مدرسة أسامة بن زيد الإعدادية للبنين

حيث التعلم متعة و هدف — الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

الفصل الدراسي الثاني 2022/2021

الوحدة الأولى :
برمجة الألعاب و الرسوم المتقدمة
درس1 : استخدام الاحداثيات في البرمجة

الاسم :..... الصف : السابع / ..... رقم الجهاز:..... ورقة عمل رقم (7) ف1 التاريخ: ..../..../ 2021

الأهداف Objectives :

المعلومات المصورة:

- استكمال لعبة سفينة الفضاء

الصفحات

كتاب الطالب من صفحة 10 -14 و 17-20

- **اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي :**

عندما تلمس سفينة الفضاء الكائن الرسومي Cloud أو الكائن الرسومي Building فإن :

تنتهي اللعبة

يزيد عداد المحاولات lives

يقل عداد المحاولات lives

لا يحدث أي شيء

- ختر الإجابات الصحيحة فيما يلي : :

تتكون لعبة سفينة الفضاء من الكائنات التالية:

القطة cat

النجمة Star

الكرة ball

سفينة الفضاء

الغيمة clouds

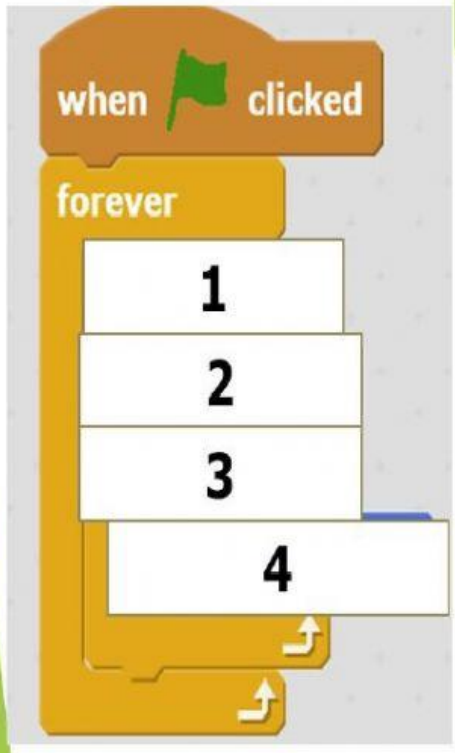
المبنىBiulding

رؤية الوزارة: الريادة في توفير فرص تعلّم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري.
رسالة الوزارة: تنظيم ودعم فرص تعلّم ذات جودة عالية لكافة المراحل والمستويات، وذلك بهدف تنمية المعارف والمهارات والاتجاهات اللازمة لأفراد المجتمع القطري،

LIVEWORKSHEETS

- **من خلال دراستك لمشروع لعبة سفينة الفضاء أكمل المقطع البرمجي الخاص بكائن Building المبنى باستخدام التوصيل :**

اطلع على خوارزمية الكائن الرسومي building وقم بتوصيل اللبنات بالأرقام بالترتيب الصحيح :



خوارزمية الكائن الرسومي Buildings

1. بداية الخوارزمية.
2. اضبط x إلى 250.
3. انتقل للمظهر التالي.
4. كرر الخطوة 5، 125 مرة.
5. غير x بمقدار 4-.
6. اذهب إلى خطوة 2.
7. نهاية الخوارزمية.

LIVEWORKSHEETS