



ورقة عمل تفاعلية قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2025-2026

الوحدة الاولى: - برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: - استخدام الإحداثيات في البرمجة (الجزء-1) برمجة الكائن الرسومي السفينة

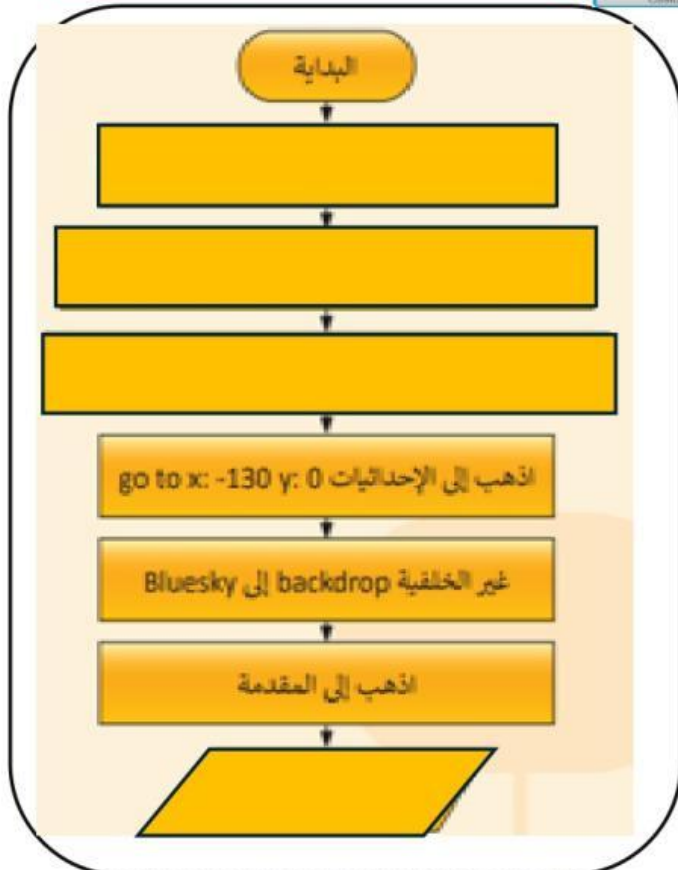
قم بترتيب خطوات الخوارزمية والمخطط الانسيابي للكائن الرسومي السفينة لعبة سفينة الفضاء من خلال السحب والافلات



المخطط الانسيابي



الخوارزمية



1- البداية.

2-

3-

4-

5- اذهب إلى إحداثيات $x: -130$ $y: 0$

6- غير الخلفية (back drop) إلى blue-sky

7- اذهب إلى المقدمة

8-

تحدث "I am flying"

غير اتجاه حركة الكائن. point in direction 180

اضبط قيمة متغير lives إلى 5

غير المظهر costume ليصبح Spaceship-a

تحدث "I am flying"

غير اتجاه حركة الكائن. point in direction 180

اضبط قيمة متغير lives إلى 5

غير المظهر costume ليصبح Spaceship-a

يأدي لتنمية مستدامة

