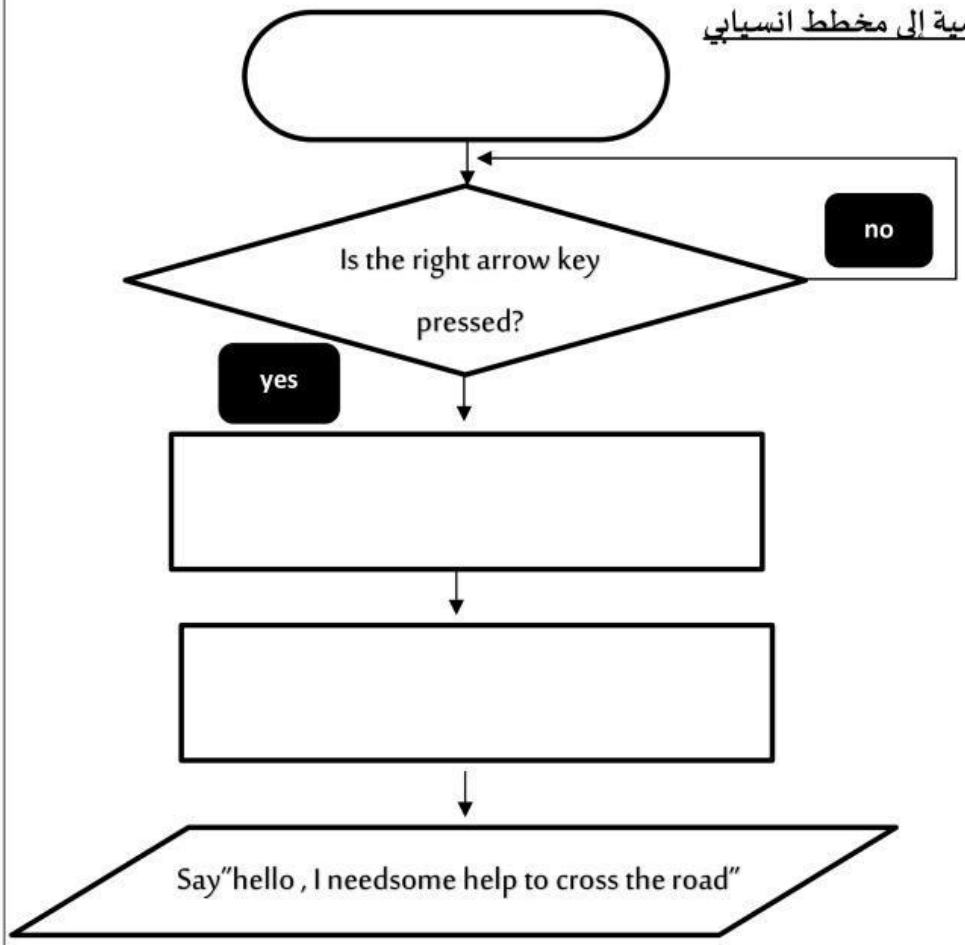
الوحدة الثانية : أساسيات حل المشكلات **الدرس 2: برمجة قصة بسيطة**

1. رتب خطوات الخوارزمية بكتابة الرقم الصحيح أمام كل خطوة :

- ❒ ينتظر ثانية
- ❒ يتحقق البرنامج من الضغط على السهم الأيمن وفي حال تحقق الشرط اذهب إلى الخطوة 3 وإن لم يتحقق يستمر في الخطوة 2
- ❒ البداية
- ❒ يلقى جيم التحية ويطلب المساعدة من سعد
- ❒ تقدم 10 خطوات

2. قم بتحويل الخوارزمية إلى مخطط انسيابي

الرسم هنا



LIVEWORKSHEETS