

التدريب رقم 1

5

4

3

2

1

❖ رتبي خطوات مرحلة لتحليل اللعبة المتاهة

← لزيادة صعوبة مستوى اللعبة، سنضع العقبات في طريق المتاهة، وبعد ذلك سنزود اللاعب بالعناصر المناسبة لفتح الكنز.

← في البداية، سنبنى متاهة ثلاثية الأبعاد مع كنز في وسطها، ثم سنقوم بتحريك اللاعب عبر مسار المتاهة للوصول إلى الكنز وهو وصولنا إلى كلمة قطر.

← في نهاية المشروع، سنقوم ببرمجة المساعد لكي يحل المتاهة ويقوم بفتح الكنز بنفسه.

← ثم سنقوم ببرمجة المساعد لحل المتاهة.

← بعد ذلك سنتحكم باللاعب لإزالة العقبات التي تعوق طريقه إلى الكنز، وأخيرًا وباستخدام السيف الذهبي سيفتح اللاعب الكنز وستظهر كلمة "قطر" في السماء.

الرؤية: الريادة في توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري.

تب خطوات الخوارزمية لبناء متاهة تبدأ صحيحاً-

10	1
11	2
12	3
13	4
14	5
15	6
16	7
17	8
	9

سيضع العامل قالب البناء
Redstone.

كرّر الخطوات 14-15 مرتين.

سيستدير العامل الليمين.

اضبط المتغير "length" إلى 14

سبع

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

مرتين

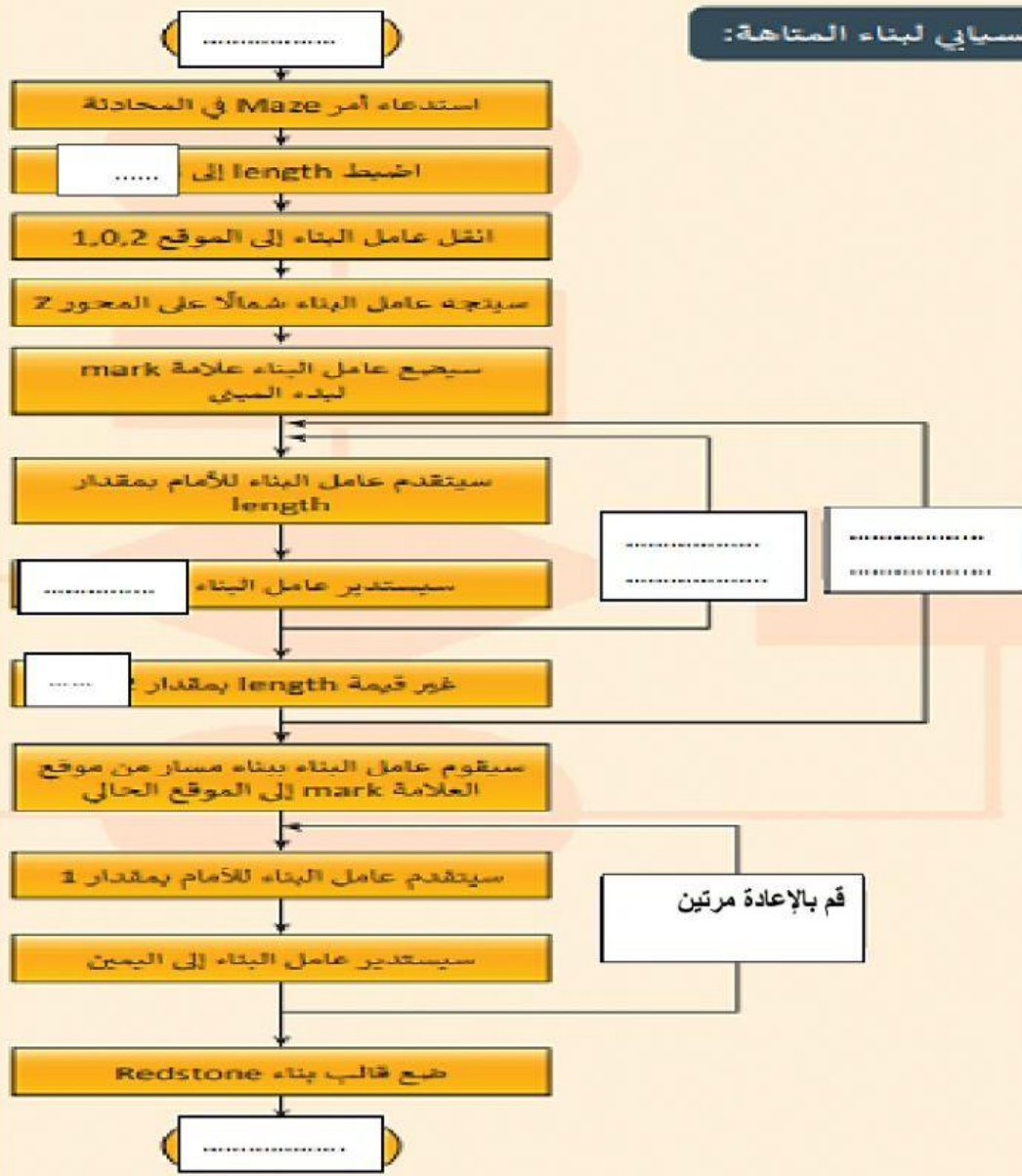
بداية الخوارزمية.

سيتحرك العامل للأمام وفق الطول
"length".

سيتحرك العامل للأمام بمقدار 1

الرؤية: الريادة في توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري.

المخطط الانسيابي لبناء المتاهة:



-2

النهاية

ابدأ

قم بالإعادة
مرتين

قم بالإعادة سبع
مرات