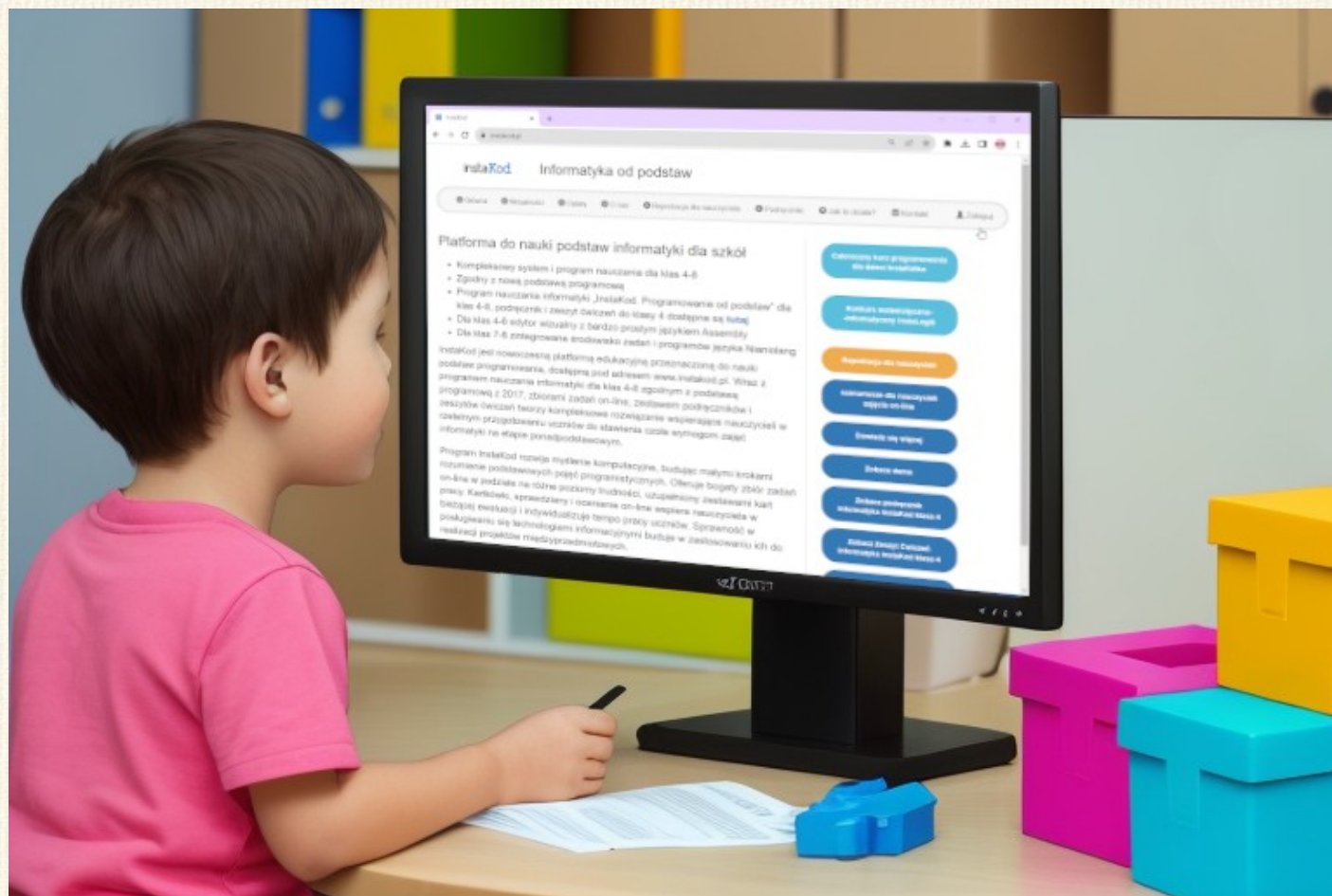
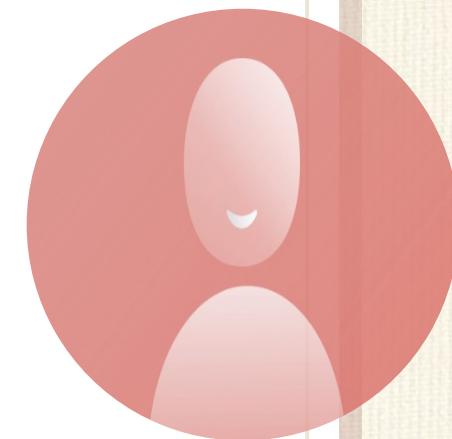
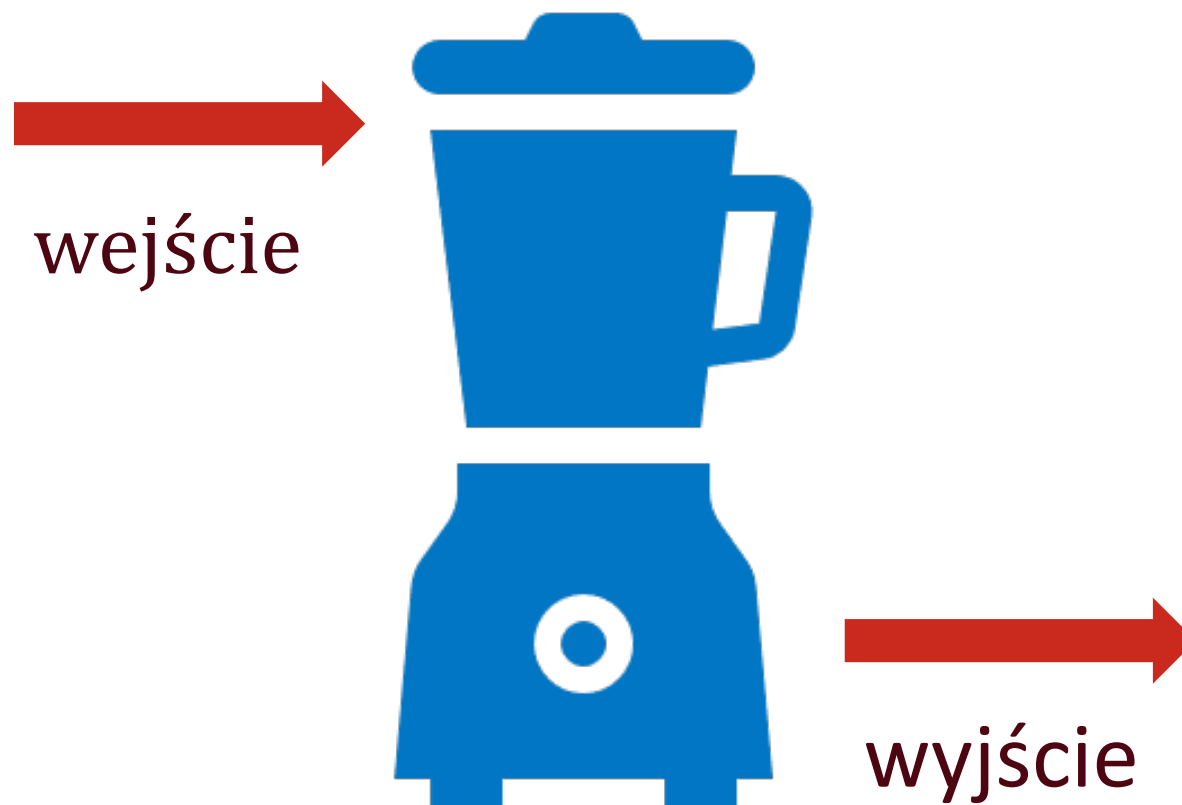


Podstawy programowania dla uczniów klas 4-6

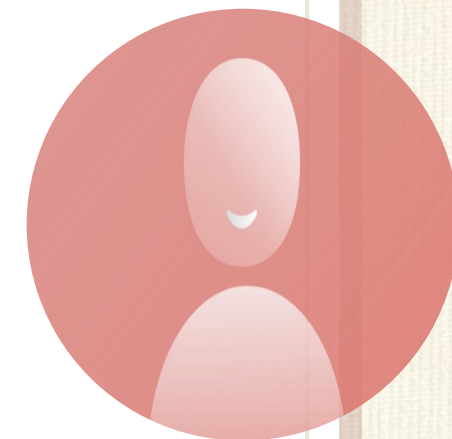
Wyjście stałe i zmienne



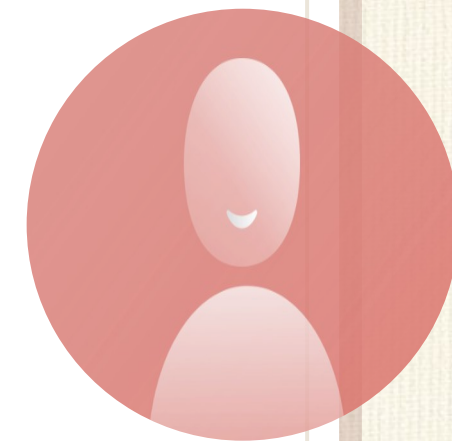
Program komputerowy



Automat z sokami



Podróż taksówką



W Assembly

Napisz program, który wczyta liczbę i w osobnych wierszach wypisze liczbę 3, wczytaną liczbę oraz liczbę 3.

Przykład 1

Dla liczby 10 program powinien wypisać:

Konsola

10

3
10
3

Przykład 2

Dla liczby 2 program powinien wypisać:

Konsola

2

3
2
3

Wejście programu

... to dane podane przez użytkownika do programu.

Przykład 1

Dla liczby 10 program powinien wypisać:

Konsola



10

3

10

3

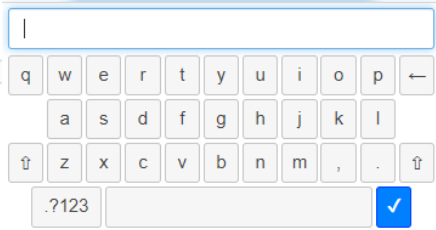
Wyjście programu

... to dane wypisane przez program.

Wypisz napis komputer

Wypisz pudełko A ▾

Przejdź do nowej linii

A simulated terminal window with a keyboard layout. The keyboard has keys for letters q through p, a, s, d, f, g, h, j, k, l, z, x, c, v, b, n, m, comma, period, and semicolon, and a checkmark key. A dropdown menu is open under the 'Wypisz pudełko' label, showing options A, B, C, and D. The 'A' option is selected and highlighted in blue.

Przykład 1

Dla liczby 10 program powinien wypisać:

Konsola

10

3
10
3



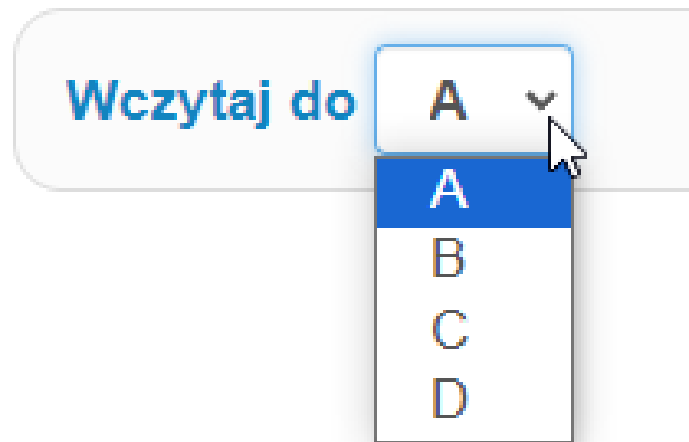
Zmienna, inaczej pudełko

- Mamy do dyspozycji 4 pudełka.
- W każdym z nich można zapisać jedną liczbę.



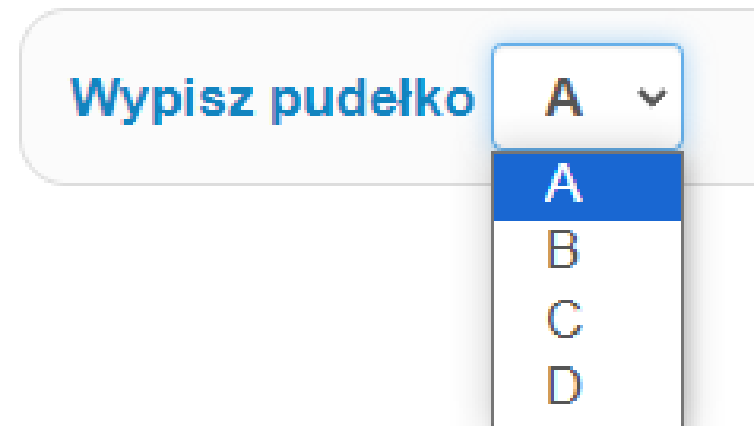
Instrukcja „Wczytaj”

- Umożliwia użytkownikowi podanie liczby i zapisanie jej we wskazanym pudełku.
- Do wyboru mamy pudełka: A, B, C i D.



Instrukcja „Wypisz pudełko”

- Gdy chcemy wypisać na konsoli, jaka liczba znajduje się w pudełku, używamy instrukcji „Wypisz pudełko”.
- Możemy wybrać jedno z 4 pudełek: A, B, C lub D.



Wyjście programu, stałe i zmienne

Jaka jest różnica między instrukcjami
„Wypisz napis”, a „Wypisz pudełko”?

Podsumowanie



Stałe i zmienne wyjście

Jaka jest różnica między
„Wypisz napis”,
a „Wypisz pudełko”?

Przykład 1

Dla liczb 2, 6, 5 i 4 program powinien
wyświetlić:

Konsola

2

6

5

4

Liczba 4

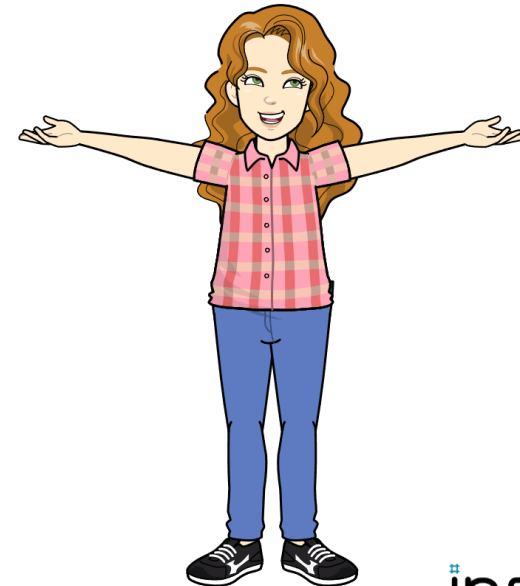
Liczba 5

Liczba 6

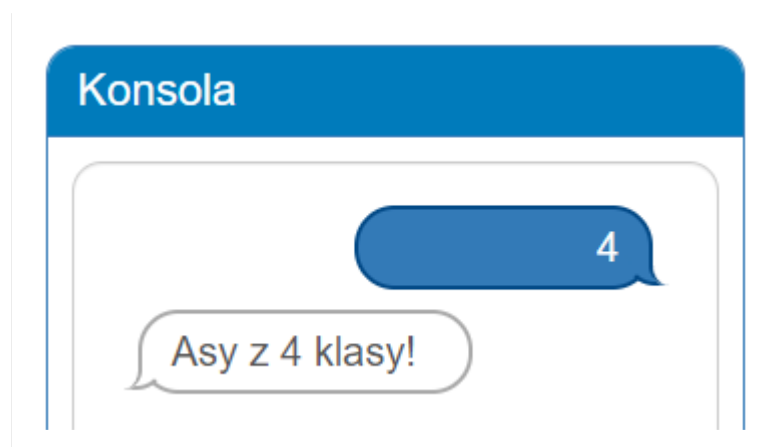
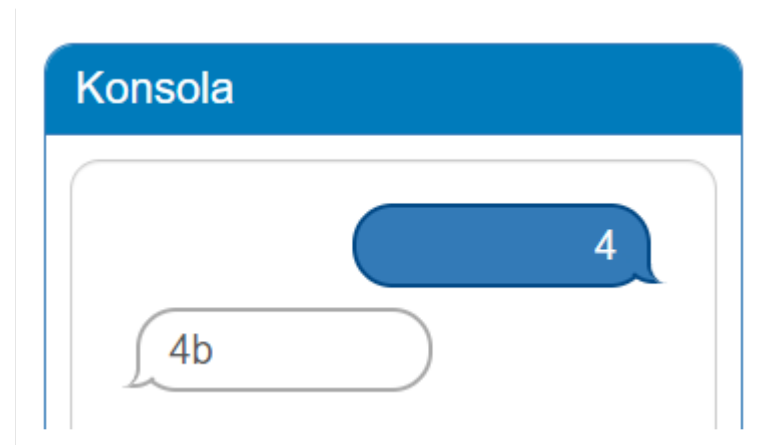
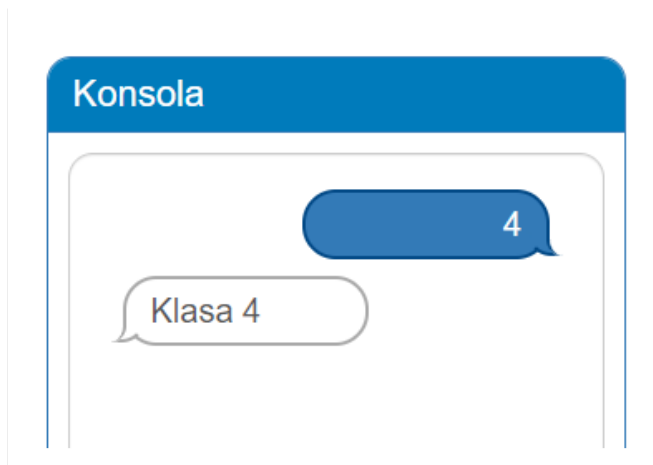
Liczba 2

Porównanie

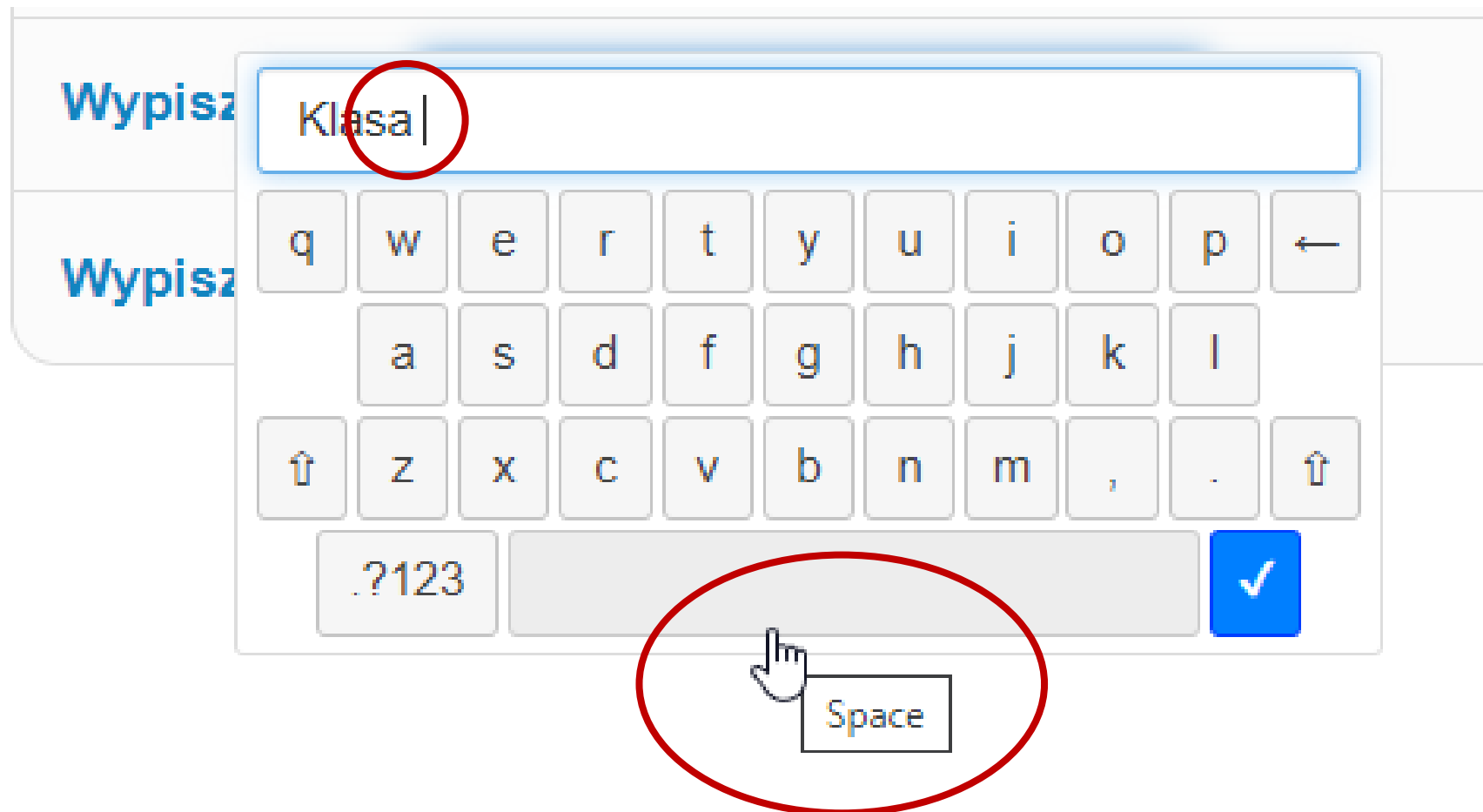
- „Wypisz napis” – zawsze wypisuje napis podany w instrukcji.
- „Wypisz pudełko” – wypisuje wartość, która w danej chwili jest w pudełku.



Łączenie stałych i zmiennych elementów



Każdy znak jest ważny



Na co trzeba zwrócić uwagę?

1. Dane wejściowe są zgodne ze specyfikacją zadania.
2. Napisy, które mają zostać wyświetlone, muszą być identyczne z podanymi w treści zadania.

