

الوحدة الثالثة : برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الصف : السابع

استخدام الإحداثيات في البرمجة (2)

1- عزيزتي الطالبة رتبي خطوات المخطط الانسيابي للكائن الرسومي Buildings :

المظهر التالي
غير X بمقدار 4-
اضبط X إلى 250
البداية

