

یگ مرحله به عقب و جلو رفتن

Penguin

خط خم شده

دایره

مهارکوش

سه گوش

سایر خط

ما به مانی

هرساختن

تهی کردن

مذف کردن

دوربین

سطل رنگ برای رنگ آمیزی

پالت رنگی

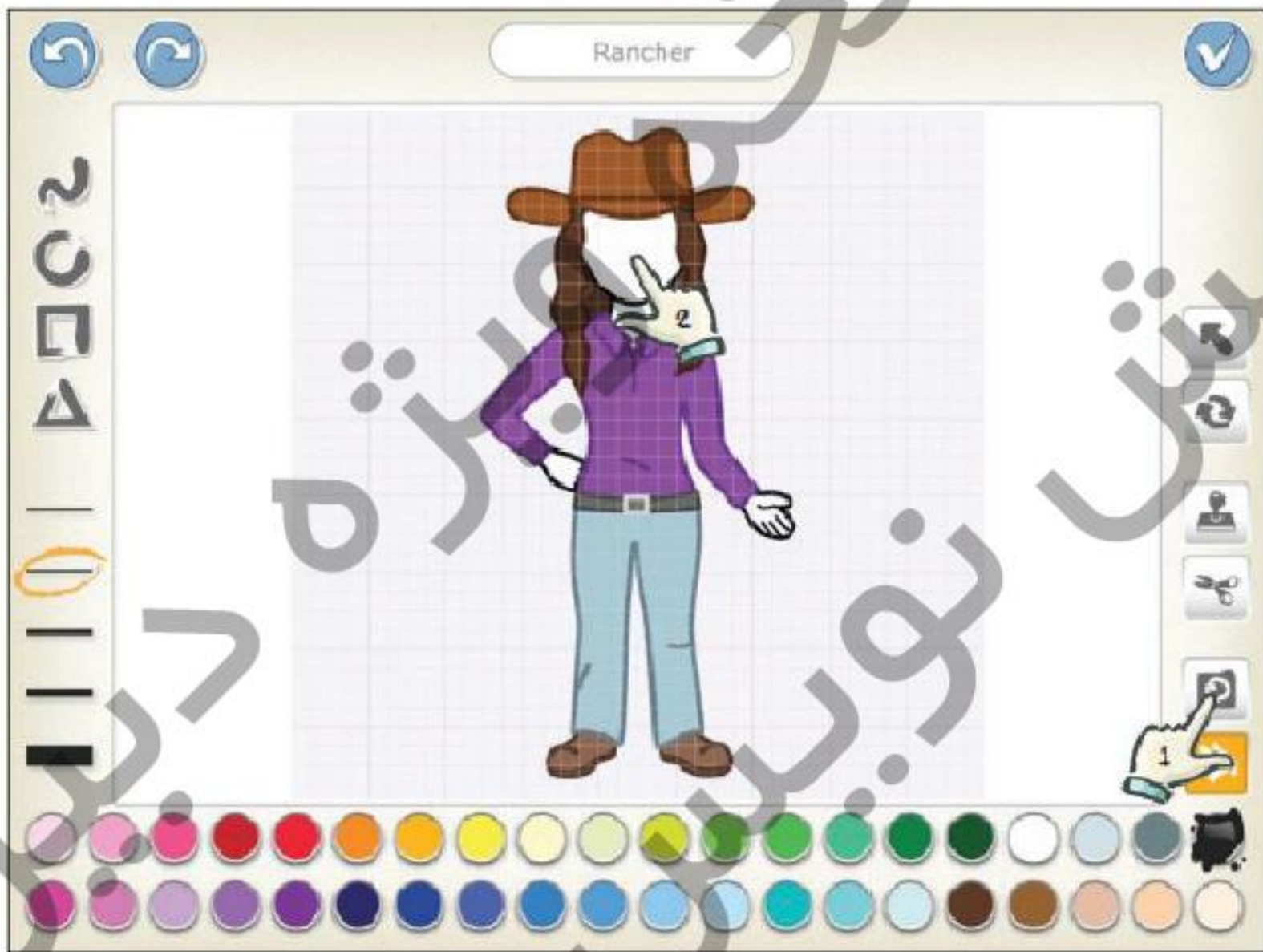
این صفحه ویرایش است. در این صفحه می‌توانید شکلک‌ها را با سلیقه خود بکشید و تغییر دهید.


در برنامه اسکرچ جونیور می‌توانید شخصیت خود را با چهره خود وارد بازی کنید. اول یکی از شکلک‌های بدون صورت را انتخاب و وارد صفحه ویرایش کنید.

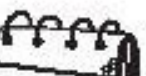



صفحه عکس برداری باز می‌شود. با زدن دکمه عکس گرفتن تصویر شما جای صورت شکلک قرار می‌گیرد.

در صفحه ویرایش روی آیکن دوربین کلیک کنید و بعد روی صورت شکلک کلیک کنید.



برای نوشتن متن در صفحه باید روی آیکن  کلیک کنیم. در کادری که باز می‌شود نوشته خود را می‌نویسیم. می‌توانیم رنگ و اندازه نوشته را تغییر دهیم.

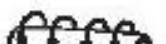


برای نوشتن متن در صفحه باید روی آیکن  کلیک کنیم. در کادری که باز می‌شود نوشته خود را می‌نویسیم. می‌توانیم رنگ و اندازه نوشته را تغییر دهیم.



تغییر

تغییر





با زدن این دکمه حرکت‌ها متوقف میشوند

برای ذخیره کردن پروژه‌ها باید روی شکل نارنجی رنگ گوشه صفحه کلیک کنیم. در صفحه‌ایی که باز می‌شود یک اسم دلخواه برای پروژه انتخاب می‌کنیم و روی دکمه  کلیک می‌کنیم. اگر به خانه بروید می‌توانید پروژه ذخیره شده خود را ببینید.



بلوک‌های نرم افزار اسکرچ جونیور

برای به حرکت در آوردن شکلک‌ها و درست کردن آزی باید با استفاده از بلوک‌های کد به آن‌ها دستور دهیم. بلوک‌ها از دسته‌های مختلفی درست شده‌اند که هر دسته با رنگ‌های مختلف مشخص شده است. روی هر رنگ که کلیک کنیم یک دسته بلوک با همان رنگ مشخص می‌شود.



با درگ کردن هر بلوک به داخل کادر سفید رنگ، آن بلوک به شکلک مشخص شده دستوری را می‌دهد.

