

ورقة عمل فردي قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2023-2024م

الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: استخدام الاحداثيات في البرمجة الجزء-2.

الهدف: أن تُحول الطالبة خوارزمية الكائن الرسومي building الى مخطط تدفق.

قم بتركيب أجزاء المخطط الانسيابي الخاص بالكائن الرسومي المبني

(لعبة سفينة الفضاء)

المظهر
التالي

البداية

غير $x = -4$

اضبط $x = 250$

125 مرة