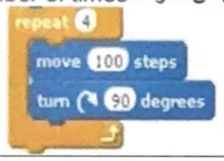
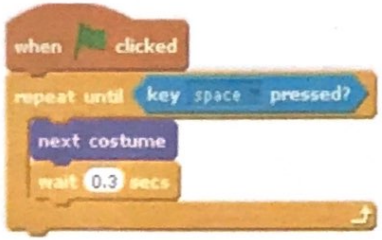
شرح لأهم أوامر سكراتش للصف الرابع التي تم دراستها في الوحدة 1&2

أوامر التحكم Control

This block stops the script execution for a specified **time** الانتظار و التوقف عدد محدد من الثواني	
The block will repeat a set of instructions a specified number of times تكرار الأوامر بعدد معين من المرات 	
The block will repeat a set of instructions forever, until the interrupting button – the red circle – is pressed تكرار الأوامر بدون توقف	
The block will repeat a set of instructions until the logical condition is fulfilled. Conditions are built with the use of blocks of the **Sensors** and **Operators** categories. تكرار الأوامر حتي تصادف حدث يقوم بايقافها مثل لمس شيئ أو اذا ضغطنا على زر 	

أوامر الاستشعار Sensing

Checks if the sprite is touching the item selected from the drop-down list. This can be any other sprite, the mouse cursor or the edge of the stage لمس جسم أو شخصية (يجب تحديد الكائن من القائمة بجانب كلمة **touching**	
Checks if the sprite is touching a specified color on the stage لمس لون معين (يجب تحديد بجانب كلمة **touching color**	

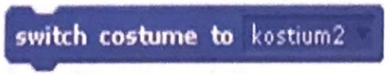
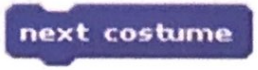
أوامر الأحداث Events

The basic block. It starts the majority of scripts. Scripts are run when we click the green flag on the screen – start the program. يستخدم لبدء البرنامج و تنفيذ الأوامر عن الضغط على العلم الأخضر	
Runs the script after pressing a specific key on the keyboard. We select a key from a drop-down list. يستخدم لبدء البرنامج و تنفيذ الأوامر عن الضغط على زر في لوحة المفاتيح	

Motion أوامر الحركة

Moves the sprite by a certain تحريك الشخصية عدد معين من الخطوات	
Rotates the sprite right (clockwise) by a specified degree تدوير الشخصية باتجاة عقارب الساعة بزاوية معينه	
Rotates the sprite left (counterclockwise) by a specified degree تدوير الشخصية باتجاة عقارب الساعة بزاوية معينه	
Sets the sprite in a particular direction. We can choose one of four directions from the list (90 degrees – right, -90 degrees – left, 0 degrees – up, 180 degrees – down) or enter manually a specific angle in degrees. يجعل الكائن يلتفت(يتجه) الى زاوية معين 0 تعني للاعلى .. 90تعني لليمين 180 تعني للاسفل ... -90 لليسار	
Sets the sprite in the direction of the mouse cursor or another sprite الاتجاه نحو شئي معين مثل الاتجاة أو الالتفات الى مؤشر الفأرة أو نحو شخصية معينه	
Moves the sprite to a point with specific coordinates (x, y) نقل الكائن الى مكان معين في مساحة العمل حسب احداثيات النقطة المعطاة	
Changes the direction to the opposite when the sprite touches the edge of the stage اذا وصل الكائن أو الشخصية للحافة فانه يعكس اتجاه سيره	

Looks أوامر المظهر

displays in a speech bubble the text shown in the edit box يظهر جملة على الشاشة مدة معين من الثواني	
displays in a thought bubble the text shown in the edit box يظهر جملة واشارة التفكير مدة معينة من الثواني	
Makes the sprite change its costume to a specific one اظهار صورة أخرى للشخصية مع تغيير بسيط (مثل تغيير شكل الارجل ليظهر أن الكائن يحرك رجليه عند المشي) يجب تحديد الصورة اذا كانت اكثر من صورة	
Makes the sprite change its costume to a subsequent one اظهار صورة أخرى للشخصية مع تغيير بسيط (مثل تغيير شكل الارجل ليظهر أن الكائن يحرك رجليه عند المشي) يظهر الشخصية اللتي تلي الصورة الاصلية	

Data أوامر البيانات

Make a counter to count some thing انشاء عداد	
Changes the value of a variable by a specified value زيادة العداد بمقدار من النقاط	