

ورقة عمل تفاعلية قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2024-2025م

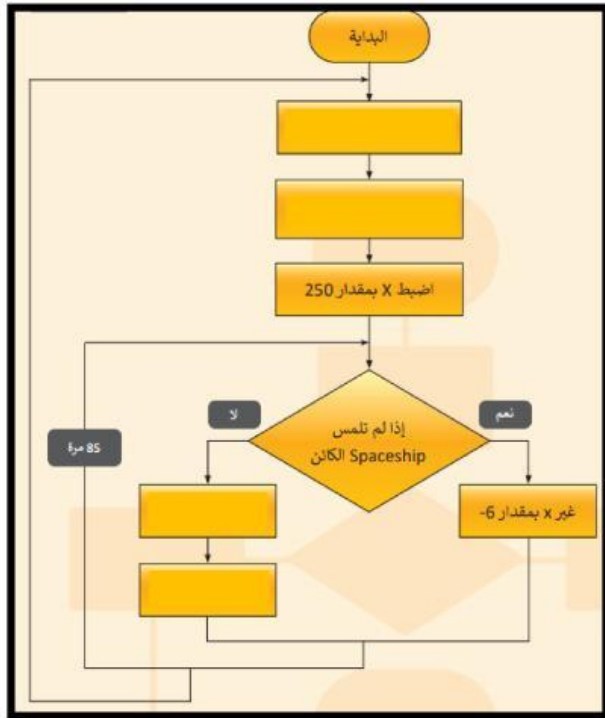
الوحدة الأولى: - برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: - استخدام الإحداثيات في البرمجة (الجزء-3) برمجة الكائن الرسومي النجمة

قم بترتيب خطوات الخوارزمية والمخطط الانسيابي للكائن الرسومي النجمة في لعبة سفينة الفضاء من خلال السحب والافلات في المكان المناسب: -



المخطط الانسيابي

الخوارزمية



1- البداية.

2-

3-

4- اضبط X بمقدار 250.

5- كرر الخطوات من 6 إلى 9 بمقدار 85 مرة.

6- إذا لم تلمس spaceship الكائن star1 اذهب الى

الخطوة 7، غير ذلك اذهب الى الخطوة 8.

7- غير X بمقدار 6-.

8-

9-

10- اذهب الى الخطوة 2.

11-النهاية.

اظهر الكائن

قم بإخفاء الكائن

اذهب الى موقع عشوائي

انتظر ثانيتين

قم بإخفاء الكائن

اظهر الكائن

اذهب الى موقع عشوائي

انتظر ثانيتين