

الوحدة الثالثة : برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الصف : السابع

استخدام الإحداثيات في البرمجة (2)

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

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

