








Witam!!!

Pracujemy dalej w Baltie dziś „liczba losowa”



Aby umieścić w sposób losowy przedmiot na scenie, stosujemy polecenie

Liczba losowa: 


Na przykład:  **6** generuje liczbę losową z liczb: 0, 1, 2, 3, 4 i 5, a polecenie:    **1 5**   **1 0** wyczarowuje żabę w przypadkowym miejscu sceny. Możemy też określać dowolny zakres liczb, spośród których będą losowane liczby całkowite.

Na przykład:  **1 .. 6** generuje liczbę spośród: 1, 2, 3, 4, 5 i 6.

Wykonajcie ćwiczenie



Ćwiczenie 8. Stosujemy instrukcję warunkową w wersji uproszczonej i pełnej

1. Utwórz program, w którym w dolnym wierszu będą wyświetlane losowo liście . Jeśli czarodziej, idąc w prawą stronę, widzi przed sobą liść, zamienia go w żabkę i idzie dalej.
2. Zmodyfikuj program tak, aby w przeciwnym wypadku (brak liścia przed Bałtiem) czarodziej wyczarowywał choinkę.

Wskazówki: Aby wylosować więcej niż jeden liść, umieść polecenie **Liczba losowa** w bloku poleceń i powtarzaj np. 7 razy:

 {    **1 .. 1 4**  **9** }

Zauważ, że jeśli zostanie wylosowana ta sama wartość x, to przedmiot zostanie wyświetlony w tym samym miejscu.

POWODZONKA I MIŁEGO TYGODNIA!!!!!!

Tomek M