



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

لعبة تعليمية تسمى "مغامرة الغابة". في هذه اللعبة الكائن الرئيسي هو اللاعب المستكشف الذي يتحرك في غابة كثيفة يجب عليه جمع النقاط وذلك يتم عند لمس الفواكه والنباتات النادرة وعليه أيضا تجنب الوقوع في الفخاخ أو لمس الحيوانات الخطرة لكي لا يخسر النقاط وعددهم 6 نقاط، تنتهي اللعبة في حالتين إذا خسر النقاط جميعها ، او عندما ينتهي زمن اللعبة وهو 40 ثانية .

من خلال قراءتك لسيناريو اللعبة السابق، حددي دور كل كائن بوضع الصورة في مكانها المناسب:



1- كائن يفقد المستكشف نقاط عند الاصطدام به



2- كائن يكسب المستكشف نقاط عند لمسه.



3- كائن يقوم بتجميع النقاط من خلال لمسه للنبات