

الوحدة الاولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الصف: السابع

اكتشاف تصادم الكائنات

1- رتب خطوات خوارزمية الكائن الرسومي سفينة الفضاء لاكتشاف التصادم بين السفينة والنجمة:

اذهب إلى خطوة 9.

إذا كان lives < 10 اذهب إلى خطوة 10، غير ذلك اذهب إلى خطوة 17.

غير قيمة متغير lives بمقدار 1.

غير الخلفية backdrop إلى stars.

إذا لمست Spaceship الكائن Star اذهب إلى خطوة 11.

نهاية الخوارزمية.

غير اتجاه حركة الكائن 90.

غير المظهر costume إلى المظهر النصي "keep scratching".

قم بإيقاف الكل.

9

10

11

16

17

18

19

20

21