

الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة

الهدف: الكائن الرسومي المباني

السؤال الأول: اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. كانت المباني ثابتة في اللعبة
2. كانت المباني تتحرك أفقياً (X)
3. كانت المباني تتحرك عمودياً (Y)

السؤال الثاني: املأ الفراغات بالإجابة الصحيحة:

(العمودي , يتناقص , يتغير)

1. عند حركة المباني نحو اليسار فإن الإحداثي X
2. شكل المباني في اللعبة كلما ظهر المبنى من الجهة اليمين لمنصة اللعبة.
3. يتم تحديد مكان الكائنات في برنامج سكراتش من خلال الإحداثيات، الأفقي X و Y.

السؤال الثالث:



من الصورة الموجودة ما هي إحداثيات المباني؟

الإحداثي X:

الإحداثي Y: