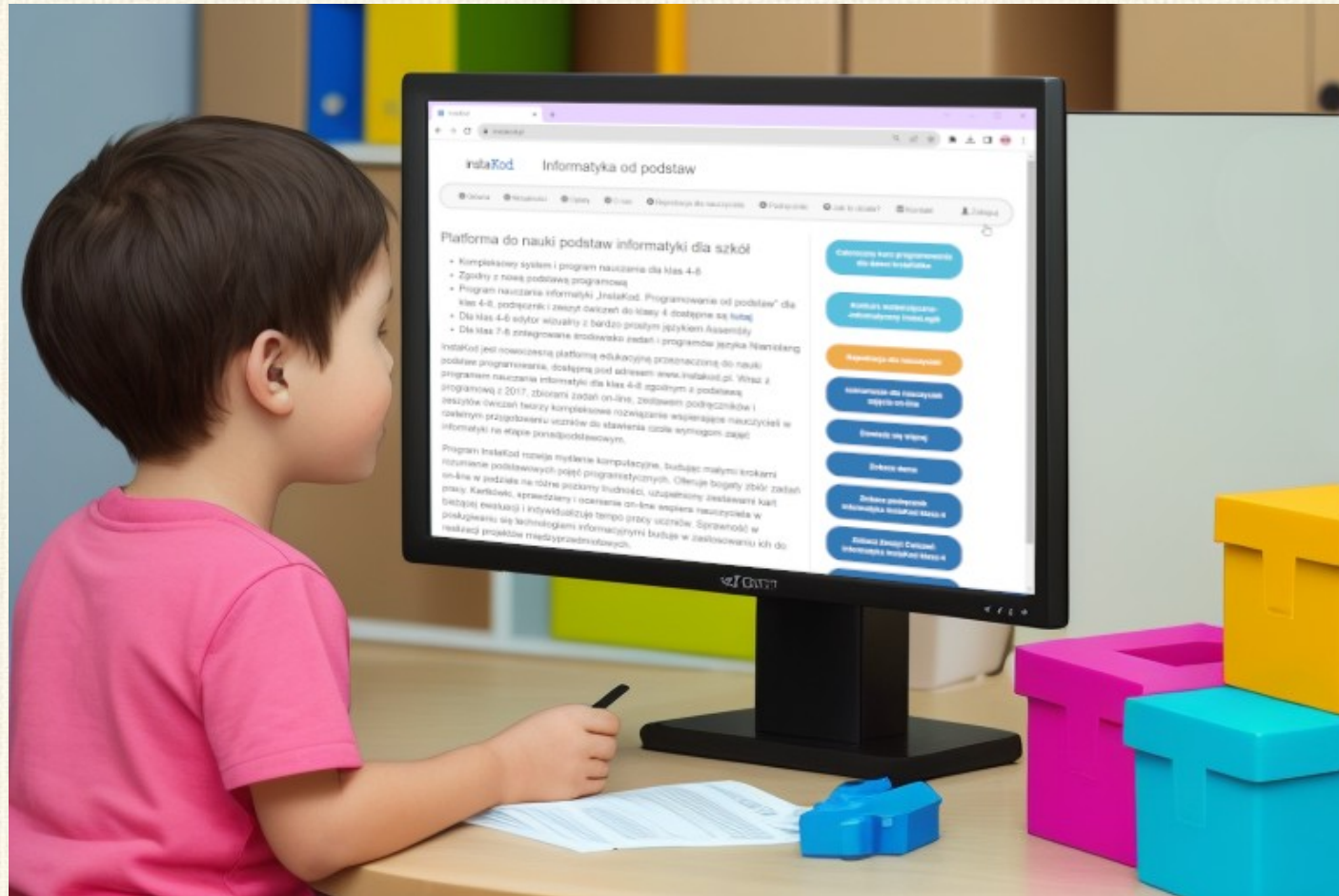


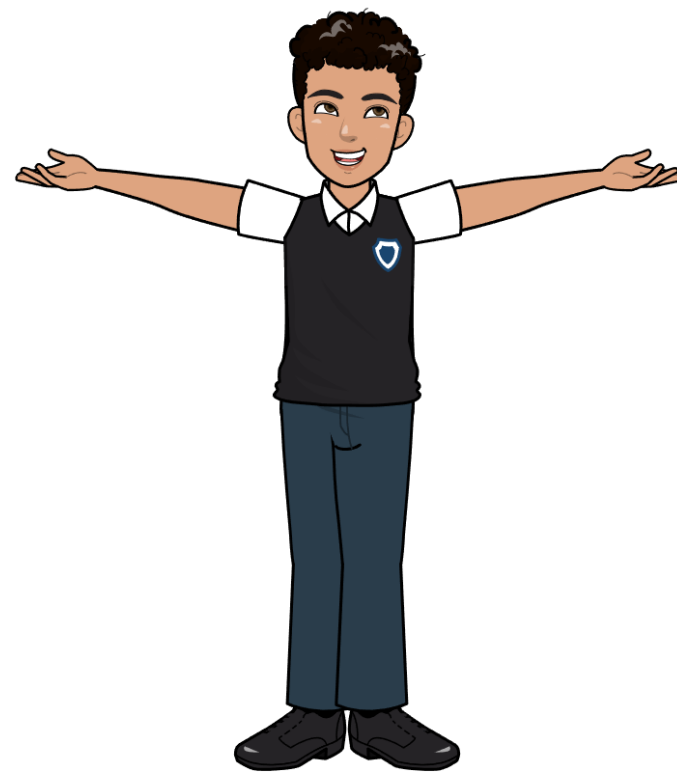
Podstawy programowania dla uczniów klas 4-6

Wejście i wyjście



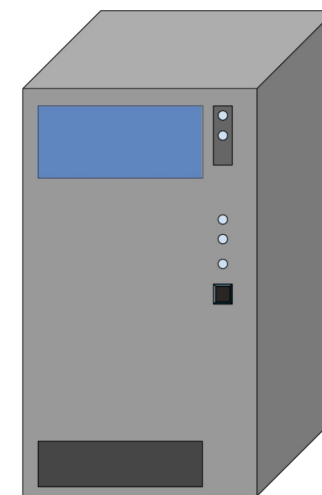
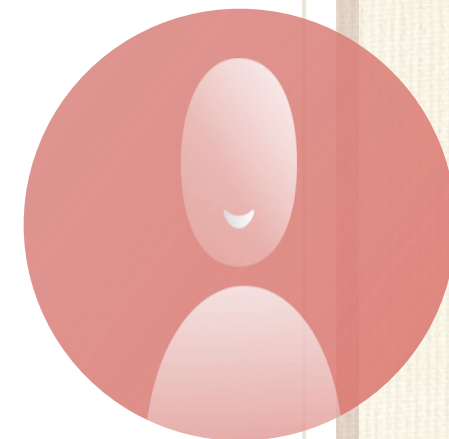
Sekwencja instrukcji

Komputer wykonuje instrukcje krok po kroku.

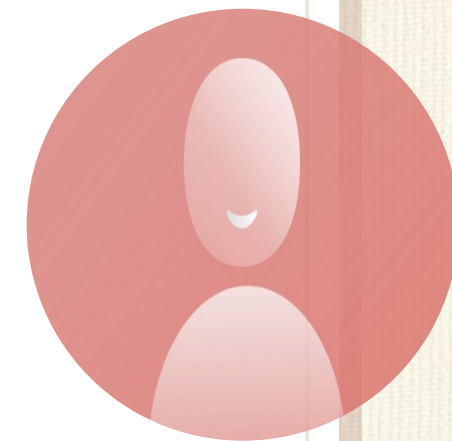
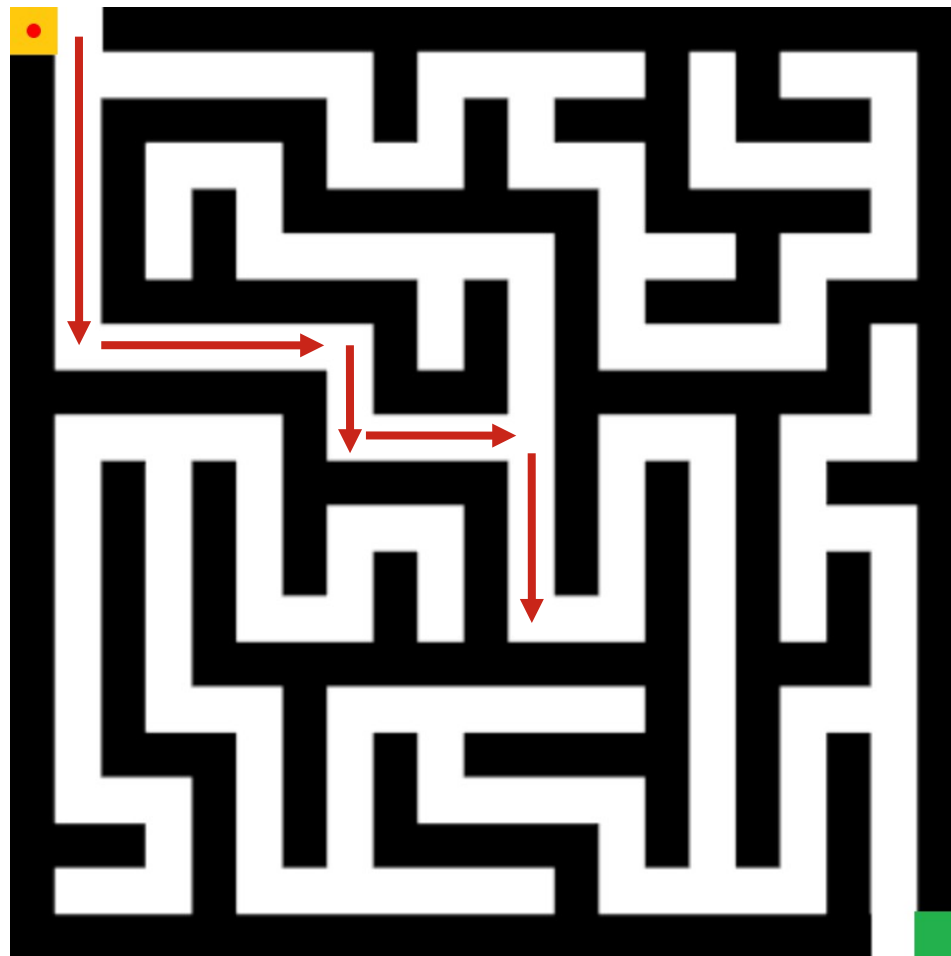


Jak kupić bilet w biletomacie?

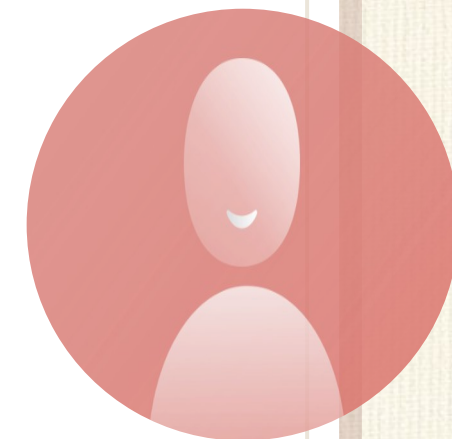
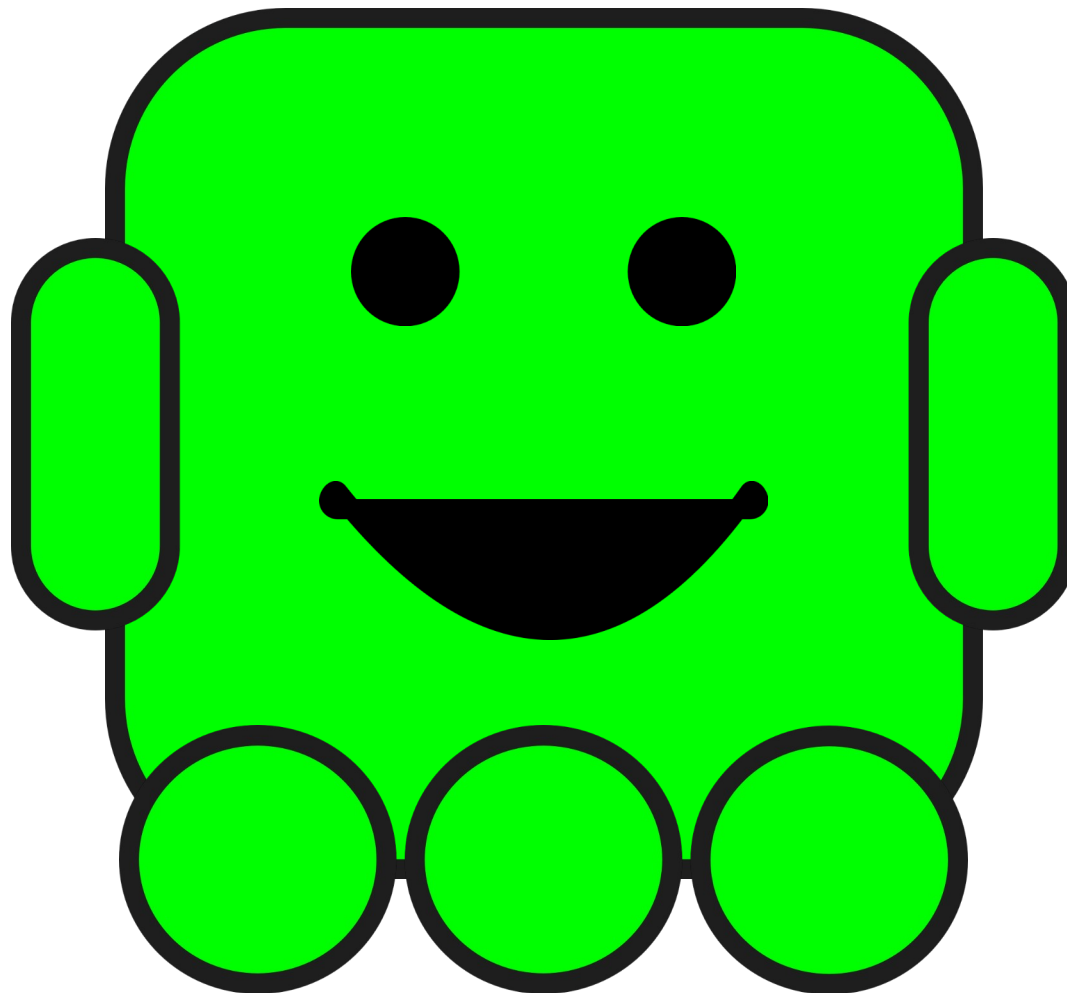
1. Wybierz rodzaj biletu
– jednorazowy czy okresowy?
2. Wybierz taryfę
– normalna czy ulgowa?
3. Zapłać za bilet – gotówką lub kartą.
4. Odbierz bilet.



Wyjście z labiryntu



Rysowanie robota



W Assembly

Instrukcje wejścia i wyjścia

Instrukcje

Wypisz pudełko

←

Wypisz napis

←

Przejdź do nowej linii

←

Wczytaj

←

Ustaw

Zwiększ

Zmniejsz

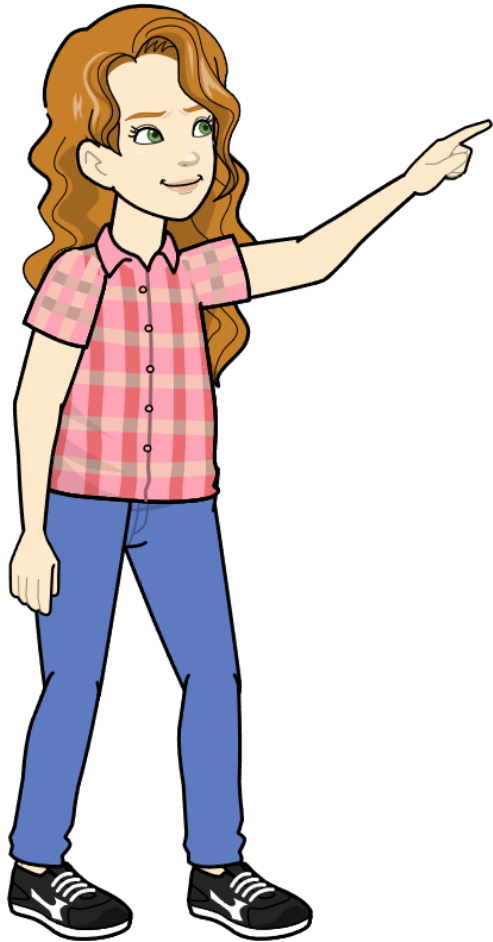
Jeżeli

Skocz do

Podsumowanie



Co powinniśmy umieć?



1. Napisać i uruchomić prosty program.
2. Omówić instrukcje wejścia i wyjścia.

Rozwiązywanie zadań programistycznych



1. Przeczytać treść zadania.
2. Omówić zadanie własnymi słowami.
3. Przygotować program.
4. Przetestować krok po kroku.
5. Sprawdzić, czy jest poprawny.

Na co trzeba zwrócić uwagę?

1. Ważna jest kolejność instrukcji.
2. Do wypisywania mamy dwie instrukcje:
wypisz napis i wypisz zawartość pudełka.

