



مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
الصف التاسع - الفصل الدراسي الثاني
الوحدة الثالثة: تصميم وبرمجة الألعاب
الدرس الثالث: الكائنات الوهمية والمتغيرات في عالم Alice

يتعامل المتغير المنطقي مع الصواب أو الخطأ

تستخدم المتغيرات العددية لتخزين أي نوع من الأعداد الصحيحة أو الحقيقية.

يتعامل متغير **object** مع أي كائن في Alice

يخزن المتغير النصي مجموعة من الحروف والرموز

توجد العديد من أنواع البيانات الخاصة المستخدمة في Alice مثل: Color، Sound... إلخ

أنواع البيانات	
	Number عددي
	Boolean منطقي
	Object كائن
	String نصي
	Other غير ذلك