



Witam!!!

Dziś kolejna lekcja z programowania, jeśli macie jakieś pytania proszę śmiało piszcie, jestem do dyspozycji.

Temat: Powtarzanie poleceń.

1. Pętla prosta

2.1. Pętla prosta

W programie Baltie powtarzające się polecenia umieszczamy w nawiasach klamrowych, stosując element **Blok poleceń** . Przed nawiasem otwierającym umieszczamy liczbę powtórzeń. Jeśli zamiast liczby wstawimy element **Nieskończoność** , polecenia będą powtarzane, dopóki nie zamkniemy okna z efektem wykonania programu.

Na rysunkach 4a i 4b przedstawiono dwie wersje programu, w którym Baltie buduje szosę i ustawia na niej samochody. W wersji widocznej na rysunku 4a zastosowano dwie pętle. W pierwszej pętli rysowana jest szosa, natomiast w drugiej – samochody. W wersji przedstawionej na rysunku 4b trzy wiersze poleceń z dwiema pętlami z rysunku 4a zastąpiono jednym wierszem z jedną pętlą. Wynik działania programu w obu przypadkach jest taki sam (rys. 5).

2. Ćwiczenie jest z książki, ale jeśli ma ktoś ochotę i spróbuje zrobić inny program z wykorzystaniem pętli – zawsze może przesłać i dostać ocenę z aktywności.



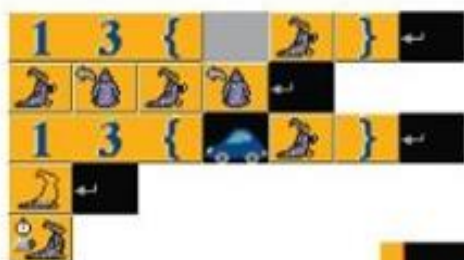
Ćwiczenie 2. Tworzymy program z zastosowaniem pętli

1. Utwórz program przedstawiony na rysunku 4a i uruchom go. Następnie na tej samej scenie umieść rozwiązanie II (rys. 4b). Nie usuwaj rozwiązania I, tylko przed każdym wierszem z poleceniami pierwszego programu umieść polecenie

Komentarz wierszowy 

2. Uruchom drugi program i sprawdź, czy działa tak samo.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *Droga*.

Wskazówka: Wstawienie do programu na początku wiersza **Komentarza wierszowego** powoduje, że Bajtka pominię wszystkie elementy od tego elementu do elementu kończącego wiersz. Elementy pomijane w programie są przekreślone.



Rys. 4a. Program do sceny pokazanej na rysunku 5. – rozwiązanie I



Rys. 4b. Program do sceny pokazanej na rysunku 5. – rozwiązanie II



Rys. 5. Wynik działania programów z rysunków 4a i 4b