

درس: تطوير الألعاب (1)

1- نقوم بإنشاء الخوارزمية والمخطط الانسيابي في مرحلة:



2- لإضافة متغير جديد نختار قسم:



3- لجعل عامل البناء يستدير لليمين أو اليسار نختار لبنة



4- تكرر تنفيذ جزء من البرنامج عدة مرات



5- وضع القالب الحجري في الموقع الحالي

