إدارة التدريب والابتعاث
بالمنطقة الشرقية

وزارة التعليم
Ministry of Education

مسابقة مدرستي تبرمج

المرحلة الثانية

كيفية كتابة الأوامر البرمجية باستخدام تطبيق Minecraft الإصدار التعليمي

أنواع الأوامر البرمجية في عالم ماين كرافت

أمر وضع اللعبة

أمر إعطاء الأدوات

أمر التنقل الفوري

أمر تغير الكتلة

إدارة التدريب والابتعاث
بالمنطقة الشرقية

وزارة التعليم
Ministry of Education

انواع الأوامر البرمجية في عالم ماين كرافت

أمر التعبئة
(fill)

أمر التعبئة (fill)
لبناء منطقة مجوفة
من الداخل

الشخصية الكمبيوترية
NPC

السبورات وأحجامها

أنواع الأوامر البرمجية في عالم ماين كرافت

عنوان الأداة	الأمر البرمجي	الوظيفة
صلاحيات باني العالم World Builder Permissions	/wb	يستطيع المعلم تفعيل خاصية باني العالم له و لغيره باستخدام الأمر البرمجي في شريط المحادثة
أمر وضع اللعبة	/gamemode creative	الوضع الإبداعي
	/gamemode Survival	الوضع الافتراضي

أمر إعطاء الأدوات والمواد

عنوان الأداة	الأمر البرمجي
أمر إعطاء الأدوات والمواد	/give @a wool 10

- الأمر البرمجي
- تحديد الشخص
- تحديد الأداة
- تحديد الكمية

للتحديد في بعض الأوامر نستطيع كتابة اسم الطالب أو احد الاختيارات التالية:

@a – لجميع اللاعبين
@c – للوكيل الآلي
@e – لجميع الكائنات entities
@p – لأقرب لاعب
@r – لاختيار لاعب بشكل عشوائي
@s – لكاتب الأمر

ملاحظة

/give @a wool 10 2 ← تحديد اللون

عند الرغبة في الحصول على الألوان ممكن تغير الأرقام وسيتغير الألوان المادة على حسب الرغبة

أمر التنقل الفوري

عنوان الأداة	الأمر البرمجي
أمر التنقل الفوري	/TP @a X Y Z

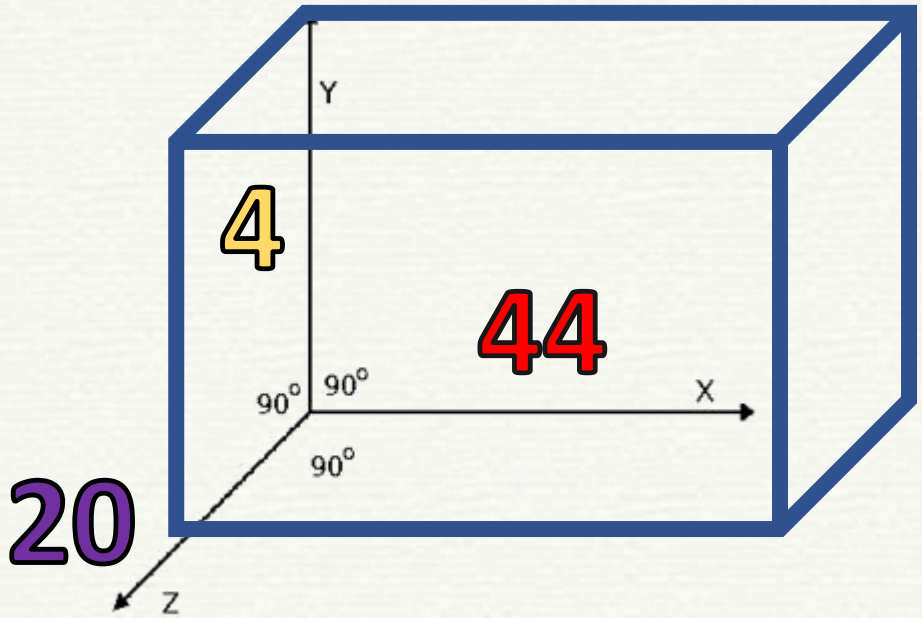
- الأمر البرمجي
- تحديد الشخص
- تحديد الإحداثيات للمنطقة المراد الانتقال لها

ملاحظة هامة: لابد من حفظ الاحداثيات للمنطقة المراد الانتقال لها لتضمينها في الأمر البرمجي

للتحديد في بعض الأوامر نستطيع كتابة اسم الطالب أو احد الاختيارات التالية:

- @a – لجميع اللاعبين
- @c – للوكيل الآلي
- @e – لجميع الكائنات entities
- @p – لأقرب لاعب
- @r – لاختيار لاعب بشكل عشوائي
- @s – لكاتب الأمر

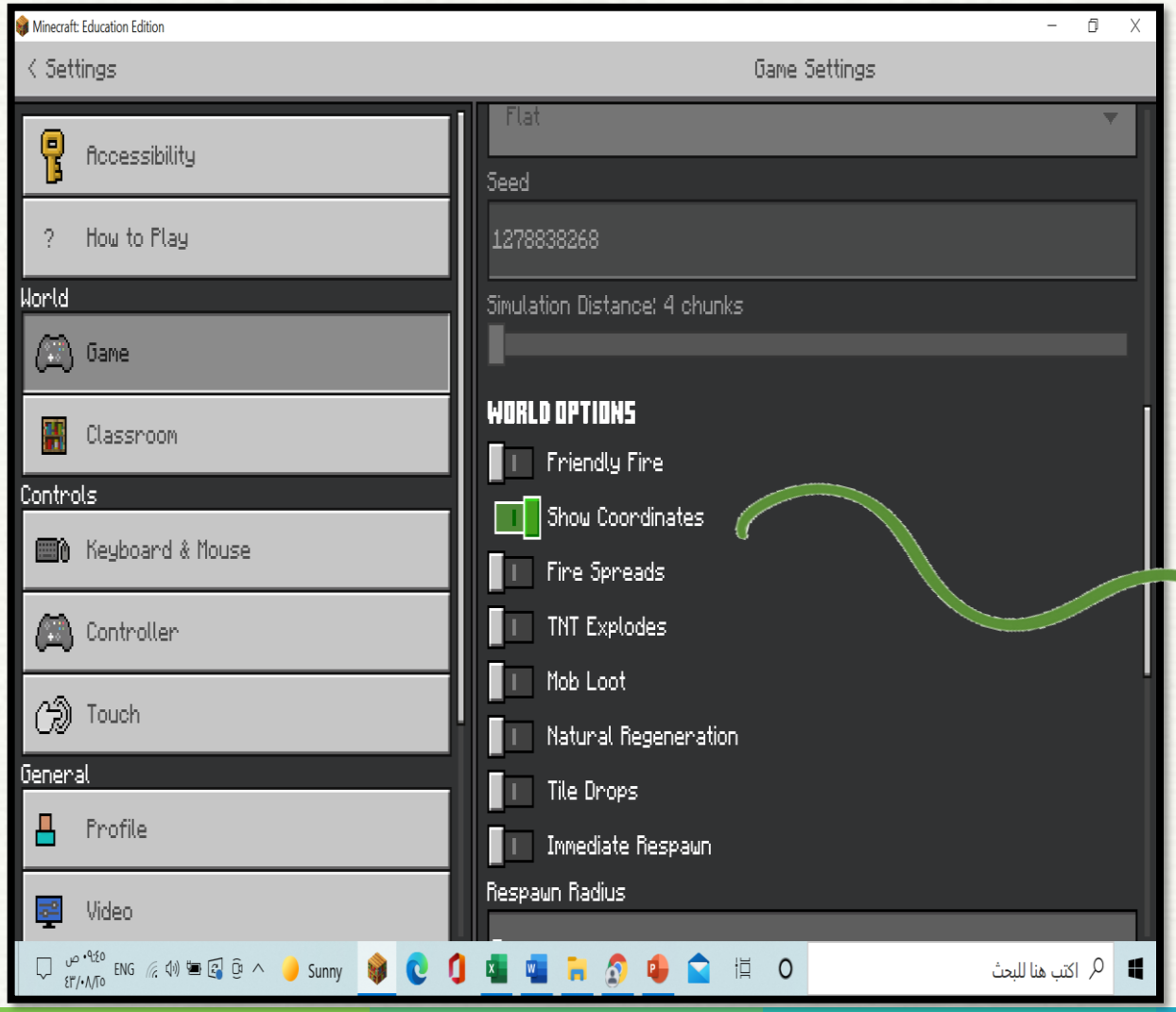
الإحداثيات والاتجاهات



/TP @p 44 4 20

الإحداثيات والاتجاهات

لتفعيل خاصية ظهور الإحداثيات (x y z)



SETTING

GAME

SHOW COORDINATES

أمر تغير الكتلة

عنوان الأداة	الأمر البرمجي
أمر تغير الكتلة setblock	/setblock X Y Z wood

- الأمر البرمجي
- تحديد الإحداثيات للمنطقة المراد وضع الكتلة بها
- تحديد الكتلة

ملاحظة هامة: لابد من حفظ الاحداثيات للمنطقة المراد الانتقال لها لتضمينها في الأمر البرمجي

Setblock x y z wood 1

نقوم بتغيير الأرقام في نهاية الأمر البرمجي بهدف تغير لون وشكل الخشب المستخدم في البناء

- تحديد اللون

أمر التعبئة (fill)

عنوان الأداة	الأمر البرمجي
أمر التعبئة (fill)	/fill X1 Y1 Z1 x2 y2 z3 Stone

- /fill — الأمر البرمجي
- X1 Y1 Z1 — تحديد الإحداثيات للمنطقة المراد ملئها من (إحداثيات الموقع إلى إحداثيات الجديدة
- x2 y2 z3 — تحديد الإحداثيات للمنطقة المراد ملئها من (إحداثيات الموقع إلى إحداثيات الجديدة
- Stone — تحديد الكتلة أو المادة

ملاحظة هامة: لابد من حفظ الاحداثيات للمنطقة المراد الانتقال لها لتضمينها في الأمر البرمجي

```
/fill X1 Y1 Z1 x2 y2 z3 Stone 1
```

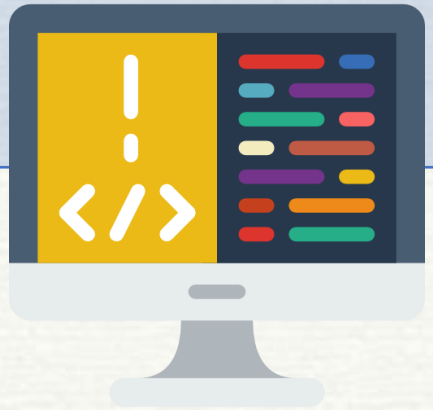
- 1 — تحديد اللون

أمر التعبئة (fill)لبناء منطقة مجوفة من الداخل

الأمر البرمجي

```
/fill X1 Y1 Z1 x2 y2 z3 Stonebrick 0 hollow
```

- /fill — الأمر البرمجي
- X1 Y1 Z1 x2 y2 z3 — تحديد الإحداثيات للمنطقة المراد ملئها من (إحداثيات الموقع إلى إحداثيات الجديدة
- Stonebrick — تحديد الكتلة
- 0 — نوع الكتلة
- hollow — خاصية أمر التعبئة



NPC

الشخصيات الكمبيوترية شخصية ثابتة في موقعها في العالم تضيف خاصية تفاعلية لتبادل المعلومات أو تسليم بعض التعليمات

خصائص الشخصيات الكمبيوترية:

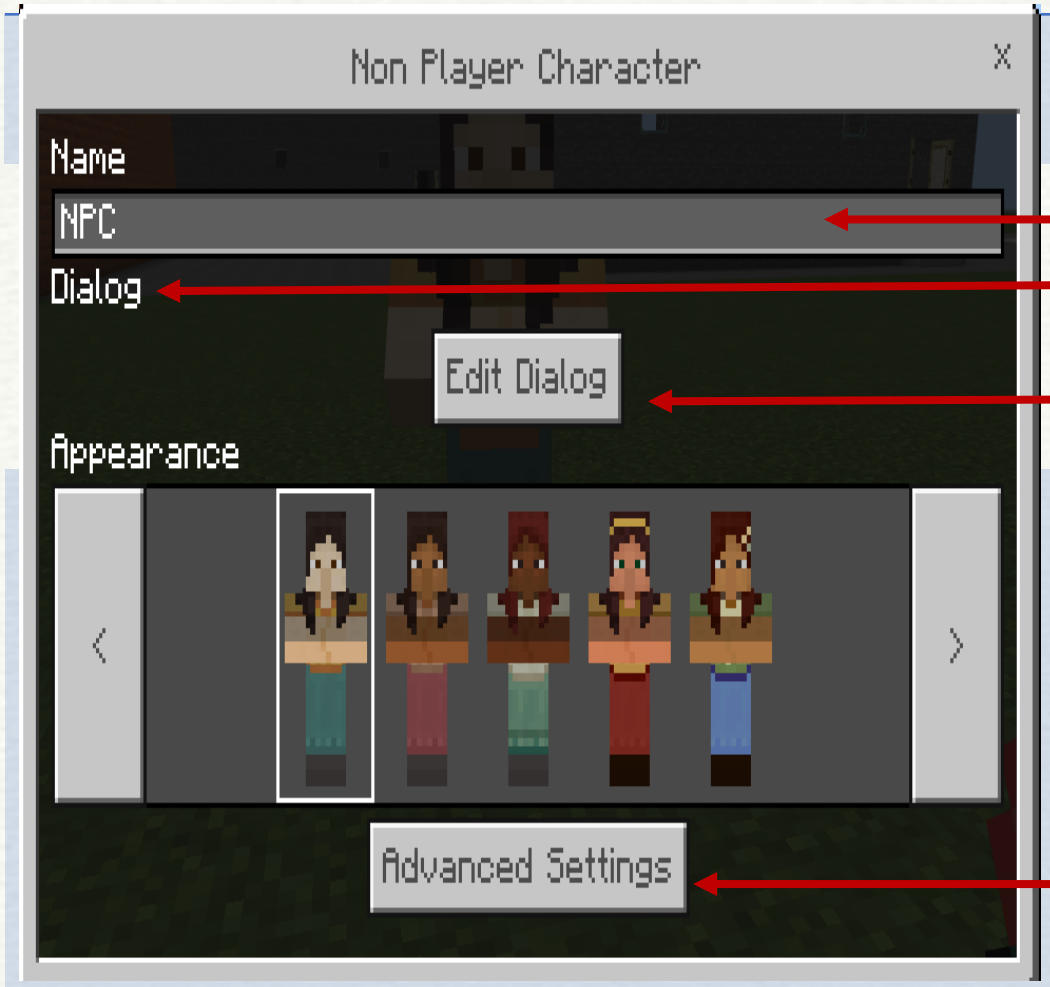
١- يستطيع فقط باني العالم وضع، حذف، تسمية، او تعديل الشخصيات الكمبيوترية.

٣. تستطيع الشخصيات الكمبيوترية تنفيذ الأوامر الكتابية أو تفعيل رابط لموقع الويب.

٤. يمكن تعيين الأوامر باستخدام الازرار في نافذة الحوار الخاصة بالشخصيات الكمبيوترية ، بينما مواقع الويب دائماً ستحتاج إلى زر .

٥. إن الشخصيات الكمبيوترية لديها مجموعة من الأشكال لتختار منها.

الشخصية الكمبيوترية NPC NON-PLAYER Character



تفعيل باني العالم / Wb

إضافة أسم الشخصية

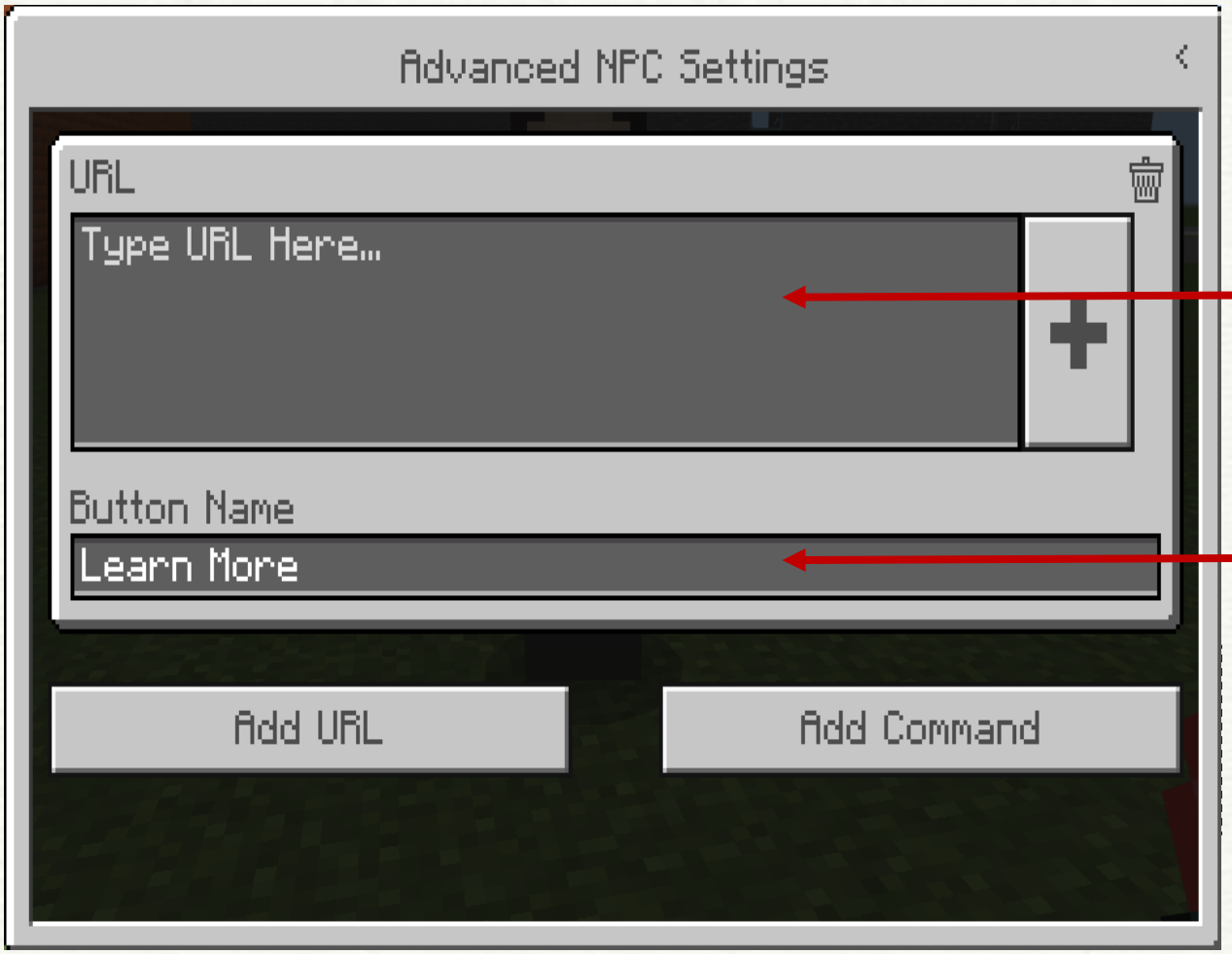
كتابة النص

اختيار أحد الأشكال

أضافة الأيقونات (الزر)

الشخصية الكمبيوترية NPC NON-PLAYER Character

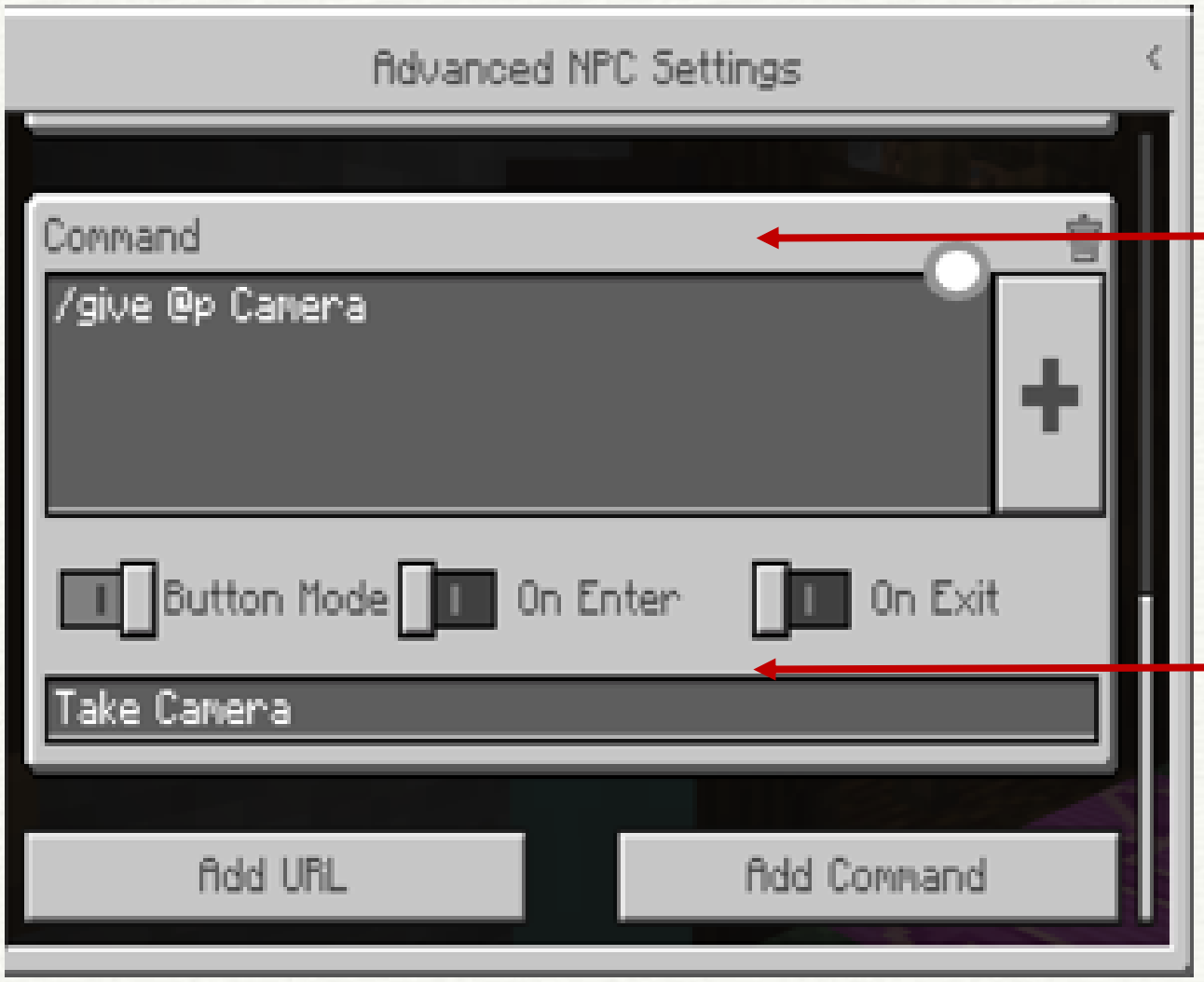
الشخصية الكمبيوترية NPC NON-PLAYER Character



إضافة الرابط

كتابة النص الذي
سيظهر على زر

الشخصية الكمبيوترية NPC NON-PLAYER Character



كتابة الأمر البرمجي

كتابة النص الذي سيظهر على زر

السبورات (chalkboards)

١. تستخدم السبورات لكتابة النصوص في العالم.

٢. يمكن تعديل الكتابة على السبورات بعد إنشاءها بالنقر عليها بزر الفأرة الأيمن.

٣. تأتي السبورات بثلاث أحجام

٤. إن توجد خاصية الإغلاق والذي يمنع من لا يملك خاصية الباني من تكسير او تعديل الكتابة على سبورة.

السبورات (chalkboards)

يوجد ثلاثة أنواع من السبورات :

BOARD - كبيرة

POSTER – متوسطة

SLATE – صغيرة

POSTER

BOARD

SLATE

استخدام برنامج الكاتب العربي عند التدوين السبورات

حيث إن لعبة ماين كرفت لا تدعم اللغة العربية في كتابة النصوص لذلك نستخدم برامج أو مواقع تدعم الكتابة باللغة العربية

مثال / موقع الكاتب العربي

زر تحويل الكتابة

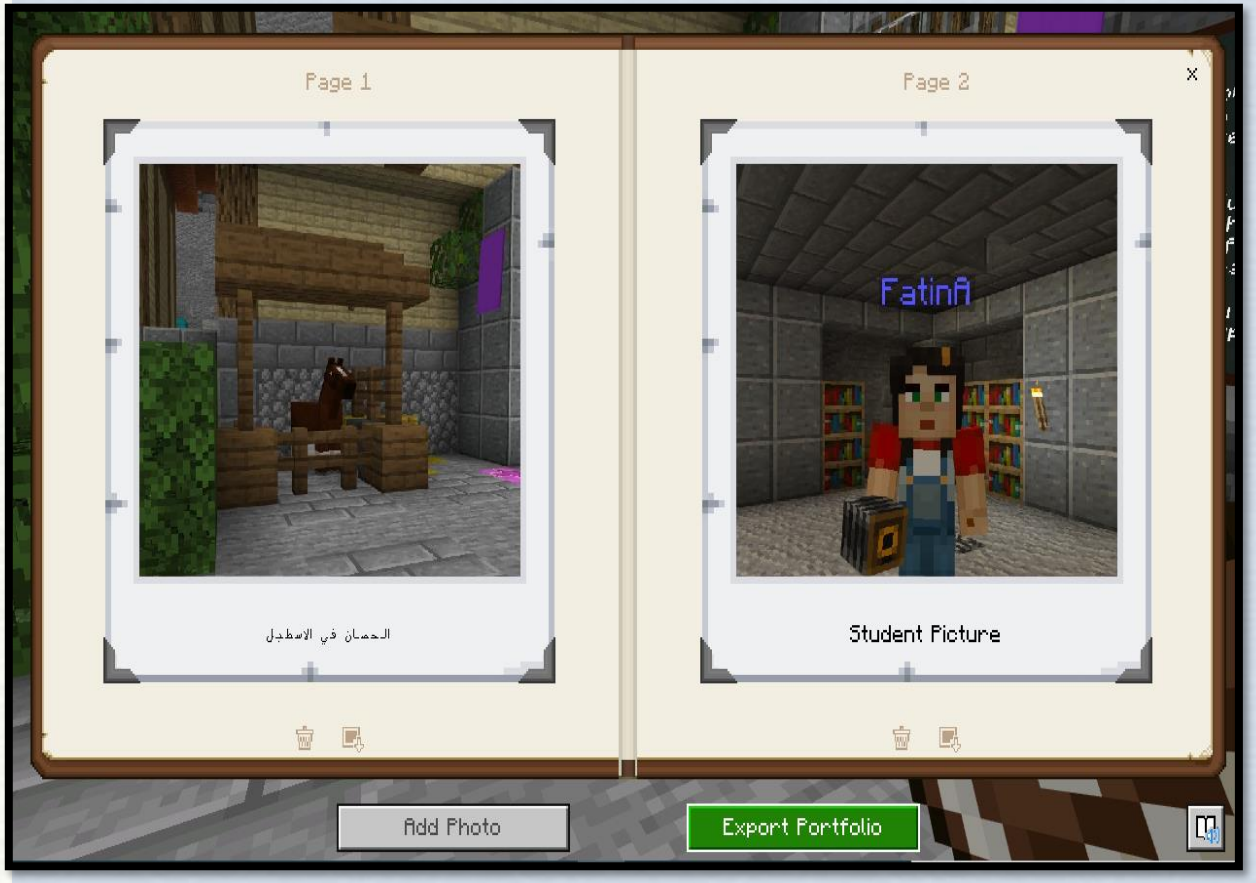
أدوات خاصة (أدوات التقييم و التوثيق)

استخدام الكاميرا والتقاط الصور

الكاميرا

يتم الاقتراب من الكاميرا بمسافة ثم وضع المؤشر على الكاميرا ثم الضغط بزر الماوس الأيمن لالتقاط الصور.

أدوات خاصة (أدوات التقييم و التوثيق)



محفظة الصور (Portfolio)

يمكن من خلالها استعراض الصور التي تم التقاطها بواسطة الكاميرا كما يمكن تسميتها وحذف الصور غير المرغوبة

أدوات خاصة (أدوات التقييم و التوثيق)

محفظة الصور
(Portfolio)

كما يمكن تصدير الصور
كملف بصيغة (Pdf)
بالضغط على الزر تصدير
(Export)

أدوات خاصة (أدوات التقييم و التوثيق)

الكتاب والريشة (book and Quill)

يمكن من خلال هذه الأداة كتابة النصوص وإدراج الصور المخزنة في المخزن أو محفظة الصور وإعادة ترتيب الصفحات وتنظيمها بما يراه الطالب مناسب كتوثيق وعند الانتهاء يضغط على زر (Sign and close) للحفظ .

مفاتيح التحكم في الحركة (Controls)

المفتاح	وظيفته
W	التحرك للأمام
S	التحرك للخلف
A	التحرك لليسار
D	التحرك لليمين
SPACE	القفز
SPACE*2	الطيران في الوضع الإبداعي
E	المخزن
T	فتح الدردشة وكتابة الأوامر
SHIFT	التسلل النزول البطيء من وضع الطيران

إدارة التدريب والابتعاث
بالمنطقة الشرقية

وزارة التعليم
Ministry of Education

نسعد بالرد على استفساراتكم عبر ايميل
إدارة التدريب بالمنطقة الشرقية

Shr.ed.046@gmail.com

وزارة التعليم
Ministry of Education
إدارة التدريب والابتعاث
بالمنطقة الشرقية

مسابقة مدرستي تبرمج

المرحلة الثانية

كيفية كتابة الأوامر البرمجية باستخدام تطبيق Minecraft الإصدار التعليمي

تنسيق وإعداد
أ / فاتن عبدالله السيف أ / هند علي الحربي

مع تمنياتنا بالفوز للمشاركات
فريق الدعم الفني للمسابقة