قسم: الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات العام الأكاديمي 2025-2026م

ورقة عمل تفاعلية

الوحدة الثانية: البرمجة المرئية للألعاب ثلاثية الأبعاد. الدرس (1): تصميم الألعاب

الهدف الثاني : أن تُعدد الطالبة مميزات استخدام البرمجة المرئية.

السؤال الأول/ عدد اثنين من مميزات البرمجة المرئية؟

1	
2	

LIVEWORKSHEETS