

التدريب رقم 1

5

4

3

2

1

❖ رتبي خطوات مرحلة لتحليل اللعبة المتاهة

← لزيادة صعوبة مستوى اللعبة، سنضع العقبات في طريق المتاهة، وبعد ذلك سنزود اللاعب بالعناصر المناسبة لفتح الكنز.

← في البداية، سنبنى متاهة ثلاثية الأبعاد مع كنز في وسطها، ثم سنقوم بتحريك اللاعب عبر مسار المتاهة للوصول إلى الكنز وهو وصولنا إلى كلمة قطر.

← في نهاية المشروع، سنقوم ببرمجة المساعد لكي يحل المتاهة ويقوم بفتح الكنز بنفسه.

← ثم سنقوم ببرمجة المساعد لحل المتاهة.

← بعد ذلك سنتحكم باللاعب لإزالة العقبات التي تعوق طريقه إلى الكنز، وأخيرًا وباستخدام السيف الذهبي سيفتح اللاعب الكنز وستظهر كلمة "قطر" في السماء.

الرؤية: الريادة في توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري.

تب خطوات الخوارزمية لبناء متاهة تبدأ صحيحاً-

1	بعد أن يتم استدعاء أمر "Maze"
2	في المحادثة chat bar اذهب إلى خطوة 2.
3	
4	
5	وجه عامل البناء إلى الشمال.
6	سيضع عامل البناء علامة لبداية عملية البناء.
7	كرر الخطوات 8-11 مرات.
8	كرر الخطوات 9-10 .
9	
10	
11	أنقص قيمة "length" بمقدار 2.
12	سيقوم عامل البناء Builder ببناء مسار من موضع العلامة إلى الموضع الحالي.
13	
14	
15	سيستدير العامل الليمين.
16	
17	نهاية الخوارزمية.

سيضع العامل قالب البناء
Redstone.

كرر الخطوات 14-15 مرتين.

سيستدير العامل الليمين.

اضبط المتغير "length" إلى 14

سبع

اضبط إحداثيات موقع عامل البناء
(x,y,z) لتصبح (1,0,2).

مرتين

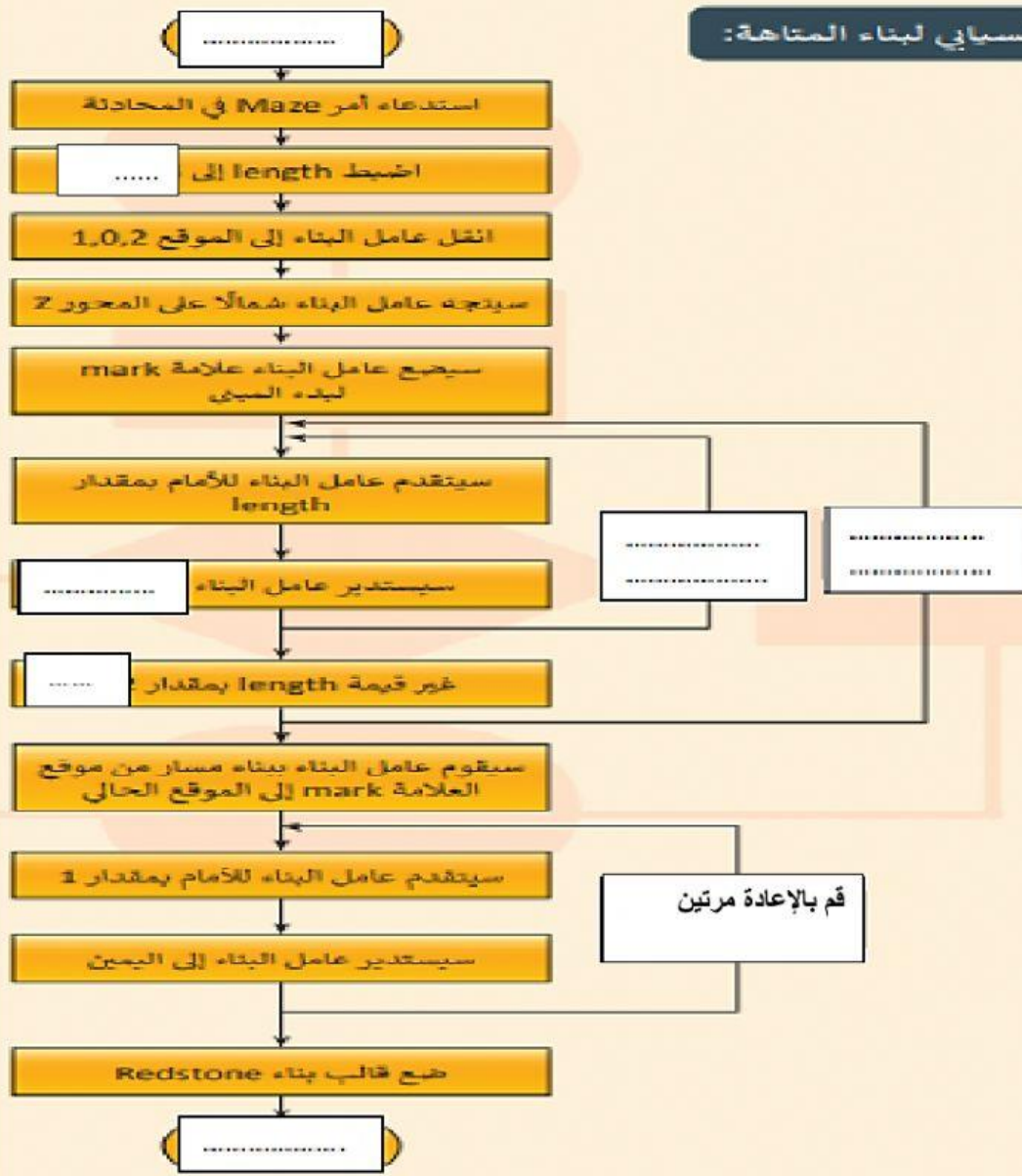
بداية الخوارزمية.

سيتحرك العامل للأمام وفق الطول
"length".

سيتحرك العامل للأمام بمقدار 1

الرؤية: الريادة في توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري.

المخطط الانسيابي لبناء المتاهة:



-2

النهاية

ابدأ

قم بالإعادة
مرتين

قم بالإعادة سبع
مرات

14

الرؤية: الريادة في توفير فرص تعلم دائمة ومبتكرة وذات جودة عالية للمجتمع القطري.