

ورقة عمل فردي قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2023-2024م

الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: - استخدام الاحداثيات في البرمجة الجزء-1.

الهدف: أن تُنشئ الطالبة خوارزمية الكائن الرسومي سفينة الفضاء spaceship.

قم بتركيب أجزاء المخطط الانسيابي الخاص بالكائن الرسومي **السفينة** (**لعبة سفينة الفضاء**)

I am flying تحدث

اضبط قيمة المتغير lives إلى 5

غير الخلفية backdrop إلى Bluesky

غير اتجاه حركة الكائن point in direction

البداية

غير المظهر Costume ليصبح spaceship-a

اذهب إلى الإحداثيات $x: -130$ $y: 0$

اذهب إلى المقدمة