

## شرح لعبة القرد والهور

ينطلق الموز دائماً من أعلى المنصة من نقطة عشوائية وينزل إلى أسفلها. إذا لم يلتقطه القرد يعود إلى نقطة البداية. إذا التقطه القرد يعود أيضاً إلى نقطة البداية ولكن القرد يحصل على نقطة ويصدر البرنامج صوتاً ليعلن النقطة. تستمر اللعبة إلى أن يوقفها اللاعب.

عداد 0



 القفز 1	 القفز 2	1. إضافة الكائنين: القرد والهور ويكون بعد حذف كل الكائنات الأخرى.
عداد ضغط مفتاح السهم الأيمن تغيير الموقع من بمقدار 10	عداد ضغط مفتاح السهم الأيسر تغيير الموقع من بمقدار -10	2. إضافة لبنات تحريك القرد
أذهب إلى الموقع من: اختر عدداً عشوائياً بين -200 و 200 ص: 130		3. نقطة انطلاق الهوز العشوائية
كرر حتى الموقع من > -180 تغيير الموقع من بمقدار -10		4. تحريكها نحو الأسفل
كرر حتى الموقع من > -180 تغيير الموقع من بمقدار -10 التظر 0.01 ثانية		5. ضبط سرعتها

	<p>إنشاء متغير</p> <p>حذف متغير</p> <p>عداد <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>اجعل عداد مساوياً 0</p> <p>غيّر عداد بمقدار 1</p> <p>أظهر المتغير عداد</p> <p>أخف المتغير عداد</p>	<p>6. إضافة العداد: وتغيير</p>
	<p>إذا لم تكن 1 الكائن ؟</p> <p>غيّر عداد بمقدار 1</p> <p>أذهب إلى الموضع س: اختر عدداً عشوائياً بين -200 و 200 ص: 130</p> <p>دقّ الطبل لمدة 0.2 وحدة إيقاع 49</p>	<p>7. ماذا يحدث عند أكل القرد للهور</p>

8. الهقطع النهائي للهور: (بالنسبة للقرد يبقى نفس الهقطع الوجود أعلاه)

```

    عند لفر
    اجعل عداد مساوياً 0
    كرر باستمرار
    اذهب إلى الموضع س: اختر عدداً عشوائياً بين -200 و 200 ص: 130
    كرر حتى الموضع ص > -180
    غيّر الموضع ص بمقدار -10
    انتظر 0.01 ثانية
    إذا لم تكن 1 الكائن ؟
    غيّر عداد بمقدار 1
    اذهب إلى الموضع س: اختر عدداً عشوائياً بين -200 و 200 ص: 130
    دقّ الطبل لمدة 0.2 وحدة إيقاع 49
  
```