Klasa II SP

Lekcja 17

Temat lekcji: Programowanie historyjki (animacji) – Zoo – umieszczanie zwierząt na wybiegach.

Podstawa programowa: EI/1-1),2),3)/2-1),2),3)/3-1),2)/4-1)

Utrwalanie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Cele:

- Poznanie pojęcia podprogram (fragment programu).

Efekty, uczeń:

- Zna pojęcie podprogramu (fragmentu programu) i potrafi go wskazać;
- Potrafi zidentyfikować powtarzające się elementy w skomplikowanym kontekście.

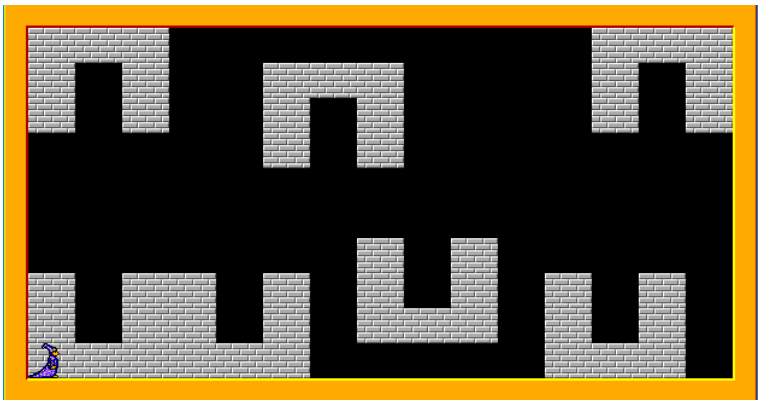
Przebieg lekcji:

Zadanie 17

W Zoo zbudowano nowe wybiegi dla zwierząt. W każdym wybiegu należy umieścić jedno zwierzę i zamknąć wybieg płotkiem. Pracownik zoo nie może przechodzić po murku ani po płotku.

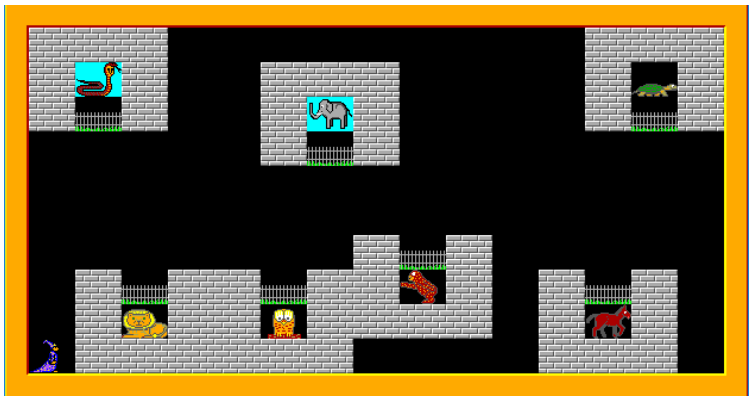
Proszę stworzyć projekt (połączenie trybu programowania z trybem budowania) o nazwie **Zoo:**

Scena wyjściowa utworzona w trybie budowania:



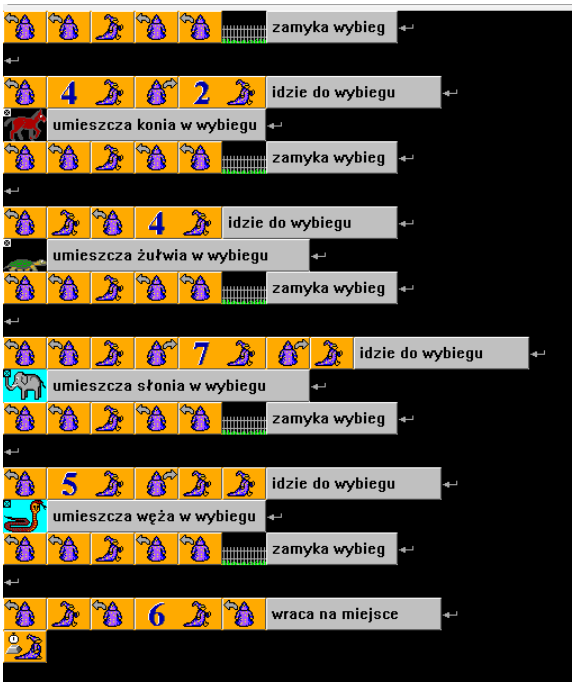
© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Scena końcowa:



Wskazówka: zamykanie wybiegu płotkiem „zamyka wybieg” to taki sam podprogram, można go kopiować i wklejać. Podprogramy „idzie do wybiegu” są różne, dlatego nie warto ich kopiować. Można powiedzieć, że podprogram to część (fragment) programu.

Rozwiązanie:



Uczniowie zapisują dokument.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień