

مادة الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات - العام الأكاديمي 2025-2026 - الفصل الدراسي الثاني
الوحدة الأولى: برمجة الألعاب والرسوم المتقدمة
الدرس (3): برمجة تصادم الكائنات
الصف السابع - ورقة عمل ثنائي

1- أكمل خوارزمية ومخطط تدفق الكائن الرسومي سفينة الفضاء حيث:

يتم التحقق مما إذا كان $lives < 10$ يذهب إلى الخطوة 10 غير ذلك يذهب إلى الخطوة 17. بعد ذلك
يتحقق مما إذا لمست السفينة الكائن النجمة يذهب إلى الخطوة 11 ثم يتم تغيير قيمة متغير $lives$ بمقدار 1،
بعد ذلك يذهب إلى الخطوة 9، ويتم تغيير اتجاه حركة الكائن 90. يتم تغيير الخلفية إلى $stars$. ثم يغير المظهر
إلى المظهر النصي $keep scratching$ ثم يقوم بإيقاف الكل.

-9 إذا كان $lives < 10$ يذهب إلى الخطوة 10 غير ذلك يذهب إلى الخطوة 17.

..... -10

..... -11

اذهب إلى الخطوة 9. -16

غير اتجاه حركة الكائن 90. -17

..... -18

غير المظهر إلى المظهر النصي $keep scratching$. -19

..... -20

نهاية الخوارزمية. -21