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

الوحدة الاولى: - برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: -استخدام الإحداثيات في البرمجة (الجزء-2) برمجة الكائن الرسومي السحاب

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

الخوارزمية

1- .....

2- .....

3- اضبط x الى 250

4- .....

5- كرر الخطوة 6 عدد 100 مرة

6- غير x بمقدار 5-

7- اذهب إلى خطوة 3

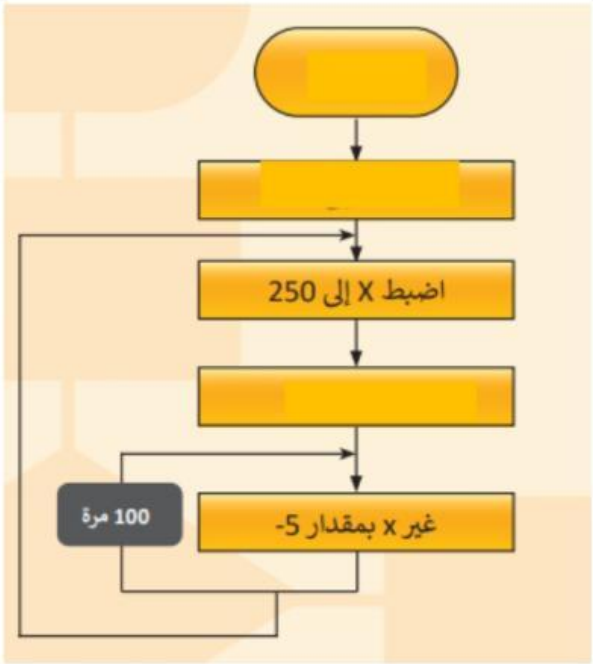
8- النهاية

المظهر التالي

اضبط y إلى 120

البداية

المخطط الانسيابي



المظهر التالي

اضبط y إلى 120

البداية

LIVEWORKSHEETS