



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

الوحدة الاولى: - برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: - استخدام الإحداثيات في البرمجة (الجزء-2) برمجة الكائن الرسومي السحاب

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

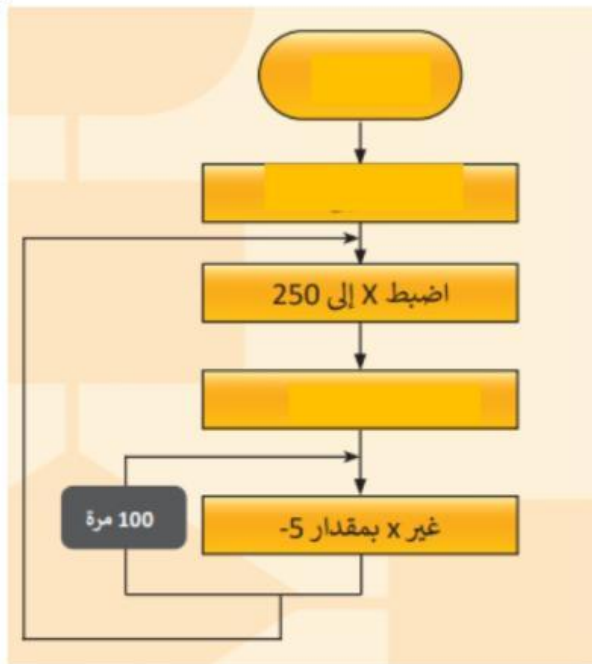


المخطط الانسيابي

الخوارزمية



- 1-
- 2-
- 3- اضبط x الى 250
- 4-
- 5- كرر الخطوة 6 عدد 100 مرة
- 6- غير x بمقدار 5-
- 7- اذهب إلى خطوة 3
- 8- النهاية



المظهر التالي

اضبط y إلى 120

البداية

المظهر التالي

اضبط y إلى 120

البداية