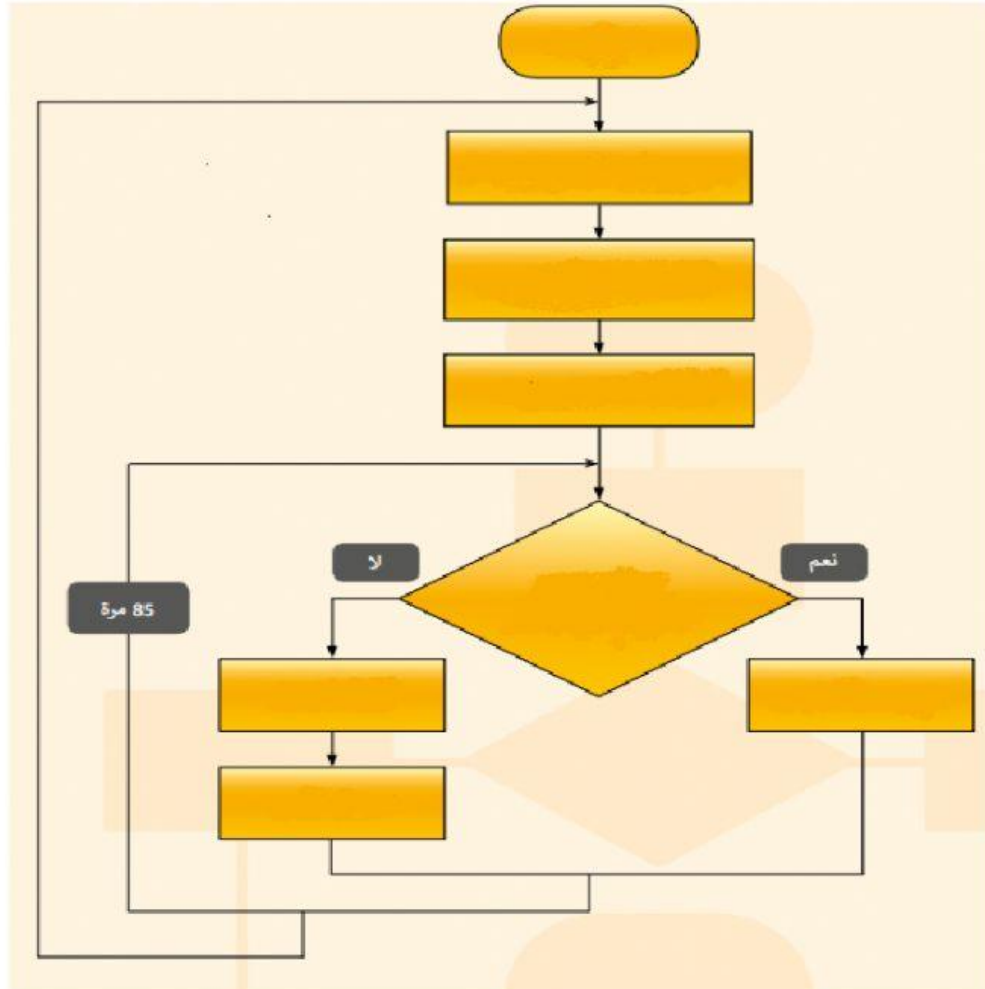


الوحدة الثالثة : برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الصف : السابع

استخدام الإحداثيات في البرمجة (3)

1- عزيزتي الطالبة رتبي خطوات المخطط الانسيابي للكائن الرسومي Star1:



اذهب إلى موقع عشوائي	اظهار الكائن الرسومي النجمة	غير X بمقدار 6-	انتظر ثانيتين
اضبط X بمقدار 250	إذا لم تلمس الكائن Spaceship	البداية	قم بالاختفاء