به عدالت بی‌نیاز گردانی، مگر اینکه نالایق باشد و آن عنایت را به بازگونه از دست دهد. در عرصه پیشرفت تکنولوژی در هزاره سوم، هنوز نیاز بر مطالعه کتاب در کنار استفاده از منابع کامپیوتری و اینترنت احساس می‌شود. از این بابت خوشحالیم که می‌توانیم در جهت اعتلای علم، دانش و فرهنگ کشور قدمی هر چند کوچک برداریم.

و من الله التوفیق

دکتر شمس الدین یوسفیان

مدیر مسئول انتشارات ارشدان

www.ketab.ir

فصل اول: ساخت اشکال هندسی ۱

- برنامه اول: رسم مربع در اسکرچ ۱
- برنامه دوم: رسم ریاضی زیبا با استفاده از متغیرها ۵
- برنامه سوم: رسم ریاضی بدون استفاده از حلقه ۸
- برنامه چهارم: رسم بال خفاش با استفاده از حلقه های تکرار ۱۱

فصل دوم: استفاده از کلیدهای جهت دار در ساخت بازی های اسکرچ ۱۳

- بازی اول: طراحی بازی ماز با اسکرچ ۱۳
- بازی دوم: بازی گربه و ماهی با استفاده از فلش های جهت دار روی صفحه ۱۸

فصل سوم: استفاده از دستورات تغییر حالت در بازی های اسکرچی ۲۳

- انیمیشن اول: جوجه تیغی شکم ۲۳
- انیمیشن دوم: سفر به فضا ۳۰

فصل چهارم: دادن افکت های حرکتی با استفاده از دستورات تغییرات X و Y ۳۴

- برنامه اول: بارش برف ۳۴
- برنامه دوم: میمون بازیگوش ۳۹
- برنامه سوم: بازی پو ۴۴

فصل پنجم: حرکت کردن شکلک ها به صورت پیوسته و نواری ۴۹

- بازی گربه پرنده: ۴۹

فصل ششم: بازی جنگی ۵۴

فصل هفتم: دستورات مشابه ساز ۵۸

- برنامه اول: ساخت ستاره دنباله دار ۵۸