



آزمون پایان ترم اسکرچ پایه پنجم ۱۴۰۵

۱. برنامه ای طراحی کنید که داستان زیر را اجرا کند.

✓ یک شخصیت (مثلاً یک ماجراجو یا یک گربه فضایی) در یک محیط حرکت کند.

(حرکت : قابلیت حرکت به سمت چپ و راست با استفاده از کلیدهای جهت‌نمای کیبورد داشته باشد.

پرش: قابلیت پریدن با استفاده از کلید Space داشته باشد. شخصیت باید مانند دنیای واقعی، پس از پرش به سمت بالا رفته و دوباره به سمت پایین بیاید.)

✓ در این محیط آیتم‌های ارزشمندی (مثل الماس یا سکه) پراکنده‌اند که شخصیت باید آن‌ها را جمع‌آوری کند.

✓ موانعی (مثل خفاش‌های در حال پرواز یا شکلک‌های دیگر) وجود دارند که شخصیت باید از برخورد با آن‌ها اجتناب کند و در صورت برخورد از امتیاز کاسته شود.

(هدف این است که شخصیت قبل از تمام شدن زمان یا از دست دادن تمام جان‌هایش، تعداد مشخصی الماس جمع کند تا بتواند از غار خارج شود و پیروز شود.)