

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - العام الأكاديمي 2025-2026 - الفصل الدراسي الثاني
الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة
الدرس (1): استخدام الإحداثيات في البرمجة
الصف السابع - ورقة عمل فردي

1- أكمل خوارزمية الكائن الرسومي سفينة الفضاء Spaceship حيث:

يتم ضبط قيمة متغير Lives إلى 5 ثم يتم تغيير المظهر costume ليصبح spaceship-a

بعد ذلك يتم تغيير اتجاه حركة الكائن 180 point in direction

ثم يذهب إلى الإحداثيات go to x: -130 y:0،

ويتم تغيير الخلفية backdrop إلى Blusky. يذهب إلى المقدمة ثم يتحدث "I am flying".



1- بداية الخوارزمية.

-2

-3

-4 غير اتجاه حركة الكائن 180 point in direction.

-5

-6 غير الخلفية backdrop إلى Blusky.

-7

-8

