



مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - الصف الثامن  
العام الأكاديمي 2022-2023 - الفصل الدراسي الثاني  
ورقة عمل للوحدة الثالثة - البرمجة باستخدام تطبيق Make Code  
الدرس الثاني: تطوير الألعاب - 1

### رتب خطوات الخوارزمية لبناء متاهة ترتيباً صحيحاً:

10	11	1
	أنقص قيمة "length" بمقدار 2.	بعد أن يتم استدعاء أمر "Maze"
	سيقوم عامل البناء Builder ببناء مسار من موضع العلامة إلى الموضع الحالي.	2 في المحادثة chat bar اذهب إلى خطوة 2.
		3
		4
		5 وجه عامل البناء إلى الشمال.
		6 سيضع عامل البناء علامة لبدء عملية البناء.
		7 كرر الخطوات 8-11 مرات.
		8 كرر الخطوات 9-10 .
		9
		17

سيضع العامل قالب البناء  
.Redstone

كرر الخطوات 14-15 مرتين.

سيستدير العامل لليمين.

اضبط المتغير "length" إلى 14

سبع

اضبط إحداثيات موقع عامل البناء  
(x,y,z) لتصبح (1,0,2).

مرتين

بداية الخوارزمية.

سيتحرك العامل للأمام وفق الطول  
"length".

سيتحرك العامل للأمام بمقدار 1