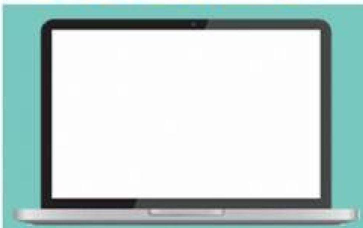
# درس
# استخدام الإحداثيات في البرمجة
## ( بناء مقطع برمجي لكائن Spaceship )

المعلمة/ جفلة البوعينين

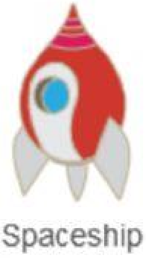


- شاهدي الفيديو.
- قومي ببناء المقطع البرمجي بالإستعانة ببطاقة البرمجة.
- ضعي اللبنة المناسبة لك خطوة في الخوارزمية.

ستقوم بإضافة **Spaceship** إلى المنصة. إنشاء المتغير **lives** وضبط قيمته إلى **5**. اجعل الكائن يتحدث قائلاً: **"I am flying!"**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | بداية الخوارزمية | |
| 2 | اضبط قيمة متغير lives إلى 5 | |
| 3 | غير اتجاه حركة الكائن point in direction 180 | |
| 4 | اذهب إلى إحداثيات X:-130, Y:0 | |
| 5 | غير الخلفية (backdrop) إلى bluesky | |
| 6 | اذهب إلى المقدمة | |
| 7 | تحدث "I am flying" | |
| 8 | نهاية الخوارزمية | |

**رؤيتنا** : الريادة في توفير فرص تعلّم دائمة و مبتكرة و ذات جودة عالية للمجتمع القطري




اسحبي اللبنة المناسبة بجانب خطوات الخوارزمية لبرمجة كائن السفينة الفضائية

```
say [I am flying!!] for (2) secs
go to x: (-130) y: (0)
when green flag clicked
switch backdrop to [blue sky2 ▼]
go to front
switch costume to [spaceship-b ▼]
set [lives ▼] to (5)
point in direction (180 ▼)
```

LIVEWORKSHEETS