

مدرسة أسامة بن زيد الإعدادية للبنين

الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات

حيث التعلم متعة و هدف

الفصل الدراسي الثاني 2022/2021

الوحدة الأولى :

برمجة الألعاب و الرسوم المتقدمة
درس 1 : استخدام الاحداثيات في البرمجة

الاسم : الصف : السابع / رقم الجهاز : ورقة عمل رقم (7) ف1 التاريخ:/...../2021

الصفحات

الأهداف Objectives :

المعلومات المصورة:

○ استكمال لعبة سفينة الفضاء

كتاب الطالب من صفحة 10 -14 و 17-20

• اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي :

عندما تلمس سفينة الفضاء الكائن الرسومي Cloud أو الكائن الرسومي

Building فان :

يزيد عداد المحاولات lives

تنتهي اللعبة

لا يحدث أي شيء

يقل عداد المحاولات lives

• ختر الإجابات الصحيحة فيما يلي :

تتكون لعبة سفينة الفضاء من الكائنات التالية:

الكرة ball

النجمة Star

القطعة cat

المبنى Building

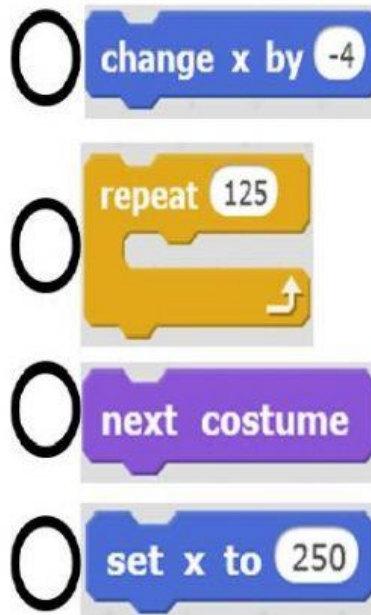
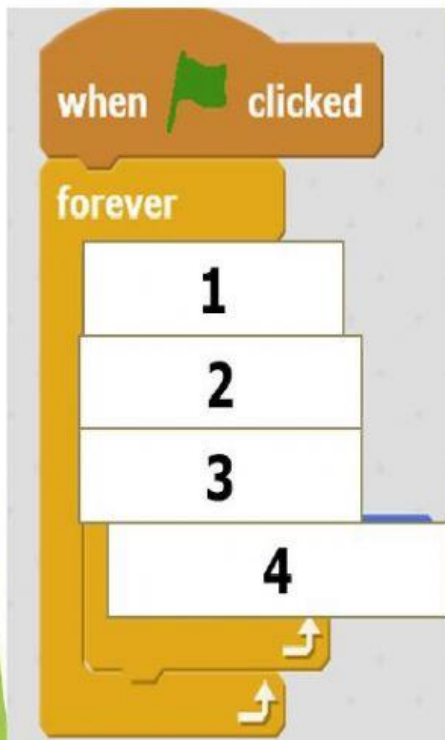
الغيمة clouds

سفينة الفضاء

رؤية الوزارة: الريادة في توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري.
رسالة الوزارة: تنظيم ودعم فرص تعلم ذات جودة عالية لكافة المراحل والمستويات، وذلك بهدف تنمية المعارف والمهارات والاتجاهات اللازمة لأفراد المجتمع القطري،

- من خلال دراستك لمشروع لعبة سفينة الفضاء أكمل المقطع البرمجي الخاص بكائن Building المبنى باستخدام التوصيل :

اطلع على خوارزمية الكائن الرسومي building وقم بتوصيل
البنات بالأرقام بالترتيب الصحيح :



خوارزمية الكائن الرسومي Buildings

- 1 بداية الخوارزمية.
- 2 اضبط x إلى 250.
- 3 انتقل للمظهر التالي.
- 4 كرر الخطوة 5، 125 مرة.
- 5 غير x بمقدار -4.
- 6 اذهب إلى خطوة 2.
- 7 نهاية الخوارزمية.

رؤية الوزارة: الريادة في توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري.
رسالة الوزارة: تنظيم ودعم فرص تعلم ذات جودة عالية لكافة المراحل والمستويات، وذلك بهدف تنمية المعارف والمهارات والاتجاهات اللازمة لأفراد المجتمع القطري،