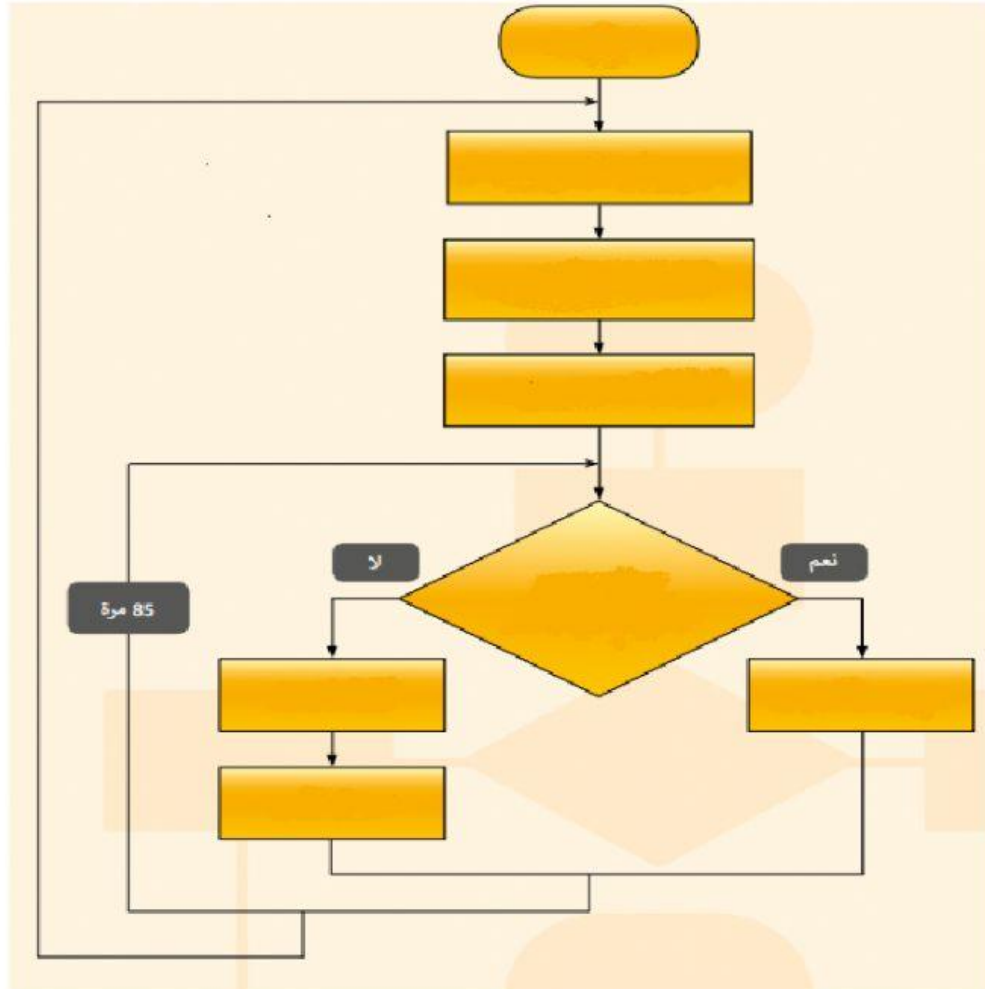


الوحدة الثالثة : برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الصف : السابع

استخدام الإحداثيات في البرمجة (3)

1- عزيزتي الطالبة رتبي خطوات المخطط الانسيابي للكائن الرسومي Star1:



انتظر ثانيتين	غير X بمقدار 6-	اظهار الكائن الرسومي النجمة	اذهب إلى موقع عشوائي
قم بالاختفاء	البداية	إذا لم تلمس الكائن Spaceship	اضبط X بمقدار 250