



الوحدة الأولى/ برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة الدرس الأول/ استخدام الإحداثيات في البرمجة

رتب خطوات مخطط التدفق التالي ترتيبا صحيحا ليتناسب مع خوارزمية الكائن الرسومي سفينة الفضاء.

مخطط التدفق

الخوارزمية

تحدث "I 'am flying"



1- بداية الخوارزمية

غير اتجاه الكائن الى 180



2- اضبط قيمة المتغير lives الى 5

النهاية



3- غير المظهر costumes
ليصبح spaceship-a

اذهب الى المقدمة



4- غير اتجاه الكائن الى 180

اذهب الى احداثيات $x=-130$, $y=0$



5- اذهب الى احداثيات $x=-130$, $y=0$

غير الخلفية (backdrop)
الى BlueSky



6- غير الخلفية (backdrop)
الى BlueSky

البداية



7- اذهب الى المقدمة

اضبط قيمة المتغير lives الى 5



8- تحدث "I'm flying"

غير المظهر costumes
ليصبح spaceship-a

9- نهاية الخوارزمية