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

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

قم بترتيب خطوات الخوارزمية والمخطط الانسيابي للكائن الرسومي النجمة:

غيرX بمقدار6-	قم بإخفاء الكائن	غيرX بمقدار6-	قم بإخفاء الكائن
اظهر الكائن	اذهب الى موقع عشوائي	اظهر الكائن	اذهب الى موقع عشوائي

الخوارزمية

1-البداية.
2- .....
3- .....
4- اضبط X بمقدار 250
5- كرر الخطوات من 6 إلى9 بمقدار 85مرة.
6- إذا لم تلمس سفينة الفضاء الكائن النجمة
اذهب الى الخطوة 7. غير ذلك اذهب إلى خطوة 8
7- .....
8- .....
9- انتظر ثانيتين.
10- اذهب إلى خطوة 2
11- النهاية.

مخطط التدفق