









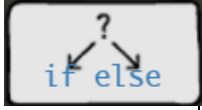








CODEMONKEY








אנגלית		הסבר	קרא באנגלית	שם בעברית
step		לגרום לקוף לצעוד למרחק מסוים. לדוגמא : Step 10	סטפ/ווק	צעד
roller		הסרגל הוא כלי שעוזר לכם למדוד את המרחק בין אובייקטים שונים במשחק. יעזור לנו גם למדוד זווית	רולר	סרגל
turn		גרום לקוף להסתובב. ילווה בכיוון (ימינה/שמאלה) או מספר במעלות	טרן	פנה
turnTo		מקום להשתמש בכיוון או מעלות, אנחנו מבקשים מהקוף לפנות אל אובייקט מסוים Turnto Banana	טרן טו	פנה אל ...
distanceTo		להשתמש ב-"distanceTo"-זה כמו לשאול שאלה: "מה המרחק לבננה?" התשובה היא מספר, המחושב על ידי המחשב, שמייצג את המרחק. יבוא יחד עם step	דיסטנס טו	המרחק אל ...
times		לולאה פשוטה היא רצף של הוראות החוזר על עצמו למשך מספר מוגדר של פעמים.	טיימס	חזור מספר פעמים
left		יבוא יחד עם turn יציין לפנות שמאלה	לאפט	שמאלה
right		יבוא יחד עם Turn יציין לפנות ימינה	רייט	ימינה
island		אובייקט האי עליו יכול לעמוד או ללכת הקוף אן כל חיה אחרת	איילנד	אי













say		יגרום לכך שבסמוך לקוף תופיע בועת דיבור עם הטקסט שהקלדנו,	סיי	גשר
variable	x = 10	משתנה הוא כמו יחידת אחסון. אנחנו מאחסנים בו נתונים, ואנחנו משתמשים בו רק כאשר אנחנו צריכים אותו	ואריאבל	משתנה
for		נשתמש בלולאת "for" כאשר יהיה לנו אוסף של אובייקטים ונרצה לחזור על פעולה המתייחסת לכל אחד מהם באופן ספציפי. לולאת ה "for" - "תמשיך לפעול עד שכל הפעולות יעשו על כל האובייקטים שבאוסף שלנו (מערך)	פור	לולאה על מערך עצמים
grab		פונקציות ללא ארגומנט המשמשות אותנו כדי לעזור לעכבר לאסוף גפרורים ==< להרים את הגפרור	גראב	אסוף
drop		פונקציות ללא ארגומנט המשמשות אותנו כדי לעזור לעכבר לאסוף גפרורים ==< להוריד את הגפרור	דרופ	שחרר
function		פונקציה היא סט של הוראות אשר מבצעות משימה מסוימת. נגדיר פונקציה עבור מס' פעולות החוזרות על עצמן עבור גופים שונים. המחשב יבצע את הפונקציה רק כאשר אנחנו נקרא לה.	פאנקשיין	פונקציה
Goto		פונקציית ה "goto" (לך ל) גורמת לקוף לעשות ("turnTo" להסתובב ל) לאובייקט ו- ("distanceTo step" "לצעוד את המרחק ל) מאובייקט מסוים זה. שימוש בפונקציה "goto" "יקצר את הקוד ויהפוך אותו לקריא יותר	גו טו	לך ל...
hit		הפונקציה "hit") (הכה) תגיד לעז להכות בבנות הקפואות כדי שהקוף יוכל להשיג אותן	היט	הכה
frozen		פונקציה ללא ארגומנט אשר משתמשים בה כדי לשאול "frozen" ("banana the is" הבננה	פרוזן	קפוא

		קפואה, ("אנו משתמשים בה על ידי כתיבת frozen.banana()) "הפונקציה אז מחזירה ערך שהוא כן או לא לפי מצב האובייקט.		
if		אנו משתמשים ב"if"-כשאר קוד מסוים יפעל עבור מצב מסוים וקוד אחר למצב אחר.	איף	האם ?
green		"green" היא פונקציה ללא ארגומנט אשר יכולה להיות כתנאי לפקודת ה-if-פונקציה זו תשאל "green banana the is" האם הבננה ירוקה?", ותחזיר ערך שהוא כן או לא על פי מצב האובייקט. אנו משתמשים בgreen())-	גרין	ירוק
if/else		פקודת if עוזרת למחשב להחליט מה לעשות בהתבסס על תנאי מסוים. כשאנו משתמשים בפקודת else-if, אנו אומרים למחשב מה לבצע במידה והתנאי אמת (תחת ה-if - "ומה לבצע במידה והתנאי לא התקיים, ז"א הוא שקר (תחת ה-else.)	איף/אלס	האם/או
Bridge		גשר אליו יכול ללכת הקוף על מנת לאסוף את הבננות בצד השני של הנהר.	ברידג'	גשר
until		פונקציה היא סט של הוראות אשר מבצעת משימה מסוימת. המחשב יבצע את הפונקציה רק כאשר אנחנו נקרא לה, כלומר, נשתמש בה בקוד שלנו.	אנטיל	עד ש...
near		אנחנו יכולים להשתמש בפונקציה "near" כתנאי לולאה. הערך שמוחזר על ידי הפונקציה "near" יקבע מתי לולאת ה"until"-תפסיק להתבצע	ניר	ליד

sleeping		החתול יתקוף את העכבר אם הוא יראה אותו, ולכן אנחנו חייבים לחכות שהחתול יירדם "sleeping"(). היא פונקציה שבה אנחנו יכולים להשתמש כתנאי לולאה	סליפינג	ישן
wait		כדי לחכות שהחתול יירדם, נצטרך להשתמש בפונקציה "wait"(). זוהי פונקציה ללא ארגומנט אשר גורמת לקוף לחכות למשך שניה אחת. כאשר נשתמש wait() עם until, נגרום לקוף לחכות עד שתנאי הלולאה יתממש	וויאט	חכה
match		גפרור אותו אוסף העכבר לכיוון המדורה	מאטץ	גפרור
pile		הערימה/המדורה אליה נביא את הגפרורים	פייל	ערימה
raft		רפסודה עליה יכול להעלות הקוף	ראפט	רפסודה
Playing		בשלב מסוים אנו פוגשים את הנמר והדוב. הם יתקפו את הקוף שלנו במידה ויראו אותו, לכן אנו צריכים להמתין עד שהם יירדמו או שדעתם תוסח על ידי משחק ("playing"). "משחק" היא פונקציה נוספת שאנו יכולים להשתמש בתנאי הלולאה שלנו.	פליינג	משחקים
And		הוא אופרטור לוגי: הוא מבצע פעולה לוגית. אנו משתמשים בו עם לולאת until בכדי ליצור תנאי לולאה אשר עשוי מ-2 תנאים שונים. בצורה זו אנחנו גורמים למחשב לחכות עד ש-2 התנאים אמת, לפני ביצוע הקוד שלמטה	אנד	וגם ..
Or		הוא אופרטור לוגי: הוא מבצע פעולה לוגית. אנו משתמשים בו עם לולאת until בכדי ליצור תנאי לולאה	אור	או ...

		<p>אשר עשוי מ-2 תנאים שונים. בצורה זו אנו גורמים למחשב לחכות עד שלפחות אחד מהתנאים אמת, לפני הרצת הקוד שלמטה</p>		
Not		<p>הוא אופרטור לוגי: כשאנו משתמשים באופרטור ה"not"-אנו למעשה הופכים את ה-כן וה-לא להיפוך, או במילים אחרות not: הופך כן ל-לא ולא ל-כן. בשימוש ב"not" - "אנו יכולים להורות לקוף ללכת לבננה אם היא לא רקובה</p>	נוט	לא
rotten		<p>rotten() היא פונקציה ללא ארגומנט אשר מחזירה כן (yes) אם הבננה רקובה, ולא (no) אם לא. ניתן להשתמש בפונקציה זו כתנאי עם פקודת if. אנו יכולים גם להשתמש ב- rotten(), עם, not כדי להורות לקוף לגשת לבננה לא (not). banana.rotten()</p>	רוטן	רקוב
Health		<p>משתמשים בה החל משלב מסויים, כשהקוף נלחם בגורילה. בדרך כלל בקודמאנקי אנו לא מסיימים שלב אם נכשלנו ולא אספנו את כל הבנות. אך החל מנקודה זו, אנו יכולים להיכשל גם אם בריאותנו אוזלת.</p>	הילס'	בריאות
Equal		<p>אנו משתמשים באופרטור השוויון (סימני שווה כפולים) בכדי להשוות בין 2 ערכים, כמו בפקודת if לדוגמה: "i3 == a"</p>	איקוואל	שווה
Less Than		<p>(less נפחות מ) הוא אופרטור שאנו משתמשים בו בכדי להשוות ערכים נומריים כמו מרחקים או ערכי בריאות. אנו יכולים להשתמש בו כדי לאפשר למחשב להחליט לאיזה healthZone (אזור בריאות) ללכת על ידי חישוב איזה healthZone קרוב יותר.</p>	לס זאן	פחות מ..

Return		פקודות (return חזור) מאפשרות לפונקציה להגדיר ערך חזרה לקוד שקרא לאותה הפונקציה.	ריטארן	חזור
Watching		בשלב מסויים אנו פוגשים את העורבים. הם יושבים גבוה למעלה ומתבוננים בנו, ואם לא ניזהר הם יתקפו אותנו. בכדי לעבור אותם, אנו צריכים להבריא אותם. אנו משתמשים בפונקציה watching() (צופים) כדי לוודא שהם באמת נבהלו ולא מתבוננים בנו יותר:	ווטצ'ינג	צופה
OnKey		פונקציית ה onKey-נקראת בכל פעם שאנו לוחצים על מקש במקלדת. הארגומנט של פונקציה זו הוא המקש עליו לחצנו במקלדת	און קי	בלחיצת מקש
OnMouseMove		הפונקציה onMouseMove נקראת בכל פעם שבה אנו מזיזים את העכבר. הארגומנט של פונקציה זו הוא מיקום העכבר (pos המיקום בו נמצא הסמן). (מיקום העכבר כולל את מיקום על ציר האיקס (x.pos) ואת מיקום על ציר ה-ויי (y.pos) -	און מאוס מוב	בתזוזת עכבר
SetX /SetY		הפונקציות setX ו setY-קובעות את מיקום x ו, y-בהתאמה, בהתבסס על הארגומנט. הארגומנט הוא מיקום x ו- y החדש. פונקציות setX ו setY- מתייחסות לדמות העטלף, כשאנו קוראים לפונקציות אלה עלינו לכתוב setY.bat.isetX.bat-	סט X / סט Y	/ אקבע צקבע
OnClick		"onClick" היא פונקציה ללא ארגומנט. פונקציית ה onClick- נקראת כשאנו לוחצים על העכבר. אנו מגדירים את הפונקציה לדמות שעליה ברצוננו ללחוץ	און קליק	בלחיצת עכבר
Toss		פונקציה ללא ארגומנט המשמשת בשלבים האחרונים של קודמאנקי לזריקת אגוזי קוקוס על ההיפופוטם ועל הגורילה.	טוס	השלך

Monkey		הקוף הגיבור	מאנקי	קוף
Turtle		צב אשר יעזור לנו לעבור מקורות מים	טארטל	צב
Banana		אותה נאכל	בננה	בננה
Frog			פרוג	צפרדע
Fish			פיש	דג
Goat		העז תעזור לנו "להפשיר" את הבנות	גאוס	עז
Cat		חתול ממנו יש להזהר שלא יאכל את העכבר	קאט	חתול
Mouse		בשלבים מסויים נשחק כעבר ולא כקוף	מאוס	עכבר
Beaver		בונה אשר יעזור לנו לעבור מקורות מים	ביבר	בונה
Crocodile		קרוקודיל אשר יעזור לנו לעבור מקורות מים	קרוקודיל	קרוקודיל
Ant		תשחק עם החתול	אנט	נמלה
Tiger		הוא יתקוף את הקוף אם הוא יראה אותו, אז אנו צריכים לחכות שהוא יירדם או ישחק לפני שנוכל לצאת לאסוף בנות.	טיגר	נמר

Bear		הוא יתקוף את הקוף אם הוא יראה אותו, אז אנו צריכים לחכות שהוא יירדם או ישחק לפני שנוכל לצאת לאסוף בנות.	בר	דוב
Gorilla		גורילה גנבה את הבנות שלנו בתחילת הדרך כשהתחלנו את ההרפתקה שלנו. אבל עכשיו, היא חזרה, והיא כועסת	גורילה	גורילה
Crown		הם יושבים גבוה למעלה ומתבוננים בנו, ואם לא ניזהר הם יתקפו אותנו. בכדי לעבור אותם, אנו צריכים להבריא אותם בעזרת "say"	קראון	עורב
Gate		השער הוא מכשול שהקוף לא יכול לעבור דרכו מבלי לפתוח אותו תחילה. כשהקוף מתקרב לשער, סיממת השער מופיעה מעליו. הקוף "אומר" את הסיסמה (בלחיצה על אותיות הסיסמה במקלדת) כדי לפתוח את השער.	גייט	שער
Bet		העטלף יכול לעוף, לקחת את הבננה ולהביא אותה לקוף שלנו. אנו שולטים בעטלף בהזזת העכבר ובשינוי מיקום x ו y של העטלף.	באט	עטלף
Hipo		ההיפופוטם חוסם את דרכו של הקוף. על מנת להזיז את ההיפופוטם, על הקוף לקחת תחילה קוקוס ואז בלחיצה על ההיפופוטם הקוף פונה אל ההיפופוטם וזורק עליו את הקוקוס. ההיפופוטם זז והקוף יכול לעבור.	היפו	היפופוטם