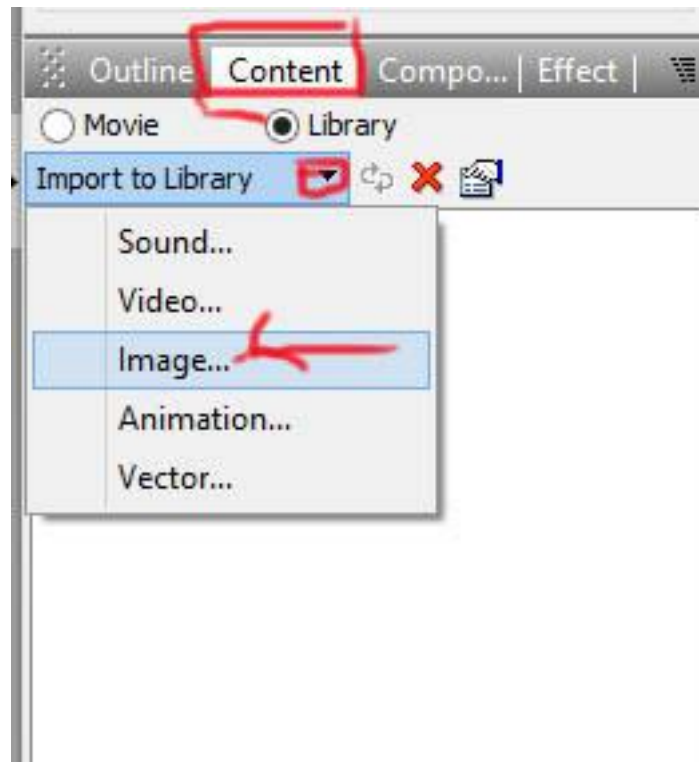


طريقة إضافة الأسئلة

أولاً: إضافة الصور للمكتبة

من علامة التبويب Content نحدد Library ثم نختار استيراد إلى المكتبة
Import to library

ثم نختار الامر Image. كما يظهر في الصورة التالية:

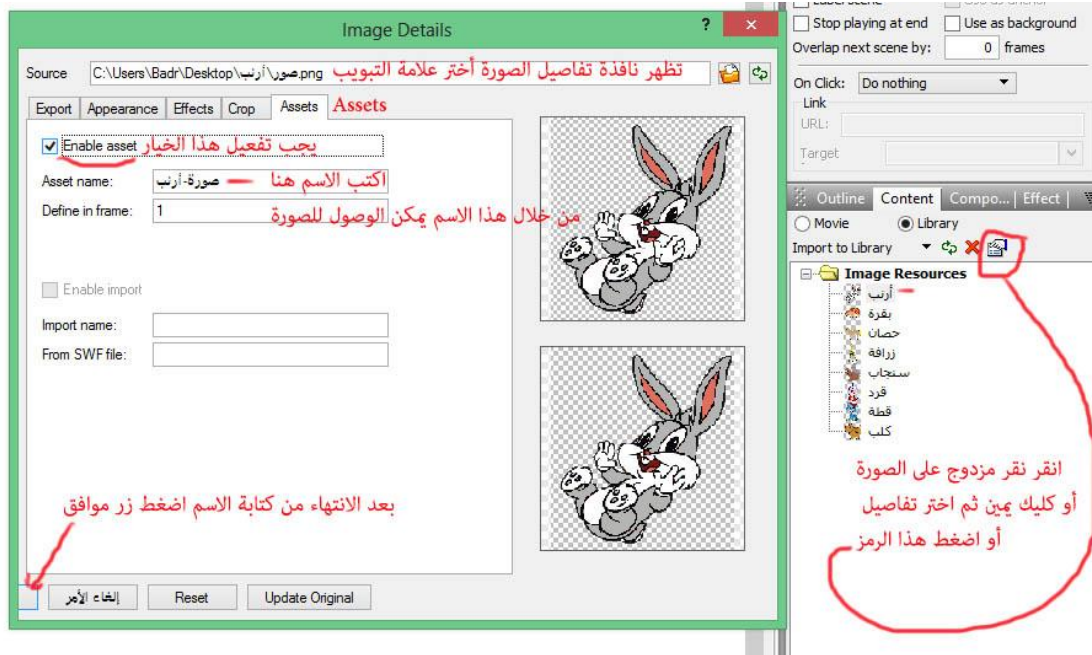


إذا سارت الأمور كما يجب ستظهر نافذة فتح ملف

نذهب إلى مجلد الصور، ثم نقوم بتحديد كافة الصور المطلوبة، ثم نضغط زر فتح.
كما يظهر في الصورة التالية:



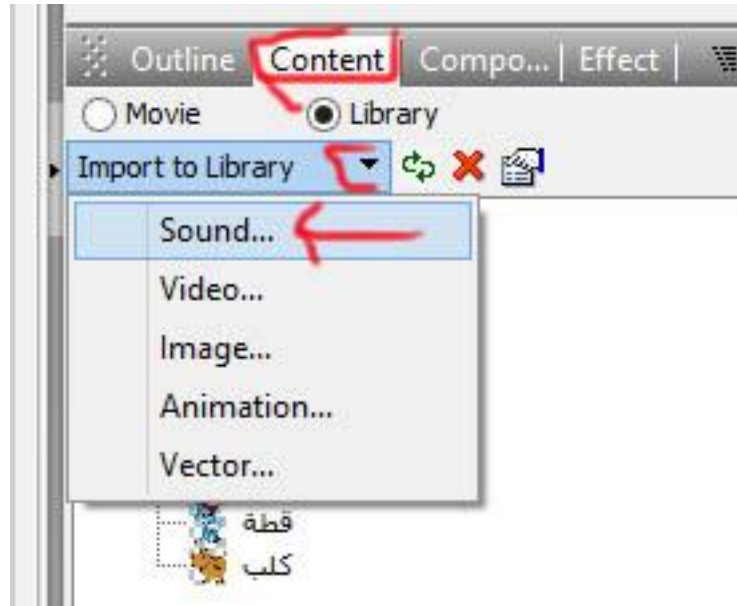
بعد إضافة الصور للمكتبة نقوم بتسميتها، وهذه الأسماء هي ما يميزها، وسوف
نستخدمها عند تحميل الصورة وعرضها
يتم تسمية الصور بالطريقة الظاهرة في الصورة التالية:



ملاحظة: يجب تسمية كافة الصور بأسماء مختلفة حتى يتمكن من الوصول إليها عن طريق الكود البرمجي

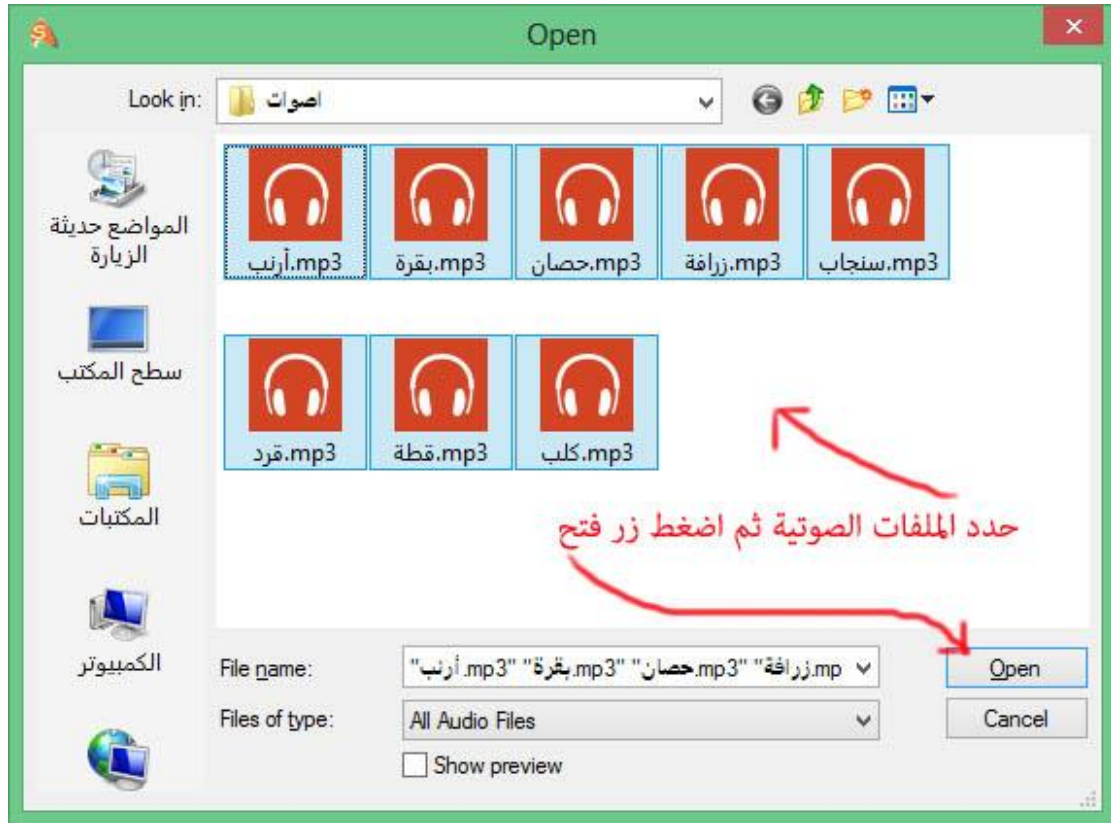
ثانيا: إضافة الاصوات للمكتبة

بنفس طريقة إضافة الصور السابق ذكرها من علامة التبويب Content نحدد Library ثم نختار استيراد إلى المكتبة Import to library ثم نختار الامر Sound. كما يظهر في الصورة التالية:



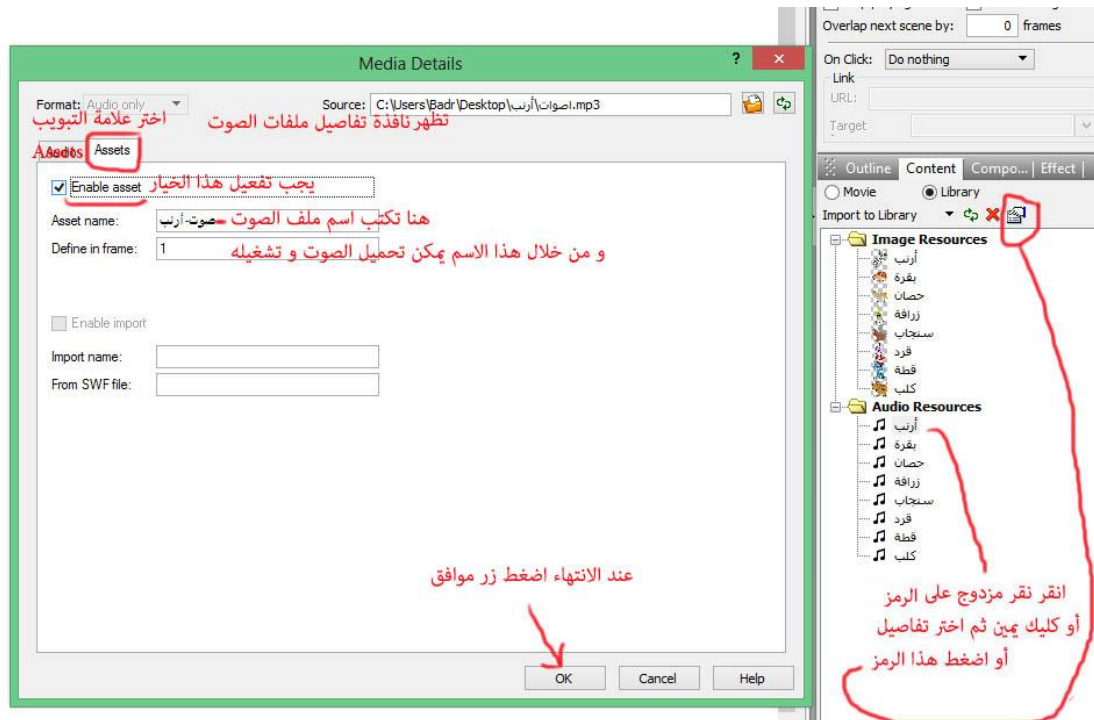
ستظهر لنا نافذة فتح ملف

نذهب إلى مجلد الاصوات، ثم نقوم بتحديد كافة الاصوات المطلوبة، ثم نضغط زر فتح. كما يظهر في الصورة التالية:



بعد إضافة الاصوات للمكتبة نقوم بتسميتها، وهذه الأسماء هي ما يميزها، وسوف نستخدمها عند تحميل الصوت وتشغيله.

يتم تسمية الاصوات بالطريقة الظاهرة في الصورة التالية:



ملاحظة: يجب تسمية كافة الاصوات بأسماء مختلفة حتى نتمكن من الوصول إليها عن طريق الكود البرمجي

أصوات رسائل التعزيز والمؤثرات الصوتية الأخرى تضاف بنفس الطريقة

ثالثاً: عمل مصفوفة الأسئلة

تأخذ عناصر المصفوفة الصيغة البنائية التالية:

name: متغير حرفي يحمل اسم الكائن (يتم مقارنة إجابة المستخدم بقيمة هذا المتغير)

image: متغير حرفي يحمل اسم الصورة الذي استخدمناه عند تسميتها في المكتبة (يجب ان يتطابق معه تماماً)

voice: متغير حرفي يحمل اسم ملف الصوت الذي استخدمناه عند تسميته في المكتبة (كذلك يجب ان يتطابق معه تماماً)

user_ans: متغير حرفي يقوم بحفظ إجابة اللاعب على السؤال.

