

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - العام الأكاديمي 2024-2025 - الفصل الدراسي الثاني
الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة
الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة

غلق الهدف 1: أن تستنتج الطالبة خوارزمية ومخطط تدفق الكائن الرسومي Star1

قم بترتيب خطوات الخوارزمية والمخطط الانسيابي للكائن الرسومي النجمة:

قم بإخفاء الكائن

غير X بمقدار 6-

قم بإخفاء الكائن

غير X بمقدار 6-

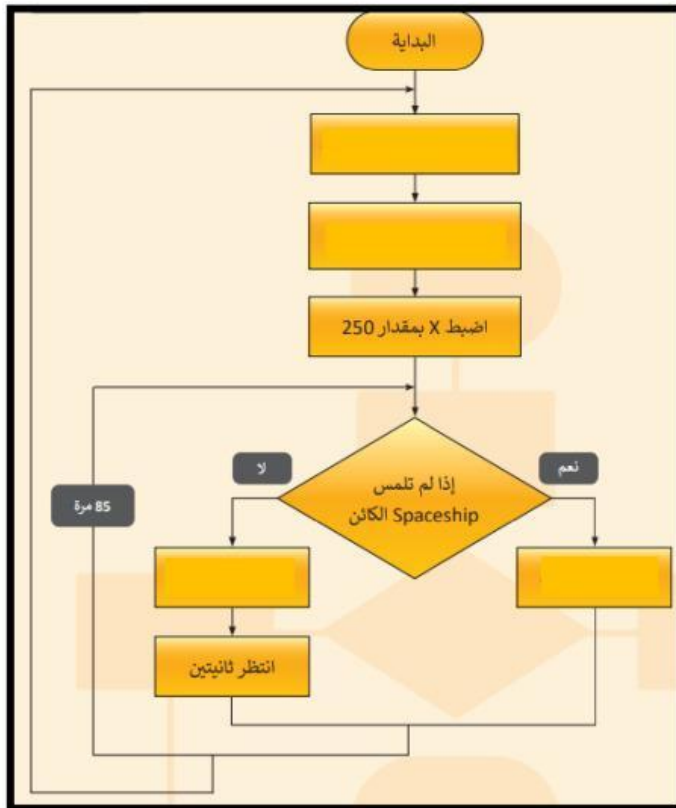
اذهب الى موقع عشوائي

اظهر الكائن

اذهب الى موقع عشوائي

اظهر الكائن

مخطط التدفق



الخوارزمية

- 1- البداية.
- 2-
- 3-
- 4- اضبط X بمقدار 250
- 5- كرر الخطوات من 6 إلى 9 بمقدار 85 مرة.
- 6- إذا لم تلمس سفينة الفضاء الكائن النجمة
7. غير ذلك اذهب الى خطوة 8
- 7-
- 8-
- 9- انتظر ثانيتين.
- 10- اذهب الى خطوة 2
- 11- النهاية.