مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - الصف الثامن
العام الأكاديمي 2022-2023 - الفصل الدراسي الثاني
ورقة عمل للوحدة الثالثة – البرمجة باستخدام تطبيق Make Code
الدرس الثاني: تطوير الألعاب -1

رتب خطوات الخوارزمية لبناء متاهة ترتيباً صحيحاً:

1	10
2 بعد أن يتم استدعاء أمر "Maze" في المحادثة chat bar اذهب إلى خطوة 2.	11 أنقص قيمة "length" بمقدار 2.
3	12 سيقوم عامل البناء Builder ببناء مسار من موضع العلامة إلى الموضع الحالي.
4	13
	14
5 وجه عامل البناء إلى الشمال.	15 سيستدير العامل لليمين.
6 سيضع عامل البناء علامة لبدء عملية البناء.	16
7 كرر الخطوات 8-11 مرات.	17 نهاية الخوارزمية.
8 كرر الخطوات 9-10 .	
9	

سيستدير العامل لليمين.

كرر الخطوات 14-15 مرتين.

سيضع العامل قالب البناء Redstone.

مرتين

اضبط إحداثيات موقع عامل البناء (x,y,z) لتصبح (1,0,2).

سبع

اضبط المتغير "length" إلى 14

بداية الخوارزمية.

سيتحرك العامل للأمام وفق الطول "length".

سيتحرك العامل للأمام بمقدار 1

LIVEWORKSHEETS