

اسحبى اللبنة المناسبة
بجانب خطوات
الخوارزمية لبرمجة
كانن السفينة الفضائية



Spaceship

say I am flying!! for 2 secs

go to x: -130 y: 0

when clicked

switch backdrop to blue sky2

go to front

switch costume to spaceship-b

set lives to 5

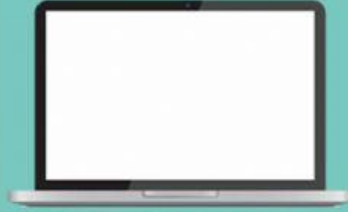
point in direction 180



المعلمة/ جفلة البوعيتين

درس استخدام الإحداثيات في البرمجة

(بناء مقطع برمجي لكانن Spaceship)



شاهدي الفيديو.

قومي ببناء المقطع البرمجي بالإستعانة
ببطاقة البرمجة.

ضعي اللبنة المناسبة لك خطوة في الخوارزمية.

ستقوم بإضافة Spaceship إلى المنصة. إنشاء

المتغير lives وضبط قيمته إلى 5. اجعل الكائن

يتحدث قائلاً: "I am flying!"



Spaceship

1 بداية الخوارزمية

2 اضبط قيمة متغير lives إلى 5

3 غير اتجاه حركة الكائن
point in direction 180

4 اذهب إلى إحداثيات X:-130, Y:0

5 غير الخلفية (backdrop) إلى bluesky

6 اذهب إلى المقدمة

7 تحدث "I am flying"

8 نهاية الخوارزمية

رؤيتنا: الريادة في توفير فرص تعلم دائمة و مبكرة ذات جودة عالية للمجتمع القطري

LIVEWORKSHEETS