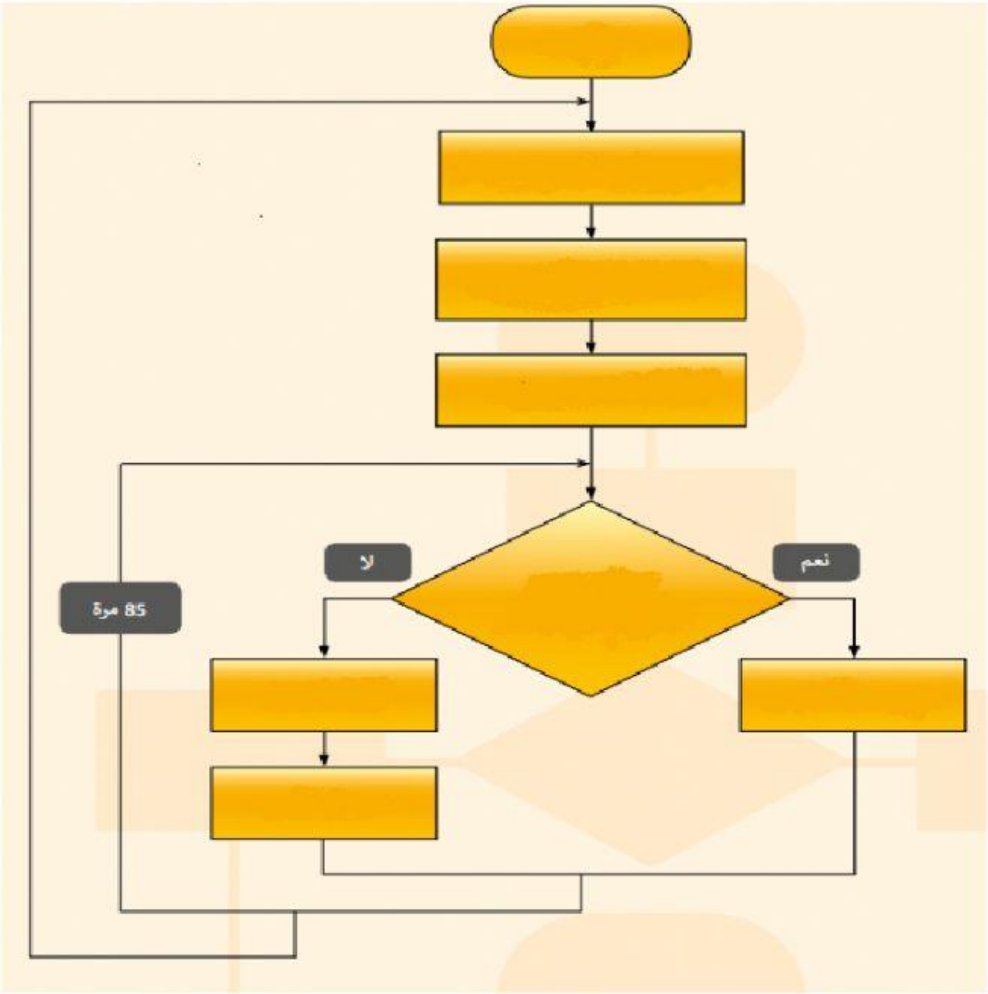
الوحدة الثالثة : برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

استخدام الإحداثيات في البرمجة (3)

الصف : السابع

1- عزيزي الطالب رتب 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 Spaceship الكائن	البداية	قم بالاختفاء

LIVEWORKSHEETS