ورقة عمل تفاعلية قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2024-2025م

الوحدة الاولى: - برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: -استخدام الإحداثيات في البرمجة (الجزء-3) برمجة الكائن الرسومي النجمة

قم بترتيب خطوات الخوارزمية والمخطط الانسيابي للكائن الرسومي النجمة في لعبة سفينة الفضاء من خلال السحب والافلات في المكان المناسب: -

الخوارزمية

1- البداية.

2- .....

3- .....

4- اضبط X بمقدار 250.

5- كرر الخطوات من 6 إلى 9 بمقدار 85 مرة.

6- إذا لم تلمس spaceship الكائن star1 اذهب الى الخطوة 7، غير ذلك اذهب الى الخطوة 8.

7- غير X بمقدار 6-.

8- .....

9- .....

10-اذهب الى الخطوة 2.

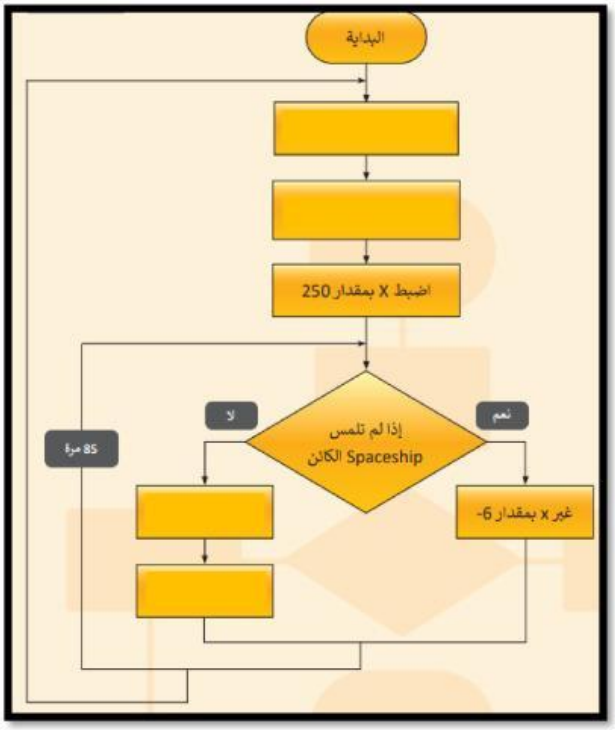
11-النهاية.

اظهر الكائن | قم بإخفاء الكائن

اذهب الى موقع عشوائي

انتظر ثانيتين

المخطط الانسيابي



اظهر الكائن

قم بإخفاء الكائن

اذهب الى موقع عشوائي

انتظر ثانيتين

LIVEWORKSHEETS