

Game Studio Remix

سكريت المحاضر

تكملة سيشن 2 + سيشن 3 كاملة

لعبة Farm Frenzy

إعداد: مها | Petra Juniors

تكملة سيشن 2

Let's have some fun — 15 سلايد

الكلام:

طب قبل ما نكمل، تعالوا نشوف ألعاب تانية اتعملت بنفس الطريقة اللي إحنا بنتعلمها دي. شوفوا، اللعبة دي (Geo Crush) شبه Candy Crush بس عن الأشكال، دي (Climb or Die) لعبة تسلق، دي (Hyper Heat) لعبة فضاء، ودي لعبة كورة. كل الألعاب دي اتعملت بنفس الفكرة: حد كتب وصف بالكلام، والـ AI حوله للعبة شغالة.

الهدف من السلايد

تحفيز الطفل وتوسيع مخيلته إن الإمكانات مش محدودة، مش بس لعبة الزراعة اللي إحنا بنعملها.

Let's Make Farm Frenzy — 19-16 سلايد

افتتاحية:

النهاردة هنبدأ نعمل لعبة جديدة اسمها Farm Frenzy — يعني مزرعة مجنونة! فكرة اللعبة إيه؟ اللاعب بيزرع نوع محصول، وبعد شوية وقت بيقرر يحصده. عايزين نشوف إزاي هنقول للـ Coding Agent كل ده.

الخطوة 1 — كتابة الوصف الأول

اكتب مع الطالب البرومبت:

Create a simple farm game. The player can plant one type of crop. After some time, the player can harvest the crop

نقطة مهمة نشرحها للطفل

شوفوا، الـ Agent مارضيش يعمل اللعبة على طول! بص كتب لينا سؤال: هل فيه نظام فلوس اللاعب بيعبيح بيه المحصول علشان يشتري بذور تانية، ولا الهدف بس إنه يشوف يقدر يزرع كام؟ ده مهم إننا نفهمه: الـ AI مش سحر، هو محتاج تفاصيل واضحة علشان بيني اللعبة صح. لو إحنا مقلناش له بالظبط عايزين إيه، هو هيخمن، وممكن يخمن غلط.

الرد:

هنقول له: مفيش نظام فلوس، إحنا بس عايزين نخزن المحصول (store them).

السؤال الثاني من الـ Agent:

إزاي اللاعب هيحصد المحصول — بالدوس عليه بالماوس، ولا بمشي شخصية فوقه؟

الرد:

هنقول له: يمشي فوق التربة ويدوس Spacebar.

النتيجة (سلايد 18):

اللعبة الأولى بقت جاهزة! فيها:

- الحركة بالأسهم (Arrow Keys)

- الزراعة بالوقوف على تربة فاضية ودوس Spacebar

- النمو: بذرة ← نبتة صغيرة ← محصول ناضج (لونه ذهبي)

- الحصاد: تقف على المحصول الناضج وتدوس Spacebar ثاني، يترحل للمخزن (Warehouse)

- عداد يعرض إجمالي المحصول فوق الشاشة

اعرض النتيجة على الشاشة (سلايد 19) — نشوف شكل اللعبة الفعلي: أرض خضراء، مخزن فوق، تسع مربعات تربة تحت، ودائرة بيضاء هي الفارمر.

Development Time — 20 سلايد

الكلام:

دلوقتي هنبداً نضيف تفاصيل تخلي اللعبة تبقى أحلى. إحنا عايزين:

- الشخصية الرئيسية تبقى بنت مزارعة
- الأرض تبقى عشب أخضر وفيها مساحة تربة للزراعة
- اللاعب يقدر يزرع ذرة في التربة
- نشوف البنت والذرة المزروعة على الشاشة

البرومبت المستخدم:

The farm ground is green grass with a farming soil area, the farmer is a girl, the player can plant corn in the farming soil.

النتيجة (سلايد 21): شوفوا الفرق — بقى فيه شخصية وردية (بنت)، والمحصول بقى ذرة صفراء واضحة جوه مربعات التربة البنية.

★ سلايد 22 — Mini Task (نشاط للطفل بنفسه)

اطلب من الطفل يكتب البرومبت التالي بنفسه (أو بصياغته الخاصة):

1. Make the farmer a real girl (يخليها شكلها بنت حقيقية مش دايرة)
2. Make the sun and the sky appear in the scene
3. Make the ground look realistic

دور المحاضر هنا

سيبي الطفل يكتب البرومبت لوحده الأول، وبعدين ساعديه لو احتاج. الهدف إنه يتعود يعبر عن اللي عايزه بالكلمات مش بس بسمع.

النتيجة المتوقعة: سما زرقا وسحاب وشمس فوق، أرض خضراء واقعية، وفارمر شكلها بنت واضحة.

📋 سلايد 24 — Homework (واجب سيشن 2)

اطلب من الطالب في البيت يعمل:

4. Make the farmer plant a carrot — يغير المحصول من ذرة لجزر
5. A car appears below the warehouse — عربية تظهر تحت المخزن
6. Increase the size of the warehouse — تكبير حجم المخزن
7. Add a number of plants counter — عداد يوضح عدد النباتات المزروعة في الحقل

ملحوظة للمحاضر

أكدي على الطالب إنه يجرب البرومبت على مراحل — واحدة واحدة مش كله مع بعض، عشان يقدر يتابع كل تغيير لوحده ويفهم تأثيره.

سيشن 3 كاملة

سلايد 4-1 — الترحيب و Game Studio Remix / What is Remix

نفس مقدمة السيشن السابق - ترحيب بالطلاب + تذكير سريع بتعريف Remix ومبادئ Game Studio Remix، خصوصًا لو فيه طالب جديد أو غايب المرة اللي فاتت.

سلايد 7-5 — Let's check the homework (مراجعة الواجب)

الكلام:

يلا بينا نشوف عملتوا إيه في البيت! افتحوا اللعبة بتاعتكوا ونشوف الجزر، والعربية، والمخزن الكبير، وعداد النباتات.

اعرض نتيجة الطالب (زي الموضح في سلايد 5):

- عداد "Carrots in Warehouse: 2" و "Plants in Field: 3" فوق الشاشة
- عربية زرقاء تحت المخزن
- جزر برتقالي واضح في التربة

لو الطالب واجه مشكلة

ارجعي معاه للبرومبتات التالية وشوفي فين المشكلة.

"make the framer to plant carrot" (1)

The crop has been changed to carrots! You can now plant, grow, and store carrots in your warehouse.

"increase the size of warehouse and add number of plants" (2)

The warehouse is now larger, and I've added a 'Carrots Growing' counter

"add car below the warehouse" (3)

A car has been added just below the warehouse.

تشجيع الطالب: "برافو عليك! 🌟" (سلايد 7)

سلايد 9-8 — Development Time: إضافة عش دجاج

الكلام:

دلوقتي هنضيف حاجة جديدة كليًا للعبة — بيت للدجاج! عايزين بيت يخزن فيه بيض الدجاج.

البرومبت:

make a house to store in it eggs for chicken

رد الـ Agent:

A chicken coop has been added to your farm! You'll now see chickens wandering nearby that lay eggs. You can collect them by walking over them and pressing Spacebar to store them in the new Hen House. Your carrots are still there too!

اشرح للطفل نقطة مهمة هنا

شوفوا، الـ Agent قال لنا آخر جملة: 'Your carrots are still there too' — يعني هو بيأكد إنه ماخدش حاجة قديمة، بس ضاف حاجة جديدة. ده مهم عشان لما بنضيف feature جديدة، مش المفروض القديمة تتمسح!

اعرض النتيجة (سلايد 9): شوفي العدادات الجديدة فوق الشاشة:

Carrots in Warehouse: 0 •

Plants in Field: 7 •

Eggs in Storage: 21 •

وبيت الدجاج ظاهر على الشمال العلوي فيه دجاجتين.

سلايد 10 — Game Remixing: ترتيب المزرعة**الكلام:**

شكل المزرعة بقى شوية مزحمت، خلينا نرتبه.

البرومبت الأول:

increase the size of the chicken's house, and make a Place of chickens

The chicken coop is now larger, and the chickens have their own fenced-in pen to stay in!

البرومبت الثاني:

Move the egg storage area next to the warehousing area and separate it from the chick area

The egg storage is now conveniently located right next to the warehouse, separate from the chicken pen. This makes the storage area of your farm much more organized!

نقطة تربية

شوفوا كده إحنا بنتعلم مبدأ مهم في تصميم الألعاب: التنظيم البصري (Layout). لما تكون كل حاجة في مكانها المنطقي، اللاعب بيفهم اللعبة أسرع.

سلايد 11 — Let's see the result

اعرض النتيجة: المزرعة دلوقتي فيها:

• Barn (المخزن الأصلي)

• Egg Storage (بيت منفصل بجنبه)

• Chicken Run (حظيرة الدجاج مسيجة على اليمين)

• حقل الزراعة في النص

• العدادات: Carrots: 3, Plants: 5, Eggs: 2

★ سلايد 12-13 — Mini Task (نشاط للطفل)

اطلب من الطالب يكتب بنفسه:

8. Build a chicken coop and change the look of the chickens and eggs (لو لسه معملهاش)
 9. make a nest for the chicks

الرد المتوقع:

I've updated the farm with a new wooden chicken coop and more realistic-looking chickens and eggs! The coop is now neatly placed in your storage area alongside the warehouse.

النتيجة (سلايد 13): حظيرة دجاج فيها دجاجتين حقيقيات الشكل، عداد "Eggs in Storage: 21".

Development Time — 17 سلايد: تحسينات بصرية

البرومبت الأول:

remove the car below the egg house and resize the text in the game make it colourful

The car has been removed, and the game's text is now larger and more colorful, making it much easier to keep track of your harvest and egg storage!

البرومبت الثاني:

change the square of the chicks with a wood

Update the "Place of Chickens" (the chicken pen/square) to use a wooden aesthetic...

اشرح لي للطفل

لاحظوا إنا كده بنشتغل على حاجتين مختلفين: شيل حاجة مش محتاجينها (العربية)، وتحسين شكل حاجة موجودة (السياج بقى خشب بدل مربع لوني). ده اسمه في تصميم الألعاب Polish — يعني صقل وتحسين التفاصيل.

★ سلايد 18 — Mini Task (نشاط للطفل)

اطلب من الطالب يكتب بنفسه:

10. Change the size of Chicks (تغيير حجم الكتاكيت)
 11. Add a cow with its own house and make it produce milk (إضافة بقرة وبيتها وتنتج لبن)

سلايد 19 — Let's see the result

اعرض النتيجة: اللعبة دلوقتي فيها:

- Barn
- Egg Storage
- Cow Barn (بيت جديد للبقرة)
- Cow Pasture (مرعى البقرة تحت على الشمال، فيه بقرة وزجاجة لبن)
- Chicken Run
- العدادات: 2 Milk: 2, Eggs: 0, Plants: 0, Carrots: 0 (عداد جديد!)

نقطة تربوية

شوفوا كده اللعبة كل مرة بتكبر وتتوسع. من زرع بسيط لمزرعة كاملة فيها دجاج وبقر ولبن وبيض!

Development Time — 21 سلايد: بيت الفارمر وغرفة الملابس

البرومبت الأول:

make a home for the farmer

A cozy farmhouse has been built for your farmer! It's positioned near the other buildings, completing the look of your farm.

البرومبت الثاني:

make it below the warehouse (تعديل مكان البيت)

البرومبت الثالث:

Remove the square around the soil

The squares around the soil have been removed! The garden beds now look more like natural, tilled earth blending into the grass.

البرومبت الرابع (ده مهم — فكرة feature جديدة كلياً):

When I press the house button, it opens the girl's room with a wardrobe full of farm clothes. I change her clothes, and after I'm done, I press finish and return her to the farm.

اشرح لي للطفل الفكرة دي بالتفصيل

شوفوا هنا إحنا مش بس بنطلب تعديل بسيط، إحنا بنوصف آلية لعب كاملة 1: ((game mechanic)) اللاعب يدوس على زرار البيت. 2) تتفتح 'غرفة البنت' فيها دولاب هدوم. 3) اللاعب يغير هدوم البنت. 4) يدوس 5. Finish) البنت ترجع للمزرعة بالهدوم الجديدة. ده بيوريك إن كل ما توصف اللي عايزه بالتفصيل، الـ AI بيقدر بيني حاجات معقدة أكثر.

Let's see the result — 22 سلايد

اعرض النتيجة: المزرعة الكاملة دلوقتي فيها أيقونات فوق (Carrot: 0, Egg: 0, Milk: 0, Plant: 0)، وكل البيوت: Carrots, Eggs, Milk، و Home الجديد بيت الفارمر، والحقول، وحظائر الدجاج والبقر.

Development Time — 23 سلايد: تفاصيل الدولاب

البرومبت الأول:

Put a wardrobe in her room and clothes in it: pants, dresses, and blouses

The wardrobe now features specific clothing options! You can choose between different pants, dresses, and blouses to customize your farmer's look before heading back to work on the farm.

البرومبت التالي:

Transform the girl's appearance into that of a real girl

Let's see the result — 24 سلايد

اعرض النتيجة: "Dressing Room" — شخصية كرتونية للبنت في النص، وتحتها خيارات ألوان لـ: Blouse/Top (بلوزة)، Pants/Skirt (بنطلون/جيبية)، Full Dress (فستان كامل)، وزرار "GET TO WORK!" تحت.

نقطة تحفيزية للطفل

شوفوا بقى، اللعبة بقت فيها نظام تلبيس كامل! ده حته صغيرة بس مبدئيًا زي اللي بتشوفوه في ألعاب حقيقية زي Roblox أو ألعاب التلبيس المشهورة.

Homework — 25 سلايد

اطلب من الطالب في البيت يعمل:

12. Change the name of the game — يغير اسم اللعبة لاسم من اختياره

13. Try to change the game icon — يحاول يغير أيقونة اللعبة

ملحوظة ختامية للمحاضر

واجب النهاردة بسيط عن قصد، عشان الطالب ياخذ فرصة يحس إن اللعبة بقت لعبته هو — له اسم مميز وأيقونة خاصة بيه. ده بيقوي الإحساس بالملكية (ownership) اللي مهم جدًا في تعليم البرمجة والتصميم للأطفال.

ملاحظات عامة للمحاضر عبر السيشن كله

- كرري دائماً فكرة إن الـ Agent ببسأل أسئلة توضيحية — ده جزء طبيعي من التعامل مع أدوات الـ AI، مش عيب أو خطأ.
- شجعي الطالب يكتب البرومبتات بنفسه في أجزاء الـ Mini Task، وسيبيه يجرب لغته الخاصة مش بس تمليها عليه حرفياً.
- اربطي كل إضافة جديدة بمبدأ تصميم ألعاب حقيقي (Layout, Polish, Game Mechanics, Ownership) عشان الطالب يفهم إن اللي بيتعلمه مش مجرد أوامر لكن أساسيات تفكير في تصميم الألعاب.
- جربي كل برومبت على المنصة قبل السيشن للتأكد من إن النتيجة زي المتوقع، لأن سلوك الـ AI ممكن يختلف شوية من مرة لمرة.