

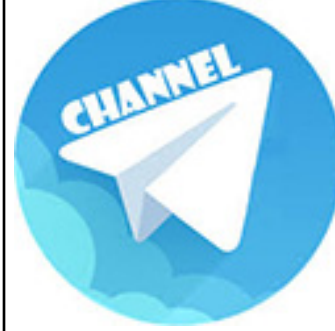
تم تحميل هذا الملف من موقع المناهج الإماراتية



الملف كيفية عمل مشروع تشك بوينت 3

[موقع المناهج](#) ⇨ [المناهج الإماراتية](#) ⇨ [الصف الخامس](#) ⇨ [تصميم](#) ⇨ [الفصل الثاني](#)

روابط مواقع التواصل الاجتماعي بحسب الصف الخامس



روابط مواد الصف الخامس على تلغرام

[الرياضيات](#)

[اللغة الانجليزية](#)

[اللغة العربية](#)

[التربية الاسلامية](#)

المزيد من الملفات بحسب الصف الخامس والمادة تصميم في الفصل الثاني

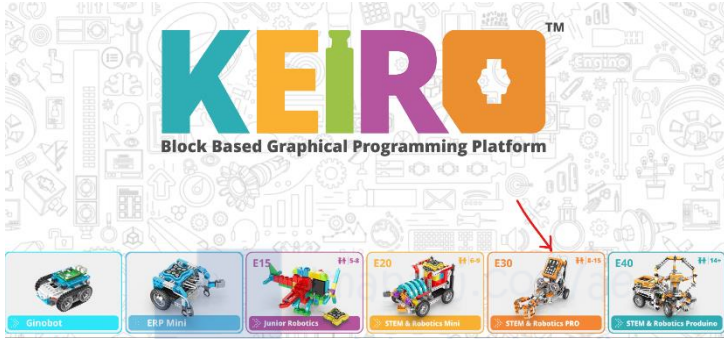
أوراق عمل للفصل الثاني	1
حل الوحدة الأولى	2
حلول بعض صفحات الكتاب الوحدة الثانية	3
حلول كتاب الطالب للفصل الثاني	4
مراجعة شاملة الوحدة 1 و 3	5

G5-Checkpoint 3_Part A-Project

كيفية عمل مشروع التكنولوجيا للصف الخامس

الخطوة الأولى:

نختار الروبوت المناسب للمشروع.



الخطوة الثانية:

نقوم بضبط Simulator الموجود على يمين البرنامج

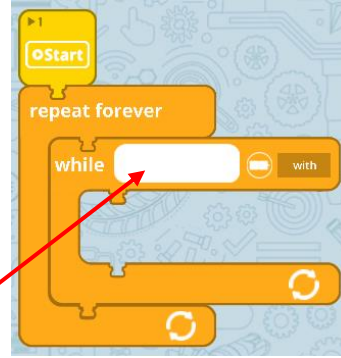


الخطوة الثالثة:

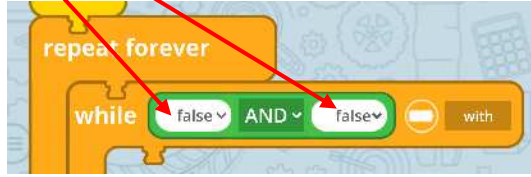
نقوم بإدخال البرمجة المطلوبة من لوحة المفاتيح الموجودة على يسار البرنامج



- نبدأ أولاً بلوحة **Controls** ونختار **repeat forever**
- ثم نختار **while** ونضعه بداخل



- ونذهب إلى قائمة **Operators** ونختار **false AND false** ونضعه في الخانة البيضاء.
- بعد ذلك نذهب إلى قائمة **Sensors** ونختار منها **at download is true** ونضعه على اليمين واليسار:

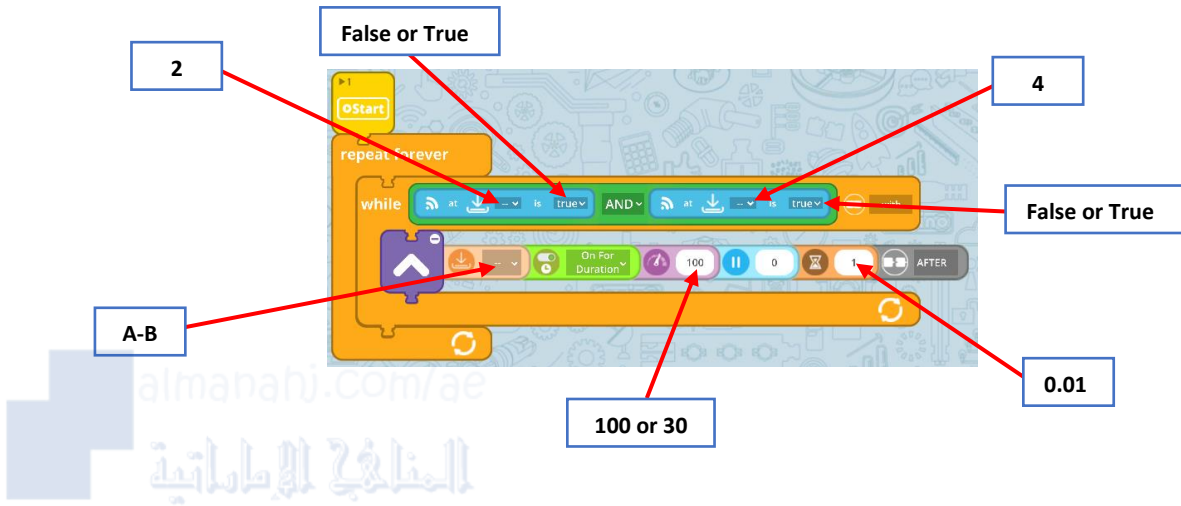


- بعد ذلك نذهب إلى قائمة **Output** ونختار **say** ونضعه بداخل **while**



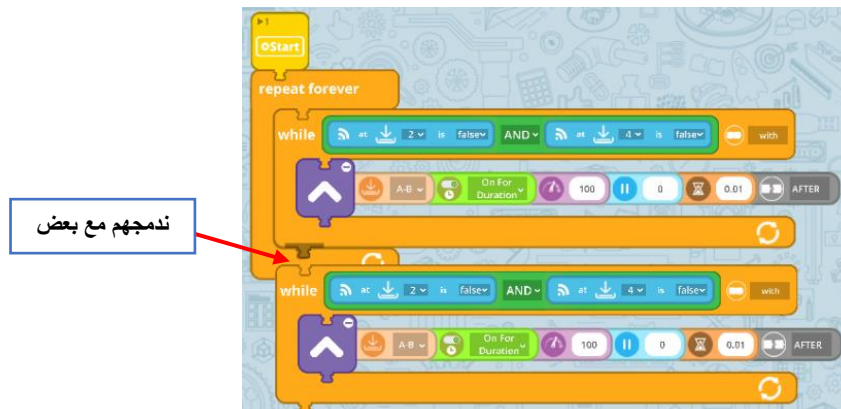
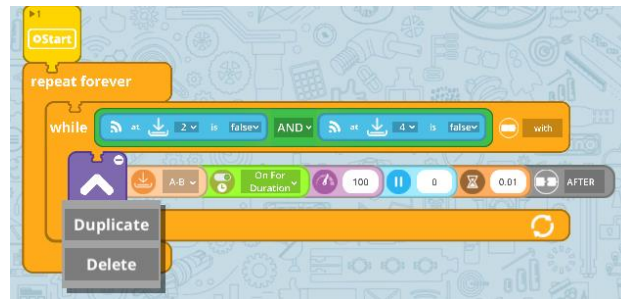
الخطوة الرابعة:

■ نقوم الآن بإدخال البيانات المطلوبة للبرمجة:




الخطوة الخامسة:

■ بعد الانتهاء من إدخال البيانات، يرجى الضغط على يمين الماوس واختيار **Duplicate**



الخطوة السادسة:

يرجى العلم بأن في كل مره نقوم فيها بعمل **Duplicate** نقوم بتغيير هذه الأيقونة واختيار أيقونة غيرها مناسبة للبرمجة، وأيضاً بتغيير بعض البيانات المدخلة.

في حال إختيار أيقونة خاطئة أو مكررة، فيرجى الضغط عليها والنزول للأسفل وسوف تظهر علامة  لحذفها.



الخطوة السابعة:

الرجاء عمل البرمجة أدناه، والتحقق من تغيير الأيقونات والبيانات المدخلة:



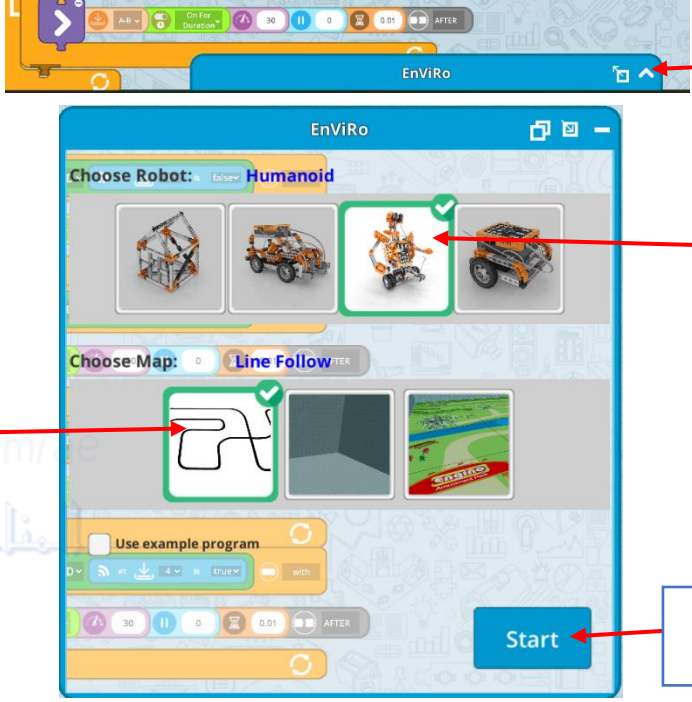
الخطوة الثامنة:

1 يرجى الضغط هنا

2 اختيار هذا الروبوت
Humanoid

3 يرجى اختيار
Line Follow

4 ثم الضغط على
Start



الخطوة التاسعة:

نضغط على
Play

