

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - العام الأكاديمي 2024-2025 - الفصل الدراسي الثاني
الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة
الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة

الهدف 1: أن تستنتج الطالبة خوارزمية ومخطط تدفق الكائن الرسومي المباني

أوجد الخطأ في الخوارزمية ومخطط التدفق للكائن الرسومي Buildings :

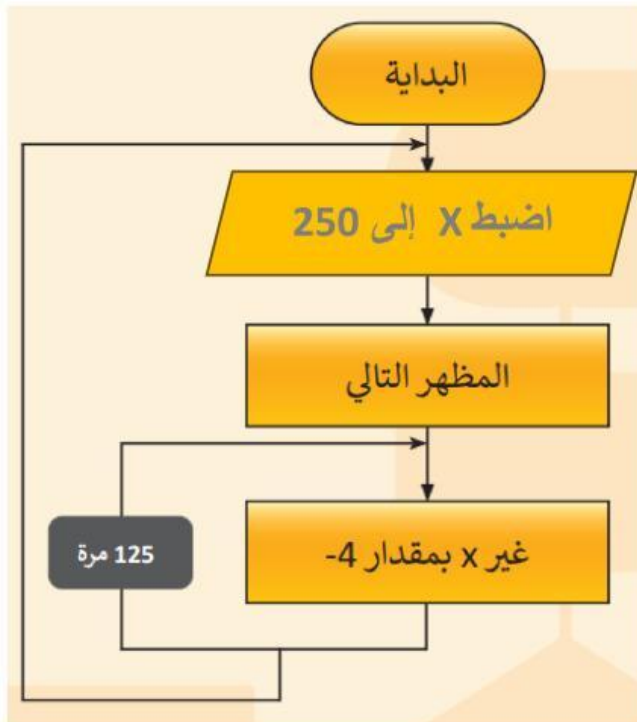
اضبط X إلى 250

اضبط X إلى 250

اضبط X إلى -250

مخطط التدفق

الخوارزمية



1- بداية الخوارزمية

2- اضبط Y إلى 250

3- انتقل للمظهر التالي

4- غير X بمقدار -4

5- كرر الخطوة 5 بمقدار 125 مرة

6- اذهب الى الخطوة 2

7- نهاية الخوارزمية