



الدرس 2: برمجة قصة بسيطة

الوحدة الثانية : أساسيات حل المشكلات

1. رتب خطوات الخوارزمية بكتابة الرقم الصحيح أمام كل خطوة :

☐ ينتظر ثانية

☐ يتحقق البرنامج من الضغط على السهم الأيمن وفي حال تحقق الشرط اذهب إلى الخطوة 3 وإن لم

يتحقق يستمر في الخطوة 2

☐ البداية

☐ يلقي جيم التحية ويطلب المساعدة من سعد

☐ تقدم 10 خطوات

2. قم بتحويل الخوارزمية إلى مخطط انسيابي

الرسم هنا

