

الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة

الدرس الأول: استخدام الإحداثيات في البرمجة

خوارزمية المباني

السؤال الأول: أول مكان ظهر به المبنى في منصة سكراتش هو:
1. أقصى اليمين 2. أقصى اليسار 3. أعلى المنصة 4. وسط المنصة
السؤال الثاني: املأ الفراغ بالكلمة المناسبة من بين الأقواس:
1. في كل مرة يظهر المبنى في منصة البرنامج يكون شكله (ثابت - تغير)
2. كان المبنى يتحرك بالاتجاه (الأفقي X - العمودي Y)
3. كان الاحداثي x والاحداثي y (ثابت , يتناقص , يتزايد)
السؤال الثالث: كان هناك نوعين من التكرارات في الحركة الكائن هما.