



ورقة عمل تفاعلية قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2025-2026

الوحدة الأولى: - برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: - استخدام الإحداثيات في البرمجة (الجزء-1) برمجة الكائن الرسومي السفينة

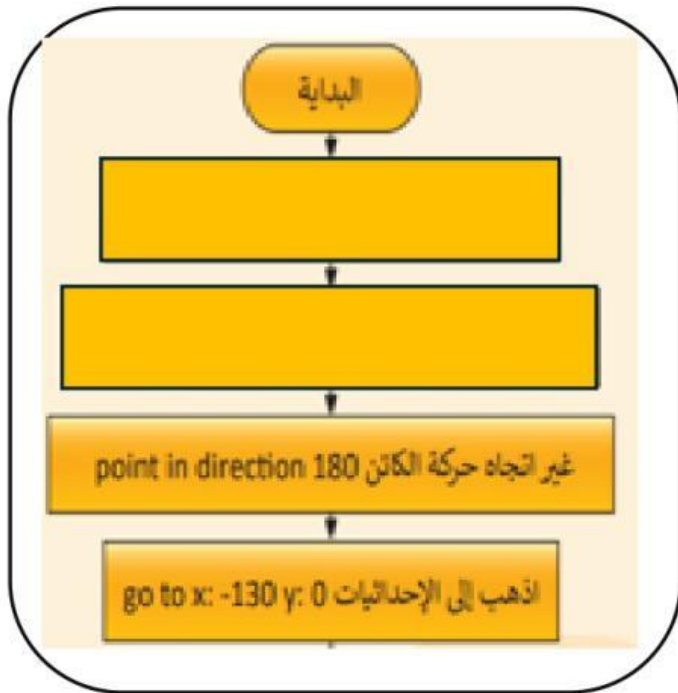
قم بترتيب خطوات الخوارزمية والمخطط الانسيابي للكائن الرسومي سفينة الفضاء من خلال السحب والافلات في المكان المناسب: -



المخطط الانسيابي



الخوارزمية



1- البداية.

2-

3-

4- غير اتجاه حركة الكائن 180 درجة.

5- اذهب إلى إحداثيات x:-130 ,y:0

اضبط قيمة متغير lives إلى 5

غير المظهر costume ليصبح Spaceship-a

اضبط قيمة متغير lives إلى 5

غير المظهر costume ليصبح Spaceship-a