



ورقة عمل فردي قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2023-2024م

الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: - استخدام الاحداثيات في البرمجة الجزء-2.

الهدف: أن تحوّل الطالبة خوارزمية الكائن الرسومي clouds الى مخطط تدفق.

قم بتركيب أجزاء المخطط الانسيابي الخاص بالكائن الرسومي السحابة

### (لعبة سفينة الفضاء)

المظهر التالي

البداية

غير  $x = -5$

اضبط  $y = 120$

اضبط  $x = 250$

100 مرة