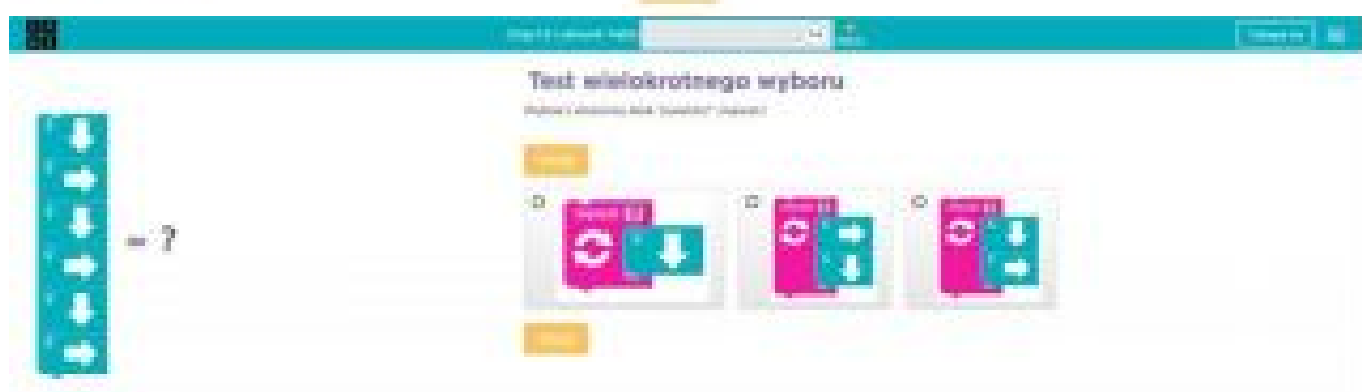


Uczymy się pisać krótkie, czytelne i zrozumiałe kody - poznamy pętlę "powtórz"



Celem dobrego programisty jest napisanie programu, który jest możliwie jak najkrótszy, jak najbardziej przejrzysty i jak najbardziej zrozumiały. W trakcie kolejnych zajęć uczniowie uczyli się jak pisać kod z wykorzystaniem **pętli „powtórz”**. Pętla w największym uproszczeniu służy do powtarzania instrukcji, które chcemy by się wykonały więcej niż raz bez konieczności ich wielokrotnego pisania w kodzie, czyli pozwala zapisać kod jak najzwięźlej (w najmniejszej liczbie "bloków").



Wykonując zadania z etapu 13 uczniowie pomagali Redowi przejść przez labirynt, aby mógł on dostać się do złej świnki, która ukradła mu jajka. Początkowe zadania wymagały wyboru określonej liczby powtórzeń i użycie jednego bloku „ruchu”.



Kolejne zadania wymagały od dzieci zauważenia powtarzających się sekwencji ruchów, umieszczenia ich w pętli i wyboru właściwej liczby ich powtórzeń.

Kończąc zadania w powyższym etapie uczniowie wykonali testy wielokrotnego wyboru.

Etap 13: Labirynt: Pętla 13 WROCU

Test wielokrotnego wyboru

Które blok "powtórz" (repeat) jest taki sam?



The image shows a sequence of three 'repeat' blocks. The first block is a 'repeat 3' block containing one 'move up' block. The second block is a 'repeat 3' block containing two 'move up' blocks. The third block is a 'repeat 4' block containing one 'move up' block. Each block has a radio button next to it for selection.

Wyslij

Wyslij

Etap 13: Labirynt: Pętla 14 Zaloguj się

Test wielokrotnego wyboru

Wybierz właściwy blok "powtórz" (repeat).



The image shows a sequence of six blocks: 'S' (down), 'E' (right), 'S' (down), 'E' (right), 'S' (down), 'E' (right). This is followed by an equals sign and a question mark. Below are three 'repeat' blocks: 'repeat 3' with 'S' (down), 'repeat 3' with 'E' (right), and 'repeat 3' with 'S' (down) and 'E' (right). Each block has a radio button next to it for selection.

Wyslij

Wyslij

Pętla to jedno z pojęć programowania. Dzięki jej zastosowaniu program/kod staje się krótszy, a przez to to czytelniejszy i łatwiejszy w utrzymaniu. Użycie pętli „powtórz” wymagało od dzieci myślenie przyczynowo-skutkowego połączonego ze spostrzegawczością. Jest to skomplikowana operacja myślowa i stanowi dla dzieci, nie lada wyzwanie.