

# 禪

禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。

禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。



禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。

禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。

禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。禪修是透過專注呼吸、持咒、觀想等方式，達到心靈的平靜與覺悟。

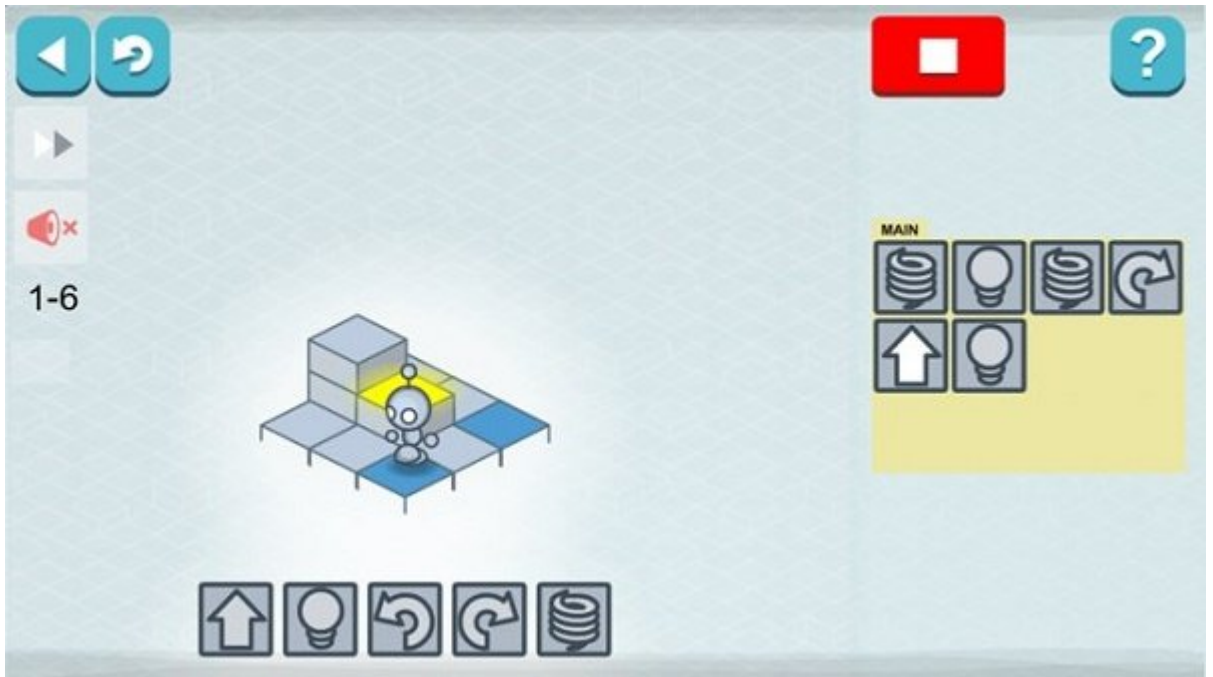




Mindstorms EV3 Mindstorms EV3 . . . . .

EV3 . . . . . iOS . . . . .

#### -4



. . . . . (Lightbot) . . . . . LEGO . . . . . 20 . . . . .

. . . . . . . . . .

: . . . . .

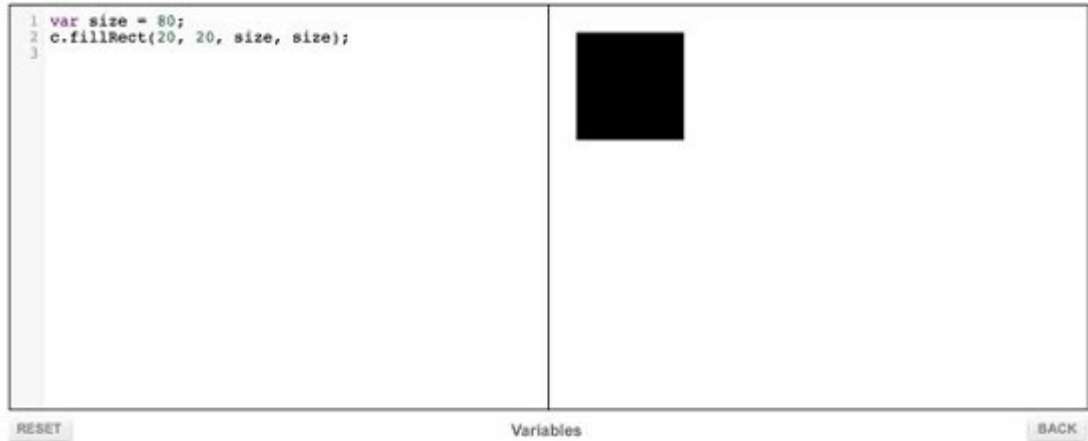
[iOS](#)

[. . . . .](#)

#### Code Monster -5



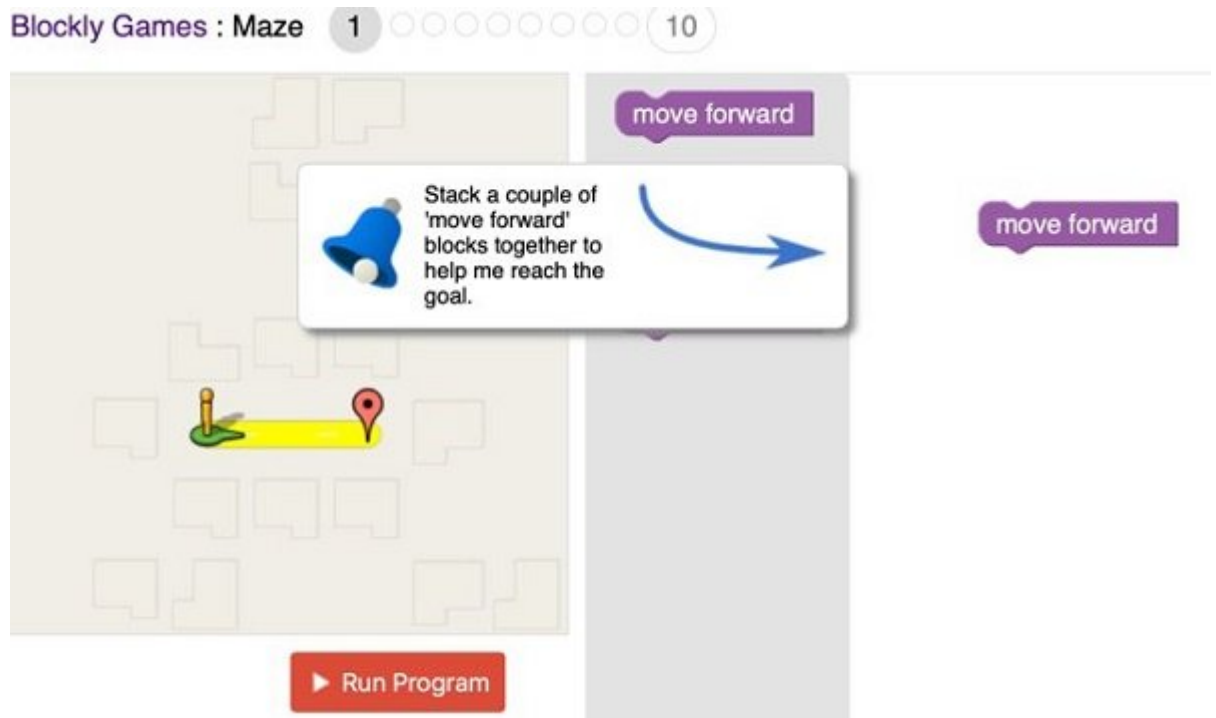
var means variable. What we did is create a variable, called it `size`, set it equal to 80, and now we can use `size` where we would have used 80. Do you know why we might want that?



이 코드는 변수를 선언하고, 그 변수에 값을 대입한 후, 그 변수를 사용하여 사각형을 그리는 것입니다. 변수를 사용하는 이유는 코드를 더 간단하고 이해하기 쉽게 만들기 위해서입니다. 예를 들어, 사각형의 크기를 80으로 고정시키면, 코드를 수정할 때마다 80을 찾아서 바꾸어야 합니다. 하지만 변수를 사용하면, 변수의 이름을 변경하는 것만으로도 코드를 쉽게 수정할 수 있습니다.

이 코드는 변수를 사용하여 사각형의 크기를 설정하는 것입니다. 변수를 사용하면 코드를 더 간단하고 이해하기 쉽게 만들 수 있습니다. 예를 들어, 사각형의 크기를 80으로 고정시키면, 코드를 수정할 때마다 80을 찾아서 바꾸어야 합니다. 하지만 변수를 사용하면, 변수의 이름을 변경하는 것만으로도 코드를 쉽게 수정할 수 있습니다.

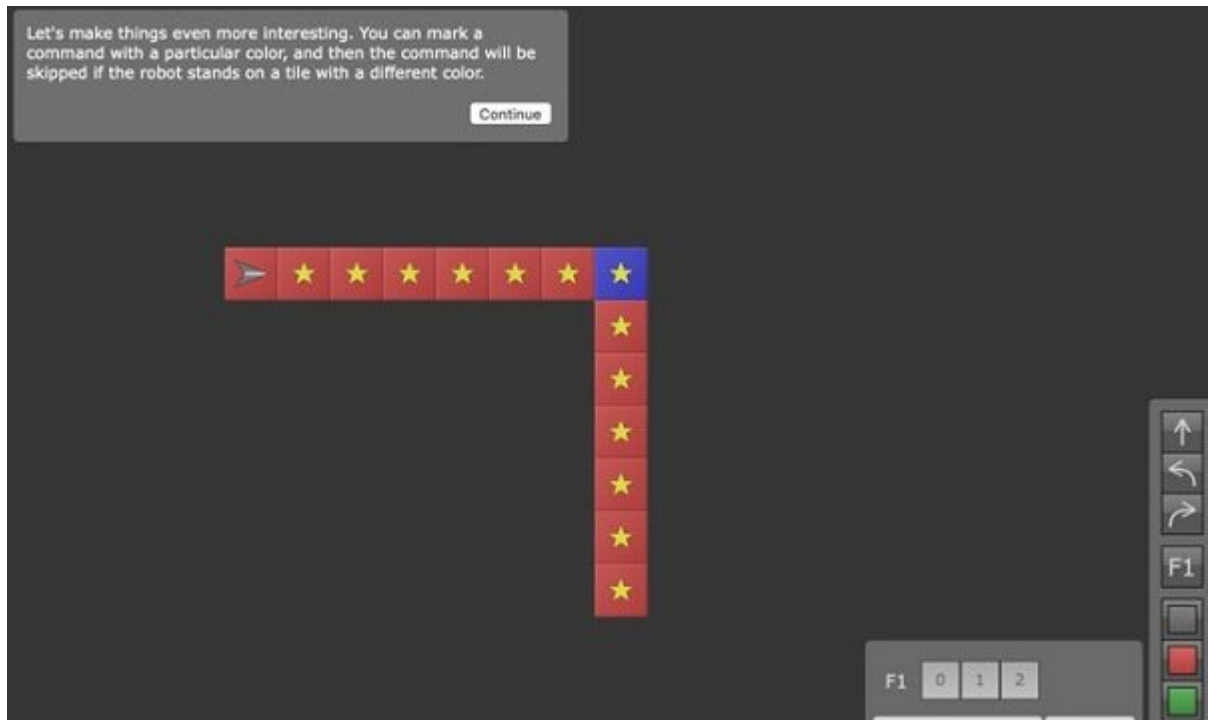
## Blockly Games -6



이 게임은 Blockly Games의 'Maze' 레벨입니다. 이 게임은 사용자가 블록을 사용하여 미로를 통과시키는 것입니다. 미로의 시작점은 녹색 깃발이고, 목표점은 빨간 핀입니다. 게임은 'Stack a couple of 'move forward' blocks together to help me reach the goal.'라는 메시지를 보여줍니다. 이 메시지를 따라 'move forward' 블록을 스택하여 미로를 통과시키는 것입니다. Blockly Games의 다른 게임들도 있습니다. 예를 들어, 'Maze' 게임은 사용자가 블록을 사용하여 미로를 통과시키는 것입니다. 다른 게임들도 있습니다. 예를 들어, 'Maze' 게임은 사용자가 블록을 사용하여 미로를 통과시키는 것입니다.

ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක් ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්.

## RoboZZle -7



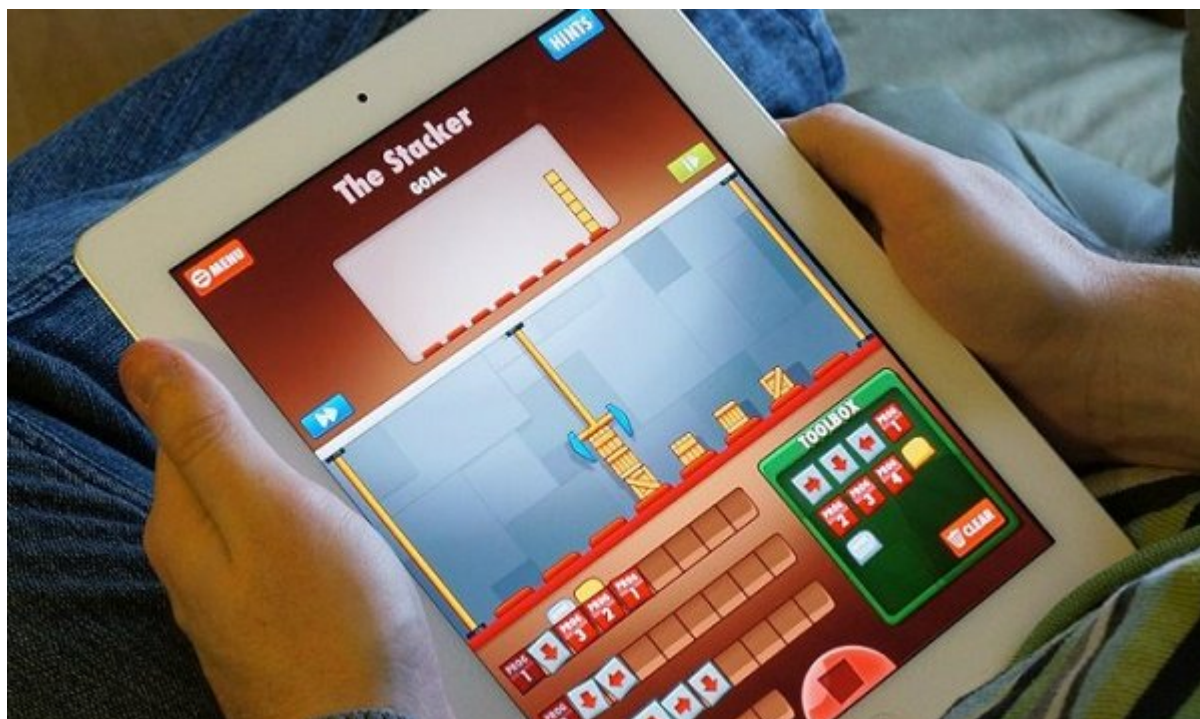
ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක් ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්. ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්.

.ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක් මත ආරම්භක ආරෝහණයක්.

## CodeMonkey -8

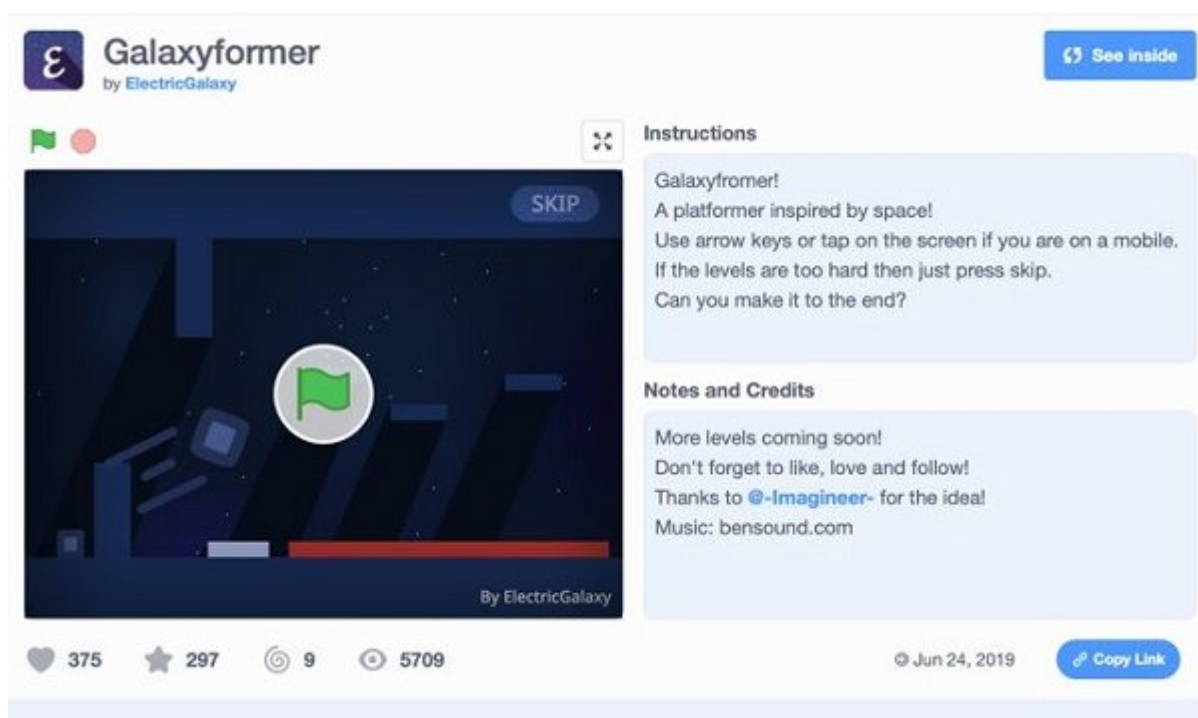
macOS 10.15.7 (Catalina) 10.15.7 (Catalina) Machineers. 10.15.7 (Catalina) 10.15.7 (Catalina) 10.15.7 (Catalina) 10.15.7 (Catalina)

## Cargo-Bot -10

[illegible]

በግንባታው ላይ የተጠቀሱት የግንባታ ሰራተኞች በግንባታው ላይ 36 ሺህ Cargo-Bot ሰራተኞች ብቻ ተጠቅመዋል፡፡

### Scratch -11



□□□□□□ □□ □□□□□□□□ □□□□□□ □□ □□□□ □□□□□□ □□ □□ □□ □□□□ □□□□ [Scratch](#)

ٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲ .ٲٲٲٲ ٲٲٲٲ ٲٲ ٲٲٲ ٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲ ٲٲ ٲ ٲٲٲٲ ٲٲٲٲ ٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲ ٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲ  
 .ٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲ Scratch  
 .ٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲ MIT Media Lab ٲٲ Lifelong Kindergarten Group ٲٲٲٲ ٲٲ Scratch

:ٲٲٲٲٲٲٲٲ  
 ٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲ  
 :ٲٲٲٲٲ  
 makeuseof  
 :ٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲ  
 ٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲ  
 ٲٲٲٲٲٲٲ  
 ٲٲٲٲٲ  
 ٲٲٲٲٲٲٲٲٲ  
 ٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲٲ

:ٲٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲ  
 13:30 - 18/08/1398

:ٲٲٲٲٲٲٲ  
 ٲٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲٲ - ٲٲٲٲٲٲ - ٲٲٲٲٲٲٲ ٲٲٲٲٲٲٲٲ - ٲٲٲ - ٲٲٲٲٲ

ٲٲٲٲٲٲ  
<https://www.shabakeh-mag.com/news/world/16229/%D8%A8%D8%A7-%D8%A7%D8%B3%D8%AA%D9%81%D8%A7%D8%AF%D9%87-%D8%A7%D8%B2-%D8%A7%DB%8C%D9%86-%DA%AF%DB%8C%D9%85%E2%80%8C%D9%87%D8%A7-%D8%A8%D8%B1%D9%86%D8%A7%D9%85%D9%87%E2%80%8C%D9%86%D9%88%DB%8C%D8%B3%DB%8C-%D8%B1%D8%A7-%D8%A8%D9%87-%DA%A9%D9%88%D8%AF%DA%A9%D8%A7%D9%86-%D8%AE%D9%88%D8%AF-%D8%A2%D9%85%D9%88%D8%B2%D8%B4-%D8%AF%D9%87%DB%8C%D8%AF>