

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

غلق الهدف 1: أن تستنتج الطالبة خوارزمية ومخطط تدفق الكائن الرسومي Star1

قم بترتيب خطوات الخوارزمية والمخطط الانسيابي للكائن الرسومي النجمة:

قم بإخفاء الكائن

غير X بمقدار 6-

قم بإخفاء الكائن

غير X بمقدار 6-

اذهب الى موقع عشوائي

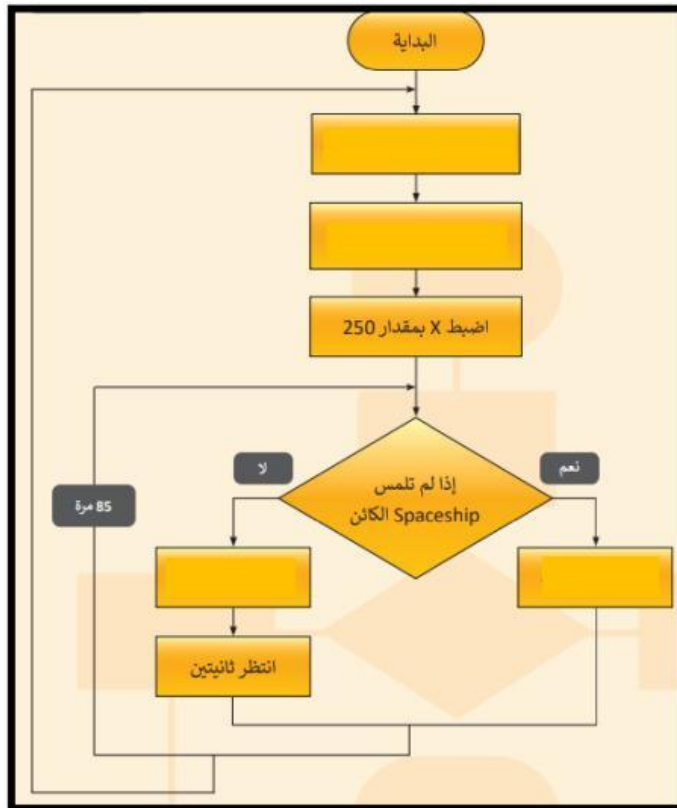
اظهر الكائن

اذهب الى موقع عشوائي

اظهر الكائن

مخطط التدفق

الخوارزمية



1-البداية.

2-.....

3-.....

4- اضبط X بمقدار 250

5- كرر الخطوات من 6 إلى 9 بمقدار 85 مرة.

6- إذا لم تلمس سفينة الفضاء الكائن النجمة

اذهب الى الخطوة 7. غير ذلك اذهب الى خطوة 8

7-.....

8-.....

9- انتظر ثانيتين.

10- اذهب الى خطوة 2

11- النهاية.