

move 10 steps

تحرك () خطوة

start sound Meow

ابدأ الصوت ()

say Hello!

قل ()

repeat 10



كرّر () مرات

wait 1 seconds

انتظر () ثانية



1. تُظهر لينة _____ فقاعة كلام

فوق الكائن ولا تختفي إلا إذا قال الكائن شيئاً آخر.

2. تُستخدم لينة _____ عند تكرار

الأوامر نفسها لعدد مُحدّد من المرات.

3. تُستخدم لينة _____

لإيقاف المقطع البرمجي مؤقتاً لعدد مُحدّد من الثواني.

4. تقوم لينة _____ بتحريك

الكائن على المنصة.

5. عندما تريد إضافة صوت للمشروع فإنك

تستخدم لينة _____.