مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - العام الأكاديمي 2024-2025 - الفصل الدراسي الثاني
الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة
الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة

الهدف 1: أن تستنتج الطالبة خوارزمية ومخطط تدفق الكائن الرسومي المباني

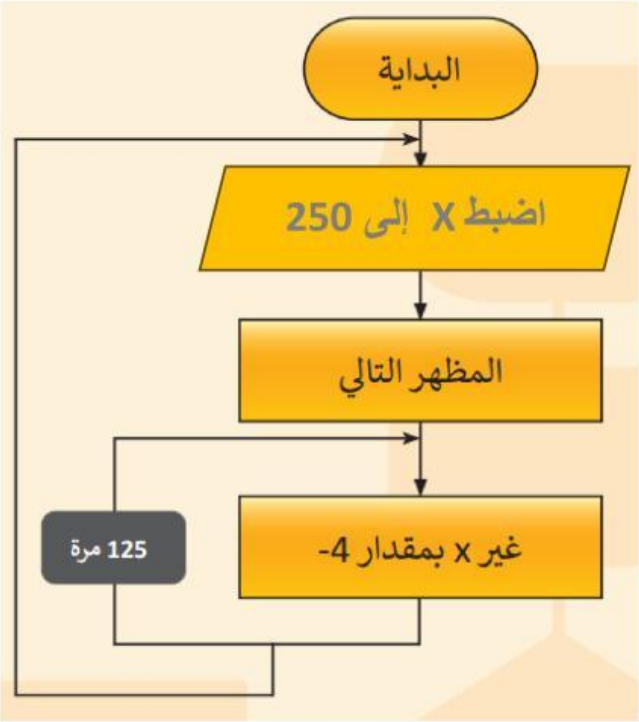
أوجد الخطأ في الخوارزمية ومخطط التدفق للكائن الرسومي Buildings :

اضبط X إلى 250-	اضبط X إلى 250	اضبط X إلى 250

الخوارزمية

1- بداية الخوارزمية
2- اضبط Y الى 250
3- انتقل للمظهر التالي
4- غير X بمقدار 4-
5- كرر الخطوة5 بمقدار 125 مرة
6- اذهب الى الخطوة 2
7- نهاية الخوارزمية

مخطط التدفق



جدول 1

LIVEWORKSHEETS