

- أكمل الفراغ بالكلمة الصحيحة: قم بسحب الكلمة الصحيحة في الفراغ المناسب

Ball	Mouse pointer	Edge
عندما يلمس الكائن الرئيس الكائن الرسومي .Ball	touching ?	
عندما يلمس الكائن الرئيس حافة المنصة.	touching ?	
عندما يلمس الكائن الرئيس مؤشر الفأرة.	touching ?	

- قم بترتيب اللبنات البرمجة التالية بالشكل الصحيح: من خلال ترتيب الأرقام في الجدول

< يجب أن يتحرك الكائن الرسومي ويغير مظهره في نفس الوقت.

< عندما تلمس الفأرة الكائن الرسومي يجب أن يذهب ببطء إلى الجانب الأيسر من المنصة.

3
move 10 steps

2
wait 1 secs

1
when clicked

5
glide 1 secs to x: 0 y: 0

4
forever

8
repeat until

7
touching mouse-pointer ?

6
next costume