

الوحدة الثالثة : برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الصف : السابع

استخدام الأحداث في البرمجة

1- عزيزتي الطالبة رتبي خطوات المخطط الانسيابي للعبة سفينة الفضاء (Spaceship):

اذهب إلى المقدمة
اضبط قيمة المتغير Lives إلى 5
تحدث "I am flying"
غير اتجاه حركة الكائن 180 degrees
غير المظهر Costume ليصبح spaceship-a
اذهب إلى الأحداث go to x:-130 y:0
النهاية
غير الخلفية backdrop إلى Bluesky
البداية

