**مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات**
**الصف التاسع - الفصل الدراسي الثاني**
**الوحدة الثالثة: تصميم وبرمجة الألعاب**
**الدرس الثالث: الكائنات الوهمية والمتغيرات في عالم Alice**

تستخدم المتغيرات العددية لتخزين أي نوع من الأعداد الصحيحة أو الحقيقية.

يتعامل المتغير المنطقي مع الصواب أو الخطأ

يخزن المتغير النصي مجموعة من الحروف والرموز

يتعامل متغير **object** مع أي كائن في **Alice**

توجد العديد من أنواع البيانات الخاصة المُستخدمة في **Alice** مثل: **Color**، **Sound**...إلخ

| أنواع البيانات | |
|---|---|
| **Number**<br>عددي | |
| **Boolean**<br>منطقي | |
| **Object**<br>كائن | |
| **String**<br>نصي | |
| **Other**<br>غير ذلك | |

LIVEWORKSHEETS