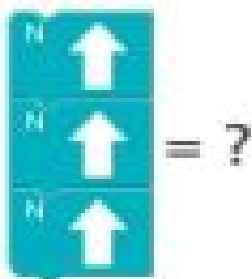


Uczymy się pisać krótkie, czytelne i zrozumiałe kody - poznajemy pętlę "powtórz"



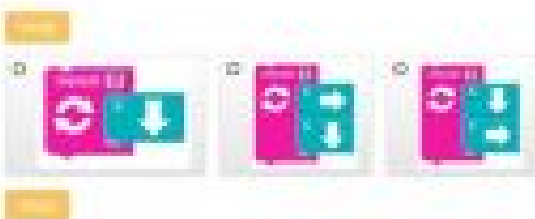
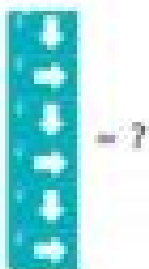
Test wielokrotnego wyboru

Dopowiedz mi o świecie! Użyj pętli 'powtórz' i instrukcji 'przejdź'



Test wielokrotnego wyboru

Dopowiedz mi o świecie! Użyj pętli 'powtórz' i instrukcji 'przejdź'



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

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



Wysłaj

Wysłaj

The image shows a sequence of three blue blocks, each with an upward arrow and the letter 'N'. This is followed by an equals sign and a question mark. To the right, three Scratch 'repeat' blocks are shown as options. The first has a count of 3 and one 'N' block. The second has a count of 3 and two 'N' blocks. The third has a count of 4 and one 'N' block. Each option has a radio button and a 'Wysłaj' button below it.

Etap 13: Labirynt: Pętla 14 Zaloguj się

Test wielokrotnego wyboru

Wybierz właściwy blok "powtórz" (repeat).



Wysłaj

Wysłaj

The image shows a sequence of six blue blocks: three with downward arrows and the letter 'S', and three with rightward arrows and the letter 'E'. This is followed by an equals sign and a question mark. To the right, three Scratch 'repeat' blocks are shown as options. The first has a count of 3 and one 'S' block. The second has a count of 3 and two 'S' blocks. The third has a count of 3 and one 'S' block and one 'E' block. Each option has a radio button and a 'Wysłaj' button below it.

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.