

move 10 steps

تحرك () خطوة

start sound Meow

ابدأ الصوت ()

say Hello!

قل ()

repeat 10

كرّر () مرات

wait 1 seconds

انتظر () ثانية



1. تُظهرُ لَبِنَةُ _____ فقاعةَ كلامٍ

فوقَ الكائنِ ولا تُختفي إلا إذا قالَ الكائنُ شيئاً آخرَ.

2. تُستخدمُ لَبِنَةُ _____ عندَ تكرارِ

الأوامرِ نفسها لعددٍ مُحدّدٍ مِنَ المراتِ.

3. تُستخدمُ لَبِنَةُ _____

لإيقافِ المقطعِ البرمجيِّ مؤقتاً لعددٍ مُحدّدٍ مِنَ الثواني.

4. تقومُ لَبِنَةُ _____ بتحريكِ

الكائنِ على المنصةِ.

5. عندما تريدُ إضافةَ صوتٍ للمشروعِ فإنَّكَ

تستخدمُ لَبِنَةَ _____.