



### داستان بازی

در این بازی یک مارپیچ دایره‌ای بزرگ روی صفحه وجود دارد. این مارپیچ از چند حلقه یا لایه دایره‌ای تشکیل شده که دور تا دور هم قرار گرفته‌اند؛ مثل حلقه‌های یک هدف تیراندازی. اما نکته هیجان‌انگیز بازی اینجاست:

### هر کدام از این حلقه‌ها در حال چرخش هستند!

- بعضی حلقه‌ها سریع‌تر می‌چرخند
- بعضی حلقه‌ها آهسته‌تر حرکت می‌کنند
- حتی ممکن است جهت چرخش آن‌ها متفاوت باشد
  - بعضی در جهت عقربه‌های ساعت
  - بعضی برعکس جهت عقربه‌های ساعت

### هدف بازی

بازی از مرکز مارپیچ شروع می‌شود. بازیکن باید با حرکت دادن نشانگر ماوس مسیر داخل مارپیچ را دنبال کند و سعی کند بدون برخورد با دیوارها از میان حلقه‌های در حال چرخش عبور کند و به خروجی مارپیچ برسد.

### قانون مهم بازی

اگر نشانگر ماوس حتی برای یک لحظه به دیوارهای سبز مارپیچ برخورد کند:

✗ بازی باخته می‌شود

🔄 و بازیکن باید دوباره از مرکز مارپیچ شروع کند.

## 🏆 برنده شدن در بازی

اگر بازیکن بتواند با دقت و تمرکز مسیر را طی کند و به خروجی ماریچ برسد:

🎉 پیام زیر نمایش داده می‌شود:

«آفرین! شما برنده شدید 🏆»

## 🔧 مراحل ساخت بازی در اسکریچ

### 1. طراحی ماریچ

ابتدا باید ماریچ را بسازید.

مراحل:

- وارد بخش **Sprite** شوید.
- با ابزار **Paint / Line / Brush** یکی از حلقه های دایره‌ای از هزار تو را رسم کنید.
- بین حلقه‌ها مسیرهایی برای عبور قرار دهید.
- رنگ دیواره‌ها را سبز بکشید تا برخورد با آن‌ها قابل تشخیص باشد.
- چندين اسپریت درست کنید که هر کدام در ادامه چرخش متفاوت داشته باشند (**حد اقل 3 تا**)

### 2. ساخت لایه‌های چرخان

🌀 هر حلقه ماریچ باید بچرخد.

نکته مهم:

- هر حلقه می‌تواند **سرعت متفاوتی** داشته باشد.
- جهت چرخش حلقه‌ها می‌تواند متفاوت باشد.

مثلاً:

- حلقه اول → آهسته بچرخد
- حلقه دوم → سریع‌تر بچرخد
- حلقه سوم → در جهت برعکس بچرخد

### کد چرخش حلقه‌ها

برای اینکه حلقه‌ها بچرخند باید از دستور **turn** استفاده کنید.

**نمونه کد برای یک حلقه**

وقتی پرچم سبز کلیک شد

همیشه

۱۵ درجه بچرخ

این کد باعث می‌شود حلقه **همیشه در حال چرخش** باشد.

### تنظیم سرعت چرخش

سرعت چرخش را می‌توانید با تغییر مقدار درجه تنظیم کنید.

مثلاً:

چرخش آهسته

۳ درجه بچرخ

چرخش سریع

۱۵ درجه بچرخ



### 3. ساخت شخصیت بازی

یک دایره کوچک یا نشانگر به عنوان شخصیت بازی بسازید.

این شخصیت باید حرکت ماوس را دنبال کند.

نمونه کد:

وقتی پرچم سبز کلیک شد

همیشه

به  $x:(\text{mouse } x)$   $y:(\text{mouse } y)$  برو

---

### 4. تعیین نقطه شروع

در ابتدای بازی شخصیت باید در مرکز ماریچ قرار بگیرد.

---

### 5. تشخیص برخورد با دیواره

اگر شخصیت به دیواره‌های سبز برخورد کرد:

بازی باید دوباره از ابتدا شروع شود.

---

### 6. تعیین خروجی

در انتهای مسیر ماریچ یک خروجی قرار دهید (مثلاً با رنگ قرمز).

اگر بازیکن به آن برسد:

پیام برد نمایش داده شود.

نمونه:

اگر رنگ قرمز را لمس کرد

بگو «آفرین! شما برنده شدید 🎉» به مدت 2 ثانیه

---

### ★ ایده‌های خلاقانه (اختیاری)

اگر دوست داشتید می‌توانید بازی خود را جذاب‌تر کنید:

🎵 اضافه کردن صدای باخت

🕒 اضافه کردن زمان سنج

🔥 سخت‌تر کردن مسیر ماریچ

🗨️ نمایش پیام «دوباره تلاش کن!» هنگام برخورد

---

✅ امیدوارم از ساخت این بازی لذت ببرید و یک بازی خلاقانه و هیجان‌انگیز بسازید! 🚀