(عنوان المشروع)

تطبيق لعبة بعنوان (حروف وكلمات)

(ملائم مع موضوع المسابقة)

أولاً: اسم الفريق:

- **المبرمجون العرب**

ثانياً: أسماء الطلاب (أعضاء الفريق):

١- ربيع وائل ربيع سيد أحمد عبدالله **(الصف الثامن)**

٢- محمد نور محمد بلقاسم الجيلاني العامري **(الصف التاسع)**

ثالثاً: اسم المشرف على الفريق:

الأستاذ/ وائل ربيع سيد أحمد عبدالله **(معلم تقنية المعلومات)**

رابعاً: (محور المشروع):

- **الفئة والصنف:**
  - من ١٢ إلى أقل من ١٥ سنة.
- **مجال المشروع:**
  - هندسة التطبيقات: تطبيقات الهاتف الجوال.

خامساً: الهدف من المشروع (الأثر والانتشار):

- هو تصميم وبرمجة تطبيق للعبة بعنوان **(حروف وكلمات)** لتعليم اللغة العربية، وذلك عن طريق التعرف على الحروف وكيفية تجميعها لتكوين الكلمات الدالة على الأشياء المصورة، وذلك من خلال استخدامها على جميع أنظمة **هواتف الأندرويد**، ومن الممكن تعديله للاستخدام على أنظمة **هواتف الأيفون**.

سادساً: الفئة المستفيدة من المشروع:

- الأطفال في المراحل العمرية الأولى.

سابعاً: البرامج والمواقع المستخدمة في المشروع (التنوع في استخدام البرمجيات):

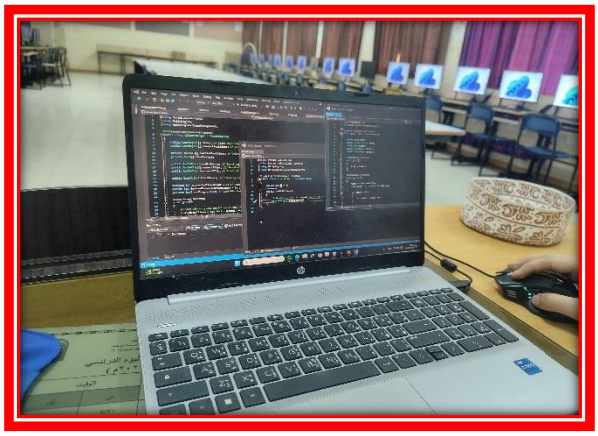
١- **برنامج unity 2d (لتصميم الألعاب):** تم استخدام البرنامج في برمجة جميع الواجهات المستخدمة في اللعبة، وكيفية التنقل بينها طبقاً لشروط اللعبة.

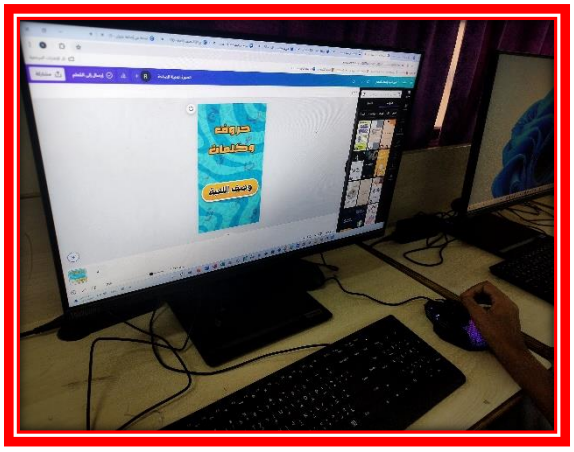
٢- **لغة البرمجة C#:** تم استخدام هذه اللغة من خلال تطبيق الفيجوال استديو وبرنامج unity 2d لبرمجة اللعبة.

٣- **موقع كانفا:** تم استخدام هذا الموقع في تصميم وانشاء صور الواجهات والأزرار والنصوص المستخدمة في اللعبة.

٤- **موقع الذكاء الاصطناعي (Chatgpt):** تم الاستعانة بهذا الموقع للحصول على بعض الأكواد البرمجية المساعدة في برمجة اللعبة، وهذا الرابط يحتوي على **ملف الأكواد المستخدمة في برمجة اللعبة:**

https://1drv.ms/w/s!Ag-FOXzjlsC2qDJY1N2AkbFp5gc0?e=CKImqr





ثامناً: طريقة عمل اللعبة:

١- تعتمد اللعبة على قيام المتسابق في كل مرحلة من مراحل اللعبة بتجميع الأحرف الدالة على الصورة لتكوين الاسم بالطريقة الصحيحة من خلال عملية السحب والإفلات، ولكل مرحلة ٢٥ نقطة.

٢- في حالة الانتهاء من جميع المراحل بطريقة صحيحة، وفي الوقت المحدد لكل مرحلة **(٣٠ ثانية)** يظهر للمتسابق نتيجته النهائية بالأرقام، وكلمة **(لقد فزت)**، وعدد المحاولات التي قام بها. ثم الرجوع إلى بداية اللعبة من جديد.

٣- في حالة عدم اجتياز المتسابق لأحد مراحل اللعبة في الوقت المحدد لها **(٣٠ ثانية)** يظهر للمتسابق نتيجته النهائية بالأرقام، وكلمة **(لقد خسرت)**، وعدد المحاولات التي قام بها. ثم الرجوع إلى بداية اللعبة من جديد.

، وهذه فيديوهات توضح طريقة عمل اللعبة في حالة الفوز وحالة الخسارة للمتسابق:

١-فيديو في حالة اجتياز المتسابق جميع مراحل اللعبة بطريقة صحيحة:

https://1drv.ms/v/s!Ag-FOXzjlsC2qDUFWJQTPGMKXFYN?e=iPwcdd

٢-فيديو في حالة خسارة المتسابق في أي مرحلة من مراحل اللعبة:

https://1drv.ms/v/s!Ag-FOXzjlsC2qDZSuYaaMVS9PGqD?e=yE3ZUc

تاسعاً: تقديم المشروع:

تم تقديم المشروع **بكل وضوح** من خلال تصوير الطلاب فيديو مدته **(٣ دقائق بالضبط)**، وهم يقومون بشرح المشروع من خلال كيفية تصميمه وبرمجته. مع توضيح البرامج والمواقع التي تم استخدامها في المشروع، وأيضاً خطوات استخدام التطبيق بعد تحميله على الهاتف، وكل ذلك باستخدام لغتنا الجميلة والأصلية، وهي **(اللغة العربية الصحيحة)**، **وهذا هو رابط الفيديو:**

https://youtu.be/iCi28Udv3V0

، وسأعرض عليكم بعض الصور الدالة على تعاون أعضاء الفريق أثناء التنفيذ:

تم بحمد الله

وندعو الله تعالى أن ينال

هذا العمل إعجاب الجميع