



الدرس الأول : استخدام الإحداثيات في البرمجة
الوحدة الأولى : برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة



مدرسة سوذة بنت زمعة الاعدادية

تعرفي على المهن المرتبطة بالحوسبة

من أنا؟؟

أنا أقوم بتحويل التصميمات التقنية
للتطبيقات والبرامج إلى تعليمات وشفرات
برمجية



من أنا؟؟

أنا أقوم بدراسة متطلبات
المستخدمين لبناء وتطوير
الأنظمة والتطبيقات المحوسبة.



من أنا؟؟

أنا أقوم باختبار البرامج
والتطبيقات لاكتشاف المشاكل و
الأخطاء.



فاحص الأنظمة

محلل النظم

المبرمج



الدرس الأول : استخدام الإحداثيات في البرمجة الوحدة الأولى : برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة



مدرسة سودة بنت زمعة الاعدادية

ما لمقصود بالإحداثيات؟؟

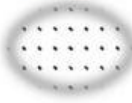
نقاط



تتكون المنصة في

بكسل Pixel

من مجموعة



Scratch

تسمى



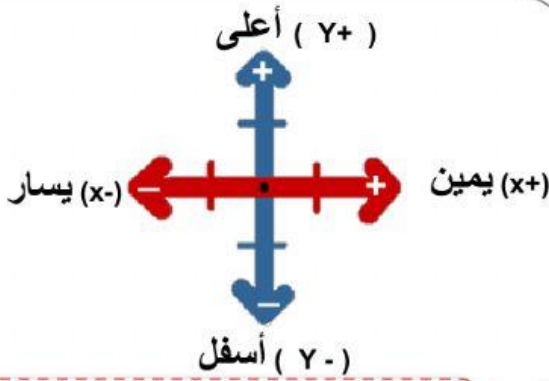
حددي موقع الكائن حسب قيمة الأحداثي

إذا كانت قيمة الأحداثي السيني (الأفقي) $x+$
أين سيكون موقع الكائن؟؟

اليمين ☐ اليسار ☐ الأعلى ☐ الأسفل ☐

إذا كانت قيمة الأحداثي الصادي (العمودي) $y-$
أين سيكون موقع الكائن؟؟

اليمين ☐ اليسار ☐ الأعلى ☐ الأسفل ☐



قومي بحفظ الرسمة التوضيحية والتي سوف
تساعدك على الإجابة.

