

مسابقة مدرستي تبرمج المرحلة الثانية

كيفية كتابة الأوامر
البرمجية
باستخدام تطبيق
Minecraft
الإصدار التعليمي





إدارة التدريب والابتعاث
بالمطقة الشرقية



وزارة التعليم
Ministry of Education



أنواع الأوامر البرمجية في عالم ماين كرافت



أمر تغيير الكتلة



أمر التنقل الفوري



أمر إعطاء الأدوات



أمر وضع اللعبة





إدارة التدريب والابتعاث
بالمطقة الشرقية



وزارة التعليم
Ministry of Education



انواع الأوامر البرمجية في عالم ماين كرافت



الشخصية الكمبيوترية

NPC

السبورات وأحجامها

أمر التعبئة

(fill)

أمر التعبئة (fill)
لبناء منطقة مجوفة

من الداخل



إدارة التدريب والابتعاث
بالمناطق الشرقية

وزارة التعليم
Ministry of Education

أنواع الأوامر البرمجية في عالم ماين كرافت



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



أمر إعطاء الأدوات والمواد



الأمر البرمجي

```
/give @a wool 10
```

الأمر
البرمجي

تحديد
الشخص

تحديد
الأداة

تحديد
الكمية

عنوان الأداة

أمر إعطاء الأدوات
والمواد

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

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

```
/give @a wool 10
```

تحديد اللون

ملاحظة

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



الأمر البرمجي

عنوان الأداة

أمر التنقل
الفوري

/TP @aXYZ

الأمر
البرمجي

تحديد
الشخص

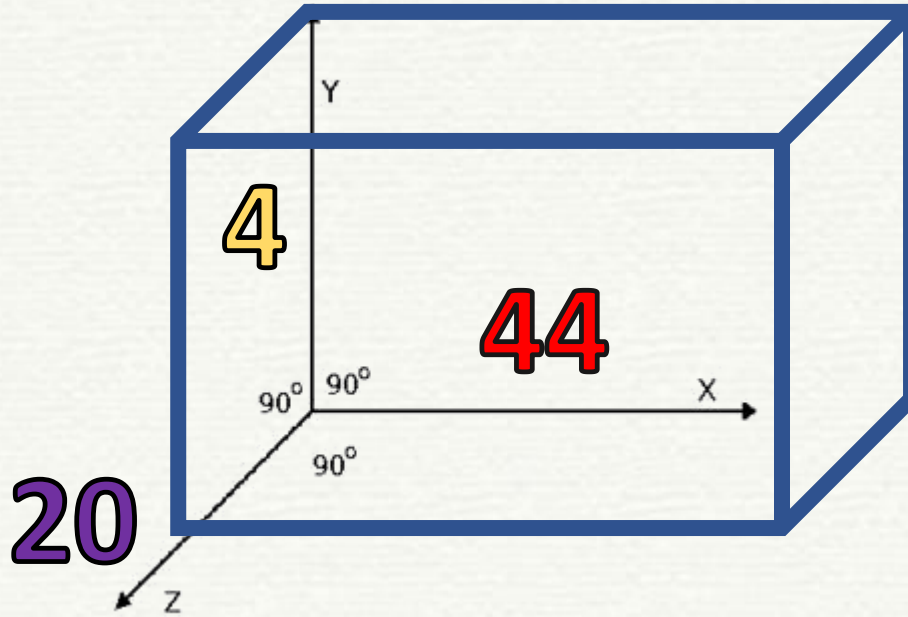
تحديد الإحداثيات للمنطقة المراد الانتقال لها

لا بد من حفظ الاحداثيات للمنطقة المراد الانتقال لها لتضمينها في الأمر البرمجي

ملاحظة هامة:

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

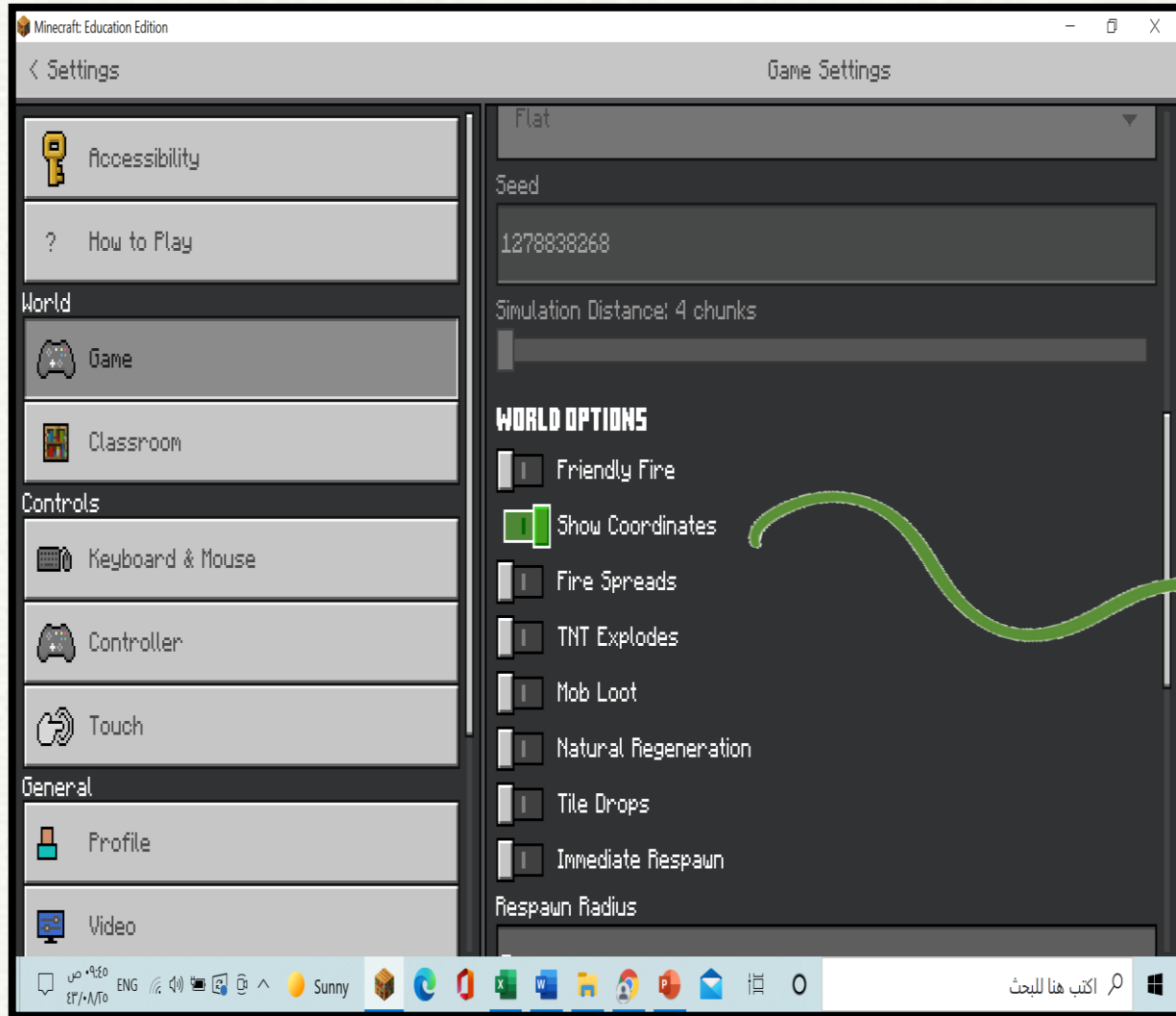
للتحديد في بعض الأوامر
نستطيع كتابة اسم
الطالب أو احد الاختيارات
التالية:



/TP @p 44 4 20



لتفعيل خاصية ظهور الإحداثيات (x y z)



SETTING

GAME

SHOW COORDINATES





الأمر البرمجي

```
/setblock X Y Z wood
```

عنوان الأداة

أمر تغيير الكتلة
setblock

الأمر
البرمجي

تحديد الإحداثيات للمنطقة المراد
وضع الكتلة بها

تحديد
الكتلة

لا بد من حفظ الإحداثيات للمنطقة المراد الانتقال لها لتضمينها في الأمر البرمجي

ملاحظة هامة:

```
Setblock x y z wood 1
```

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

تحديد اللون



أمر التعبئة (fill)



الأمر البرمجي

عنوان الأداة

أمر التعبئة (fill)

```
/fill x1 y1 z1 x2 y2 z3 Stone
```

الأمر
البرمجي

تحديد الإحداثيات للمنطقة المراد
ملئها من (إحداثيات الموقع إلى
إحداثيات الجديدة

تحديد الكتلة
أو المادة

لا بد من حفظ الاحداثيات للمنطقة المراد الانتقال لها لتضمينها في الأمر البرمجي

ملاحظة هامة:

```
/fill x1 y1 z1 x2 y2 z3 Stone 1
```

تحديد اللون

أمر التعبئة (fill) لبناء منطقة مجوفة من الداخل



الأمر البرمجي

```
/fill x1 y1 z1 x2 y2 z3 Stonebrick 0 hollow
```

الأمر
البرمجي

تحديد الإحداثيات للمنطقة المراد
ملئها من (إحداثيات الموقع إلى
إحداثيات الجديدة

تحديد
الكتلة

نوع
الكتلة

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، أو تعديل الشخصيات الكمبيوترية.
- ٢- تستطيع الشخصيات الكمبيوترية تنفيذ الأوامر الكتابية أو تفعيل رابط لموقع الويب.
- 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.





The screenshot shows the 'Non Player Character' editor interface. The window title is 'Non Player Character'. The interface is divided into several sections:

- Name:** A text input field containing 'NPC'. A red arrow points from the annotation 'إضافة أسم الشخصية' (Add character name) to this field.
- Dialog:** A text input field. A red arrow points from the annotation 'كتابة النص' (Write text) to this field.
- Appearance:** A horizontal scrollable list of five character avatars. A red arrow points from the annotation 'اختيار أحد الأشكال' (Choose one of the shapes) to this section.
- Advanced Settings:** A button at the bottom. A red arrow points from the annotation 'أضافة الأيقونات (الزر)' (Add icons (button)) to this button.

Annotations on the right side of the interface:

- '/ Wb' and 'تفعيل باي العالم' (Activate any world) are in a dashed box at the top.
- 'إضافة أسم الشخصية' (Add character name) is in a dashed box with an arrow pointing to the Name field.
- 'كتابة النص' (Write text) is in a dashed box with an arrow pointing to the Dialog field.
- 'اختيار أحد الأشكال' (Choose one of the shapes) is in a dashed box with an arrow pointing to the Appearance section.
- 'أضافة الأيقونات (الزر)' (Add icons (button)) is in a dashed box with an arrow pointing to the Advanced Settings button.

At the bottom right, there is an icon of a computer monitor displaying a code editor with a yellow warning sign and code symbols.

NPC NON-PLAYER Character الشخصية الكمبيوترية



Advanced NPC Settings

Click this button to add a URL hyperlink in the NPC dialog box.

Link opens in the player's default browser.

Click this button to add a command in the NPC dialog box.

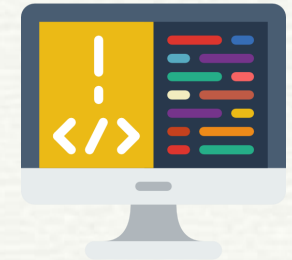
Multiple commands can be added at once.

Add URL

Add Command

زر خاص
بالروابط

زر خاص
بالأوامر



الشخصية الكمبيوترية NPC NON-PLAYER Character



Advanced NPC Settings

URL

Type URL Here...

Button Name

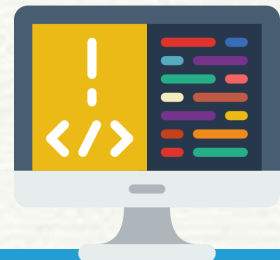
Learn More

Add URL

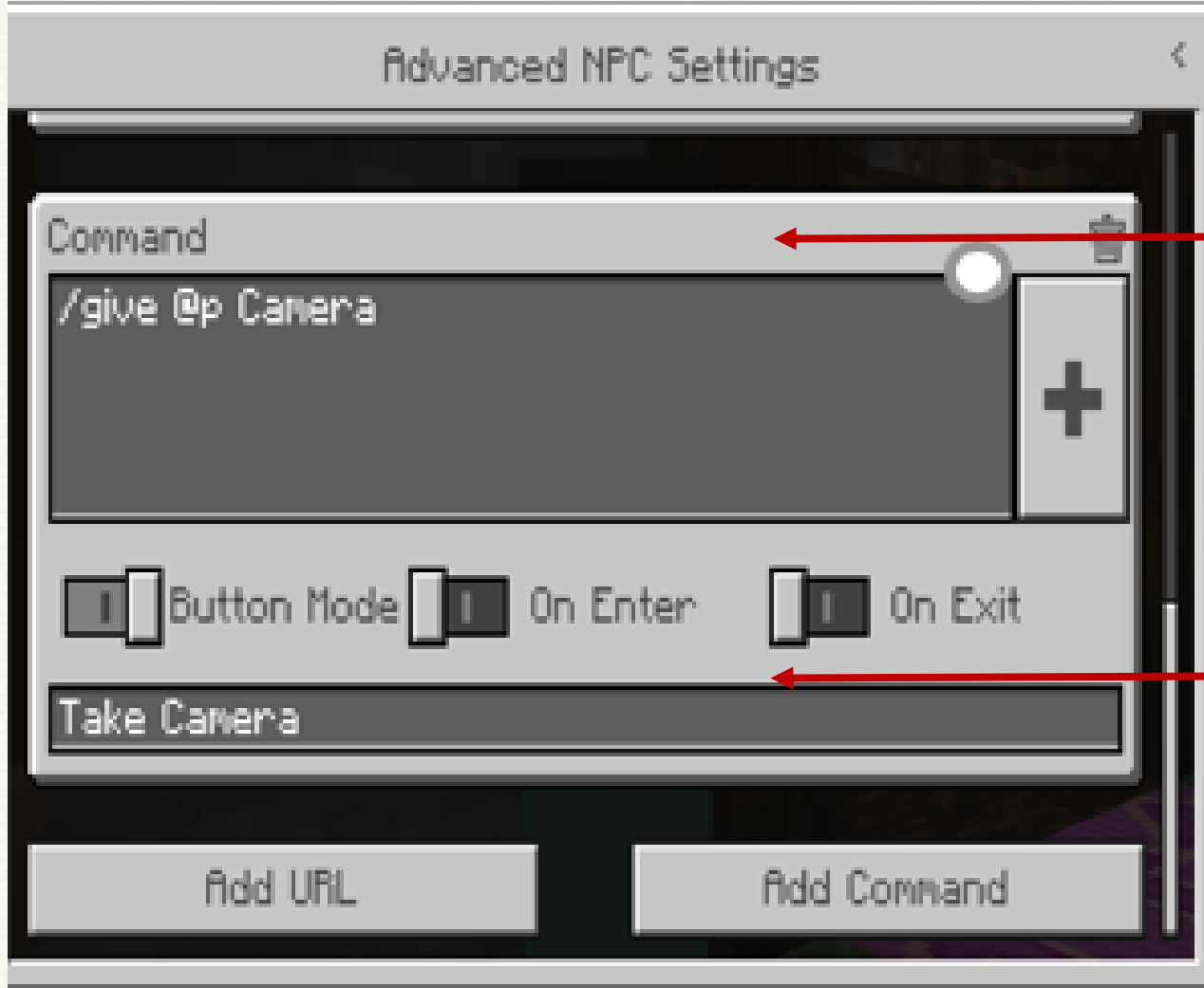
Add Command

إضافة الرابط

كتابة النص الذي
سيظهر على زر



الشخصية الكمبيوترية NPC NON-PLAYER Character



كتابة الأمر
البرمجي

كتابة النص الذي
سيظهر على زر





السيبورات (chalkboards)

١. تستخدم **السيبورات** لكتابة النصوص في العالم.
٢. يمكن تعديل الكتابة على السبورات بعد إنشائها 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.





يوجد ثلاثة أنواع من السبورات :

كبيرة - BOARD

متوسطة - POSTER

صغيرة - SLATE

POSTER



BOARD



SLATE





Output	Input	
<p>؟يبرعلا بتاكتلا وه له جيمصتلا جمارب ن م در يغو Photoshop Adobe جماربكت يبرعلا بتغلا م عدتلا يتلا جمار بلا بتاكتلا في برعلا نيممصلا دعاسي كل دمصد جمارب وه يبرعلا بتاكتلا</p> <p>؟يبرعلا بتاكتلا لمعرفيك ..تغيرعلا م عدتلا لا يذلا جماربلا يلا جتاكتلا صنلا خيسنا م (Input Process) وا (صنلا بتغلاهم) رز ياء طغضا م، ق ونصلا اذه في يبرعلا صنلا بتاكتلا</p>	<p>ما هو الكاتب العربي؟ الكاتب العربي هو برنامج صمم لكي يساعد المصممين العرب في الكتابة بالبرامج التي لا تدعم اللغة العربية كبرنامج Adobe Photoshop وغيره من برامج التصميم.</p> <p>كيف يعمل الكاتب العربي؟ اكتب النص العربي في هذا الصندوق، ثم اضغط على زر (معالجة النص) او (Process Input) ثم انسخ النص الناتج الى البرنامج الذي لا يدعم العربية..</p>	
Clear Fields	Select Output	Process Input
Numbers	Language	Arabic Harakat Enabled
About	Arabic Keyboard	Direction: Right To Left

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



إدارة التدريب والابتعاث
بالمملكة العربية السعودية

وزارة التعليم
Ministry of Education



أدوات خاصة (أدوات التقييم و التوثيق)

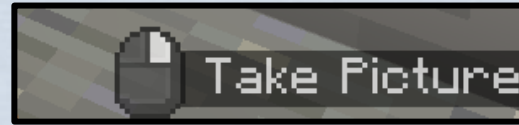


استخدام الكاميرا والتقاط الصور



الكاميرا

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

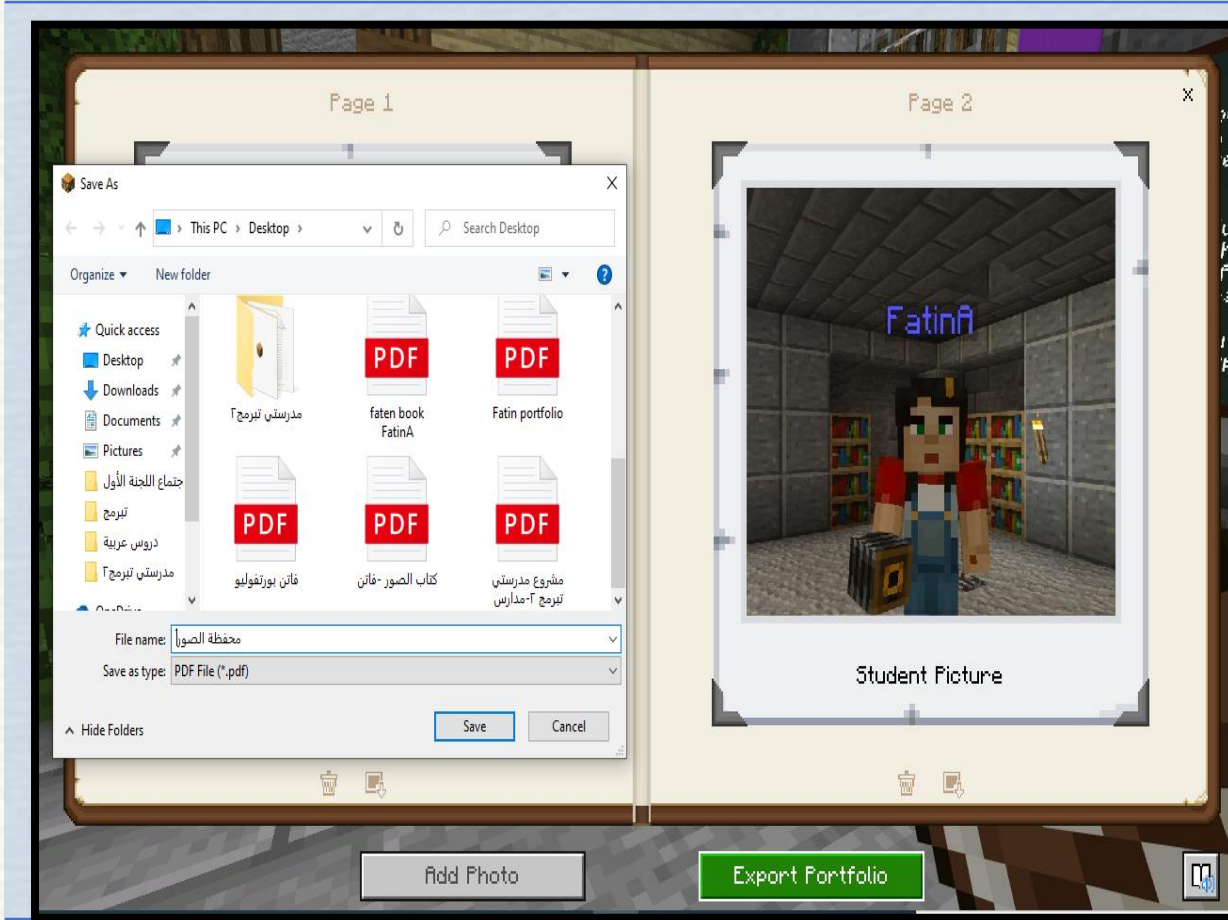




أدوات خاصة (أدوات التقييم و التوثيق)



**محفظة الصور
(Portfolio)**
يمكن من خلالها استعراض
الصور التي تم التقاطها
بواسطة الكاميرا كما يمكن
تسميتها وحذف الصور
غير المرغوبة



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 لليساار
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



وزارة التعليم
Ministry of Education

إدارة التدريب والابتعاث
 بالمنطقة الشرقية



نسعد بالرد على استفساراتكم عبر ايميل
إدارة التدريب بالمنطقة الشرقية

Shr.ed.046@gmail.com



إدارة التدريب والابتعاث
بالمطقة الشرقية



وزارة التعليم
Ministry of Education

مسابقة مدرستي تبرمج



المرحلة الثانية
“

كيفية كتابة الأوامر
البرمجية
باستخدام تطبيق
Minecraft
الإصدار التعليمي

مع تمنياتنا بالفوز للمشاركات
فريق الدعم الفني للمسابقة

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