

الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الدرس الأول: استخدام الأحداثيات في البرمجة

خوارزمية المباني

السؤال الأول: أول مكان ظهر به المبنى في منصة سكراتش هو:

1. أقصى اليمين 2. أقصى اليسار 3. أعلى المنصة 4. وسط المنصة

السؤال الثاني: املأ الفراغ بالكلمة المناسبة من بين الأقواس:

1. في كل مرة يظهر المبنى في منصة البرنامج يكون شكله
(ثابت - تغير)

2. كان المبنى يتحرك بالاتجاه
(الأفقي X - العمودي Y)

3. كان الاحداثي x والاحداثي y
(ثابت , يتناقص , يتزايد)

السؤال الثالث:

كان هناك نوعين من التكرارات في الحركة الكائن هما.