مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - العام الأكاديمي 2025-2026 - الفصل الدراسي الثاني
الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة
الدرس (1): استخدام الإحداثيات في البرمجة
الصف السابع – ورقة عمل فردي

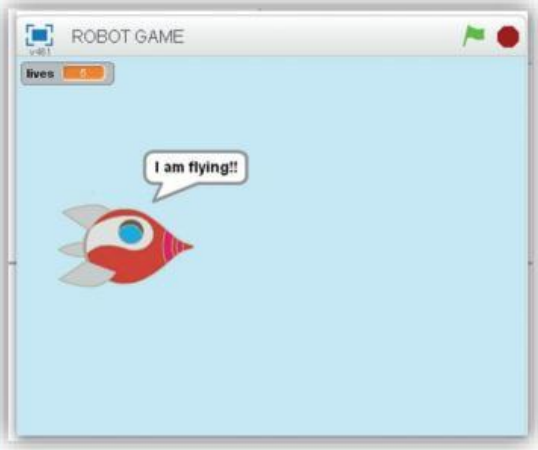
1- أكمل خوارزمية الكائن الرسومي سفينة الفضاء Spaceship حيث:

يتم ضبط قيمة متغير Lives إلى 5 ثم يتم تغيير المظهر costume ليصبح spaceship-a

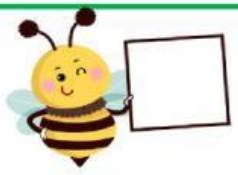
بعد ذلك يتم تغيير اتجاه حركة الكائن point in direction 180

ثم يذهب إلى الاحداثيات go to x: -130 y:0،

ويتم تغيير الخلفية backdrop إلى Blusky.يذهب إلى المقدمة ثم يتحدث "I am flying".



1- بداية الخوارزمية.
2- .....
3- .....
4- غيّر اتجاه حركة الكائن point in direction 180.
5- .....
6- غيّر الخلفية backdrop إلى Blusky.
7- .....
8- .....



LIVEWORKSHEETS