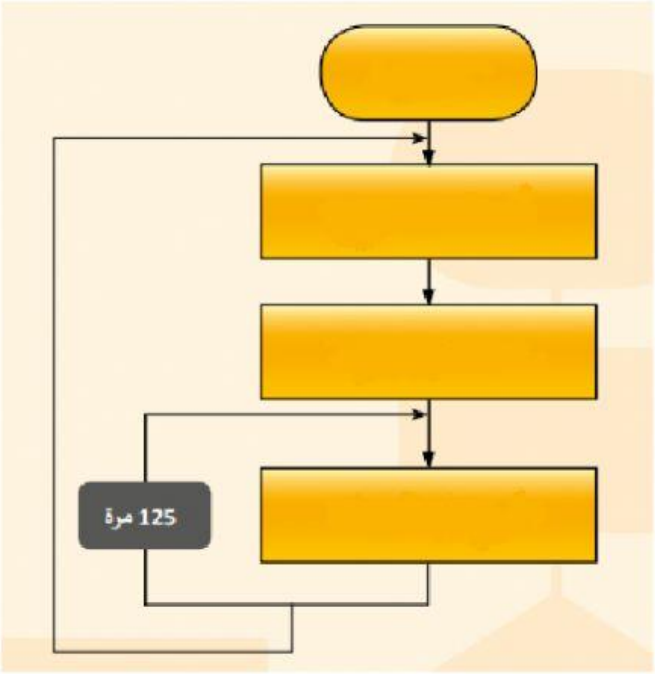
الوحدة الثالثة : برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

استخدام الإحداثيات في البرمجة (2)

الصف : السابع

1- عزيزتي الطالبة رتبي خطوات المخطط الانسيابي للكائن الرسومي Buildings :



المظهر التالي
غير X بمقدار 4-
اضبط X إلى 250
البداية

LIVEWORKSHEETS