

الوحدة الاولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الصف: السابع

اكتشاف تصادم الكائنات

1- رتب خطوات خوارزمية الكائن الرسومي سفينة الفضاء لاكتشاف التصادم بين السفينة والنجمة:

اذهب إلى خطوة 9.

إذا كان `lives < 10` اذهب إلى خطوة 10، غير ذلك اذهب إلى خطوة 17.

غير قيمة متغير `lives` بمقدار 1.

غير الخلفية backdrop إلى `stars`.

إذا لمست Spaceship الكائن Star اذهب إلى خطوة 11.

نهاية الخوارزمية.

غير اتجاه حركة الكائن 90.

غير المظهر costume إلى المظهر النصي "keep scratching".

قم بإيقاف الكل.

9

10

11

16

17

18

19

20

21