

Witam!!!



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

Temat: Sytuacje warunkowe

3. Sytuacje warunkowe

Zamierzamy utworzyć program, w którym Baltye umieści na scenie kolorową ścieżkę, a potem, idąc po niej, posadzi kwiatki, ale tylko na przedmiotach w kolorze zielonym. Jak zaprogramować możliwość decydowania, kiedy ma zostać posadzony kwiatek?

W programie Baltye polecenie realizujące sytuację warunkową ma postać:

If  *warunek* {lista_poleceń1} **else**  {lista_poleceń2}.

Jeśli *warunek* jest spełniony, to realizowane są polecenia *lista_poleceń1*, w przeciwnym przypadku realizowane są polecenia *lista_poleceń2*.

W wersji uproszczonej instrukcja ma postać: **If** *warunek* {lista_poleceń1} *kolejne polecenia programu*.

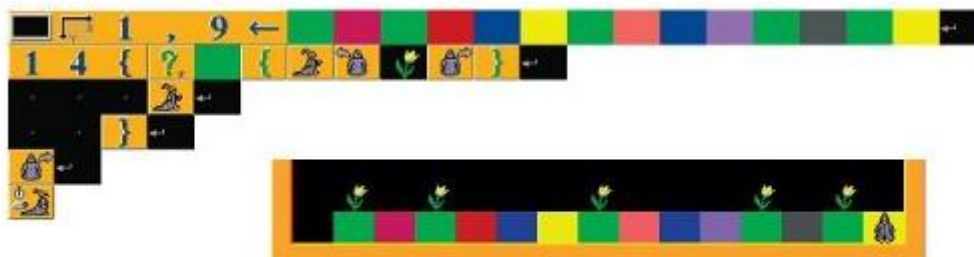
Jeśli *warunek* nie jest spełniony, realizowane są *kolejne polecenia programu*.

W środowisku Baltye jest kilka możliwości określania warunków. Można na przykład użyć przedmiotu z banku przedmiotów – warunek będzie spełniony, gdy w oknie działania programu wskazany w warunku przedmiot znajdzie się przed Baltyem.

W programie pokazanym na rysunku 9. zastosowano uproszczoną wersję instrukcji warunkowej. Jest ona wykonywana w pętli.

! Uwaga

Elementy **if** i **else** są dostępne w panelu poleceń po wybraniu w trybie **Programowanie poziomu Zaawansowany**.





Rys. 9. Przykład zastosowania uproszczonej instrukcji warunkowej – ćwiczenie 6.

**Ćwiczenie 6.** Stosujemy instrukcję warunkową w wersji uproszczonej z warunkiem prostym

1. Umieść w obszarze roboczym polecenia pokazane na rysunku 9. Uruchom program. Odpowiedz na pytania: *Jakie polecenie jest wykonywane, gdy warunek jest spełniony, a jakie, gdy nie jest spełniony? Ile razy będzie wykonana instrukcja warunkowa?*
2. Zmodyfikuj program tak, aby Baltie dodatkowo zamienił przedmioty w kolorze granatowym i żółtym na choinki.
3. Zapisz program w pliku pod nazwą *Łąka*.

Wskazówka: W pierwszym wierszu programu jest wczytywana łąka. Do tego celu zastosowano polecenia (dostępne po wybraniu trybu **Programowanie/Zaawansowany**):

Ekran  **Współrzędne pola**  **Przydziel**  (przydzielamy blok przedmiotów do ekranu, począwszy od miejsca określonego podanymi współrzędnymi). Liczba przed przecinkiem określa kolumnę (liczoną od lewej, od 0 do 14), a liczba po przecinku – wiersz (liczony od góry, od 0 do 9). Współrzędne pola w lewym górnym rogu sceny to (0,0), a w prawym dolnym rogu – (14,9).

Warunek może być również złożony. Pomędzy przedmiotami określającymi warunek umieszczamy wtedy spójnik logiczny **i (and)**  albo **lub (or)** . Więcej informacji na temat stosowania warunków można znaleźć w **Pomocy**.

UWAGA!!!!!!

JEŚLI COŚ BYŁOBY NIEZROZUMIAŁE, PROSZĘ O INFORMACJĘ – WSZYSTKO WYJAŚNIE

POWODZONKA I MIŁEGO TYGODNIA!!!!!!

Tomek M