ورقة عمل تفاعلية قسم الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2025 -2026

الوحدة الاولى: - برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة. الدرس الأول: -استخدام الإحداثيات في البرمجة (الجزء-1) برمجة الكائن الرسومي السفينة

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

الخوارزمية

1- البداية.

2- .....

3- .....

4- .....

5- اذهب إلى إحداثيات x:-130 ,y:0

6- غير الخلفية (back drop) إلى blue-sky

7- اذهب إلى المقدمة

8- .....

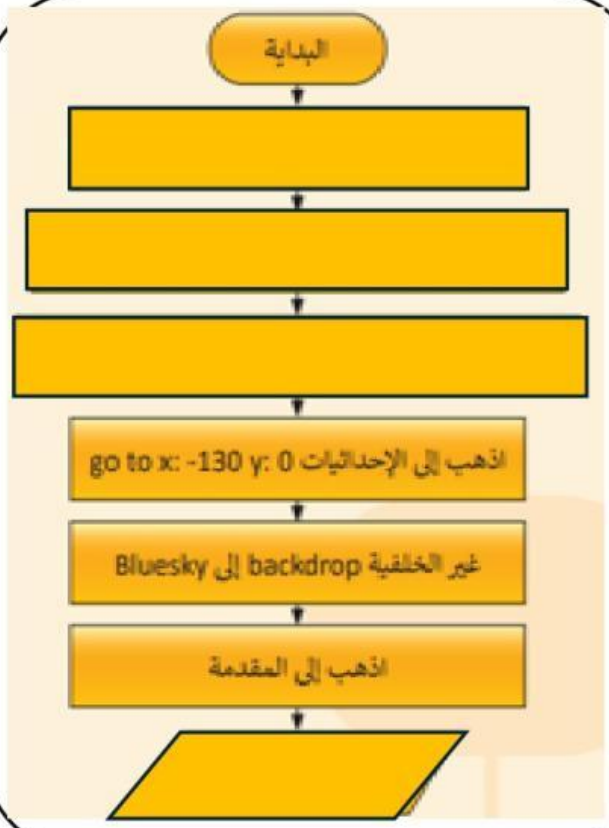
تحدث "I am flying"

غير اتجاه حركة الكائن. point in direction 180

اضبط قيمة متغير lives إلى 5

غير المظهر costume ليصبح Spaceship-a

المخطط الانسيابي



تحدث "I am flying"

غير اتجاه حركة الكائن. point in direction 180

اضبط قيمة متغير lives إلى 5

غير المظهر costume ليصبح Spaceship-a

Fatima-pg@edu.gov.qa
44049777
@fbws

LIVEWORKSHEETS