

لعبة تسديد الكرة بالمرمى باستخدام الليتل بتس littlebits

يمكنك أن تصنع لعبة بسيطة و هي لعبة تسديد الكرة بالمرمى باستخدام لیتل بتس، حيث يقوم اللاعب بتسديد الكرة على الهدف و يتم حساب نقاط للعب في كل مرة يستطيع التسديد بالشكل الصحيح

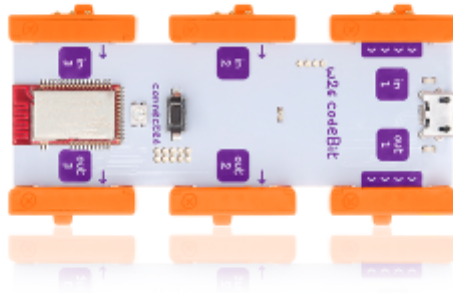


الأدوات والمواد المطلوبة

حتى تتمكن من تنفيذ الدرس تحتاج من مجموعة البرمجة سفيرو لیتل بتس (Code kit by sphero little bits):



×1 سلك (USB)



×1 وحدة برمجة



×1 ناقل الطاقة



1X وصلة



1x ناقل التعليمات البرمجية



1x بطارية



×1 مصفوفة الإضاءة

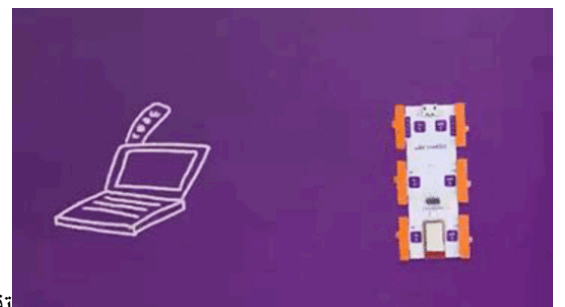


×1 مفتاح



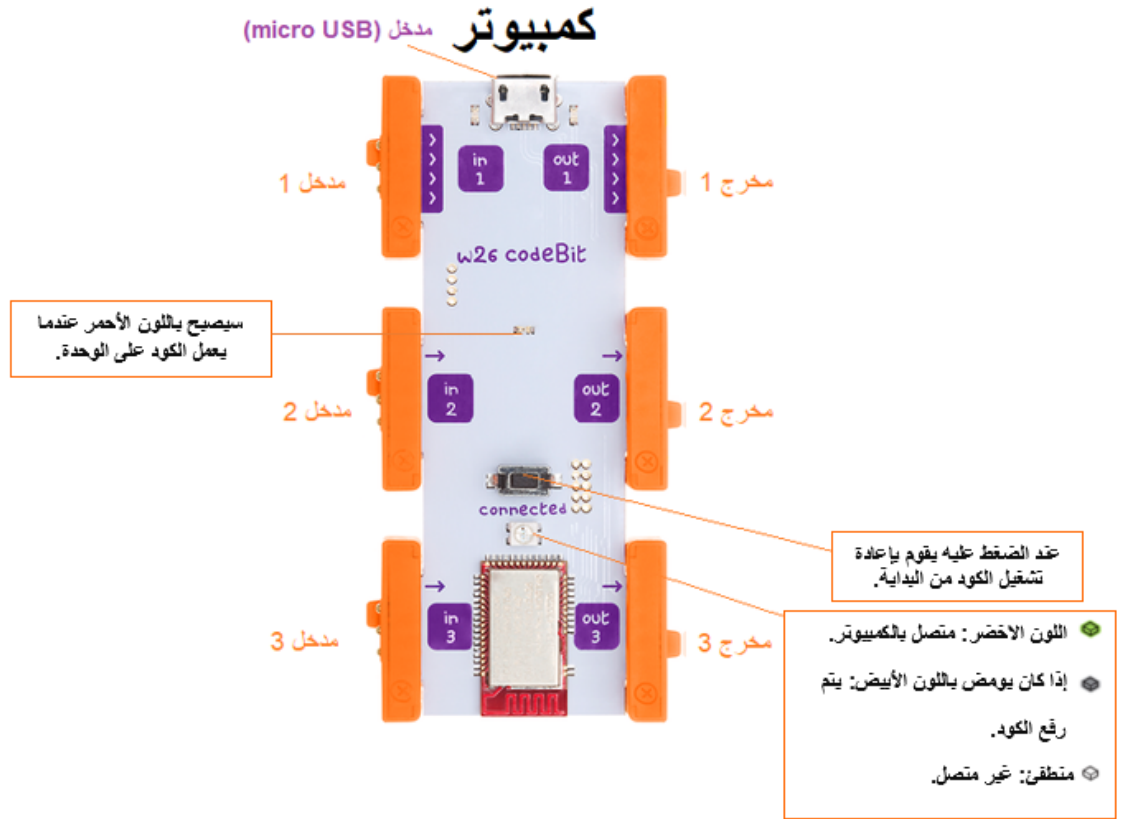
1X لوحة التثبيت

وحدة البرمجة



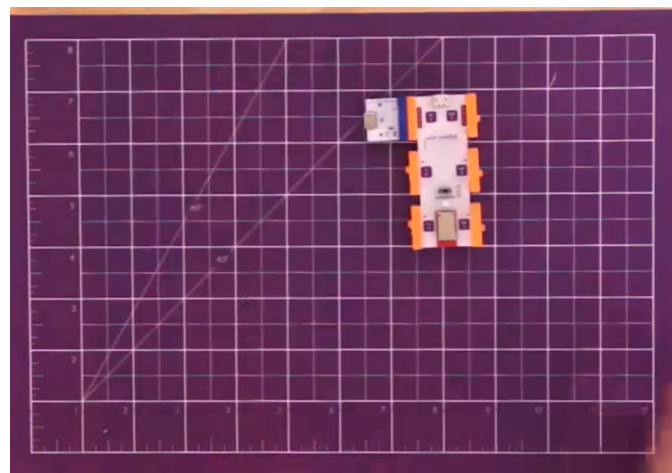
تقوم وحدة البرمجة بنفس عمل الدماغ البشري، يوجد في وحدة البرمجة 3 منافذ

مدخلات لتوصيل الحساسات مثل الصوت أو غيره من المدخلات على اليسار وثلاث منافذ مخرجات لتوصيل القطع مثل الضوء أو المحرك على اليمين، تقوم الوحدة بتحليل المدخلات بناء على المقطع البرمجي وتظهر النتائج على المخرجات.

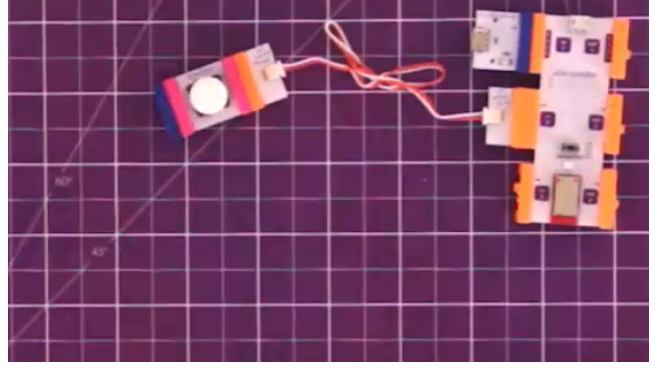


توصيل الدائرة

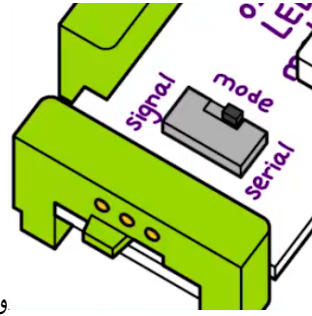
وصل وحدة الطاقة من لتيل بتس مع وحدة البرمجة



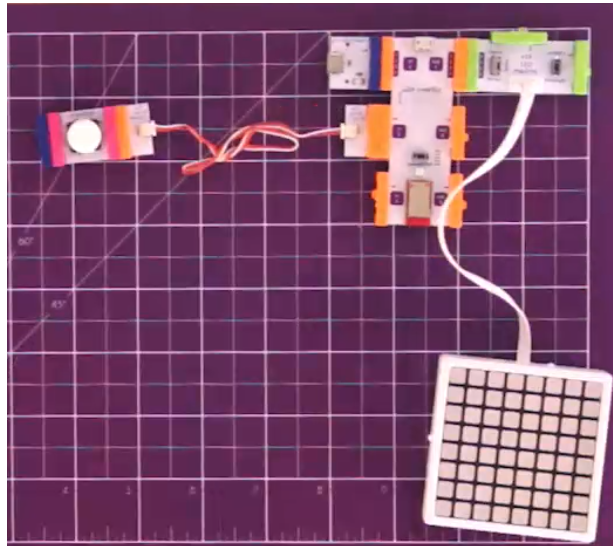
وصل المفتاح مع الوصلة من طرف ومن الطرف الثاني مع وحدة البرمجة باستخدام سلك توصيل



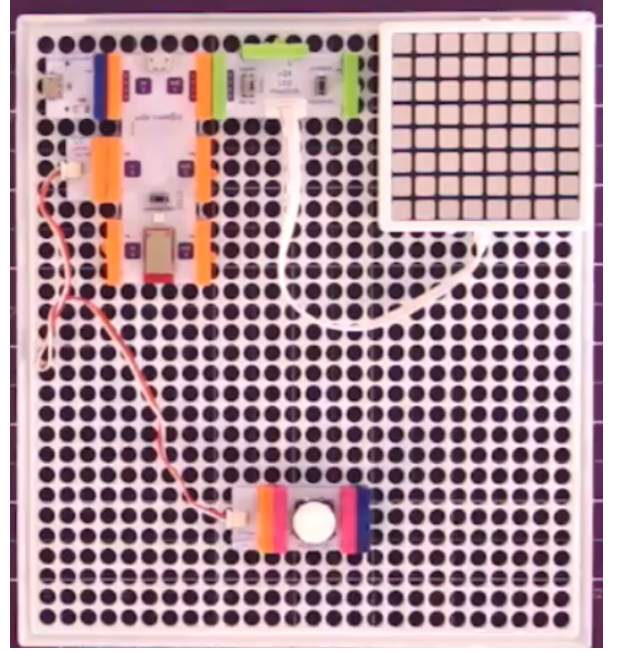
عدل الوضع في مصفوفة الإضاءة إلى



وصل مصفوفة الإضاءة من لتيل بتس مع وحدة البرمجة



قم تثبيت الدائرة على لوح التثبيت



المقطع البرمجي

اذا لم يكن متوفر لديك برنامج littlebits code kit الطباعة على مصفوفة الإضاءة باستخدام ليتل بتس (LittleBits) قم بتنزيله بالخطوات الموجودة بدرس

افتح مشروع جديد بالنقر على open a blank canvas واجه البرنامج لتبدء برمجة لعبة تسديد الكرة بالمرمى

من قسم المتغيرات أنشئ متغير جديد باسم "score" الذي يتم تخزين النقاط عند تسديد الكرة بالمرمى فيه

من قسم المتغيرات (variables) اسحب الأمر "set score to" ووضعه أسفل الأمر السابق "start" و الذي يعني سجل قيمة بدائية للمتغير

لتسجيل القيمة الابتدائية من قسم (Math) اسحب الرقم "0" وضعه في الفراغ بعد كلمة "to"



من قسم (loop) اسحب الأمر "do forever" ووضعه أسفل الأمر السابق و الذي يعني كرر المقطع البرمجي باستمرار



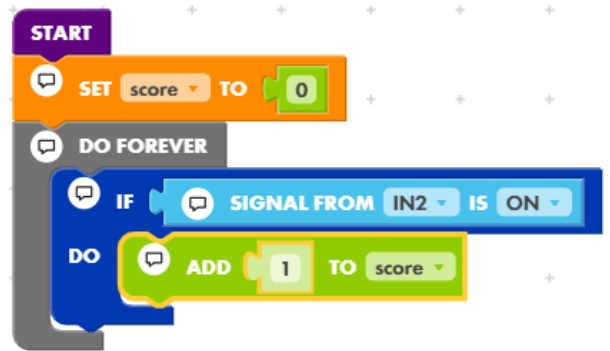
من قسم ال (logic) اسحب العبارة الشرطية "if" ضعها داخل الأمر "do forever"



من قسم المدخلات و المخرجات (inputs/ outputs) اسحب "signal from n1 id on" و ضعها في الفراغ مقابل "if" و التي تعني اذا كان المدخل رقم n1 يعطي اشارة on



لجعل البرنامج يزيد قيمة المتغير نقاط (score) بقيمة 1 في كل مرة يتم استلام اشارة on من المدخلات، من قسم (math) نسحب "add 1 to score"



لطباعة القيمة على المصفوفة الضوئية اسحب من قسم المدخلات و المخرجات (input/output) "send scrolling text to out 1" ثم ضعه أسفل الأمر السابق

من قسم المتغيرات (variables) نسحب المتغير نقاط "score" ونضعه في بعد كلمة text


```

START
SET score TO 0
DO FOREVER
IF SIGNAL FROM IN2 IS ON
DO
ADD 1 TO score
SEND SCROLLING TEXT score TO OUT1

```

من قسم (timing) اسحب "wait for in2 to be off" وضعها أسفل الأمر السابق

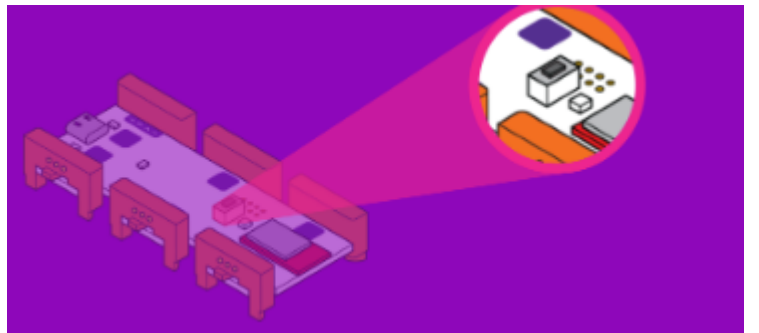
```

START
SET score TO 0
DO FOREVER
IF SIGNAL FROM IN2 IS ON
DO
ADD 1 TO score
SEND SCROLLING TEXT score TO OUT1
WAIT FOR IN2 TO BE off

```

وصل ناقل التعليمات البرمجية مع جهاز الحاسوب

اضغط على المفتاح الموجود في وحدة الكود:



قم بتوصيل وحدة البرمجة من اللتيل بتس، بالنقر على connect to your littlebits

اضغط على (Upload) حتى تقوم برفع المقطع البرمجي الخاص بمشروع تسديد الكرة بالمرمى.