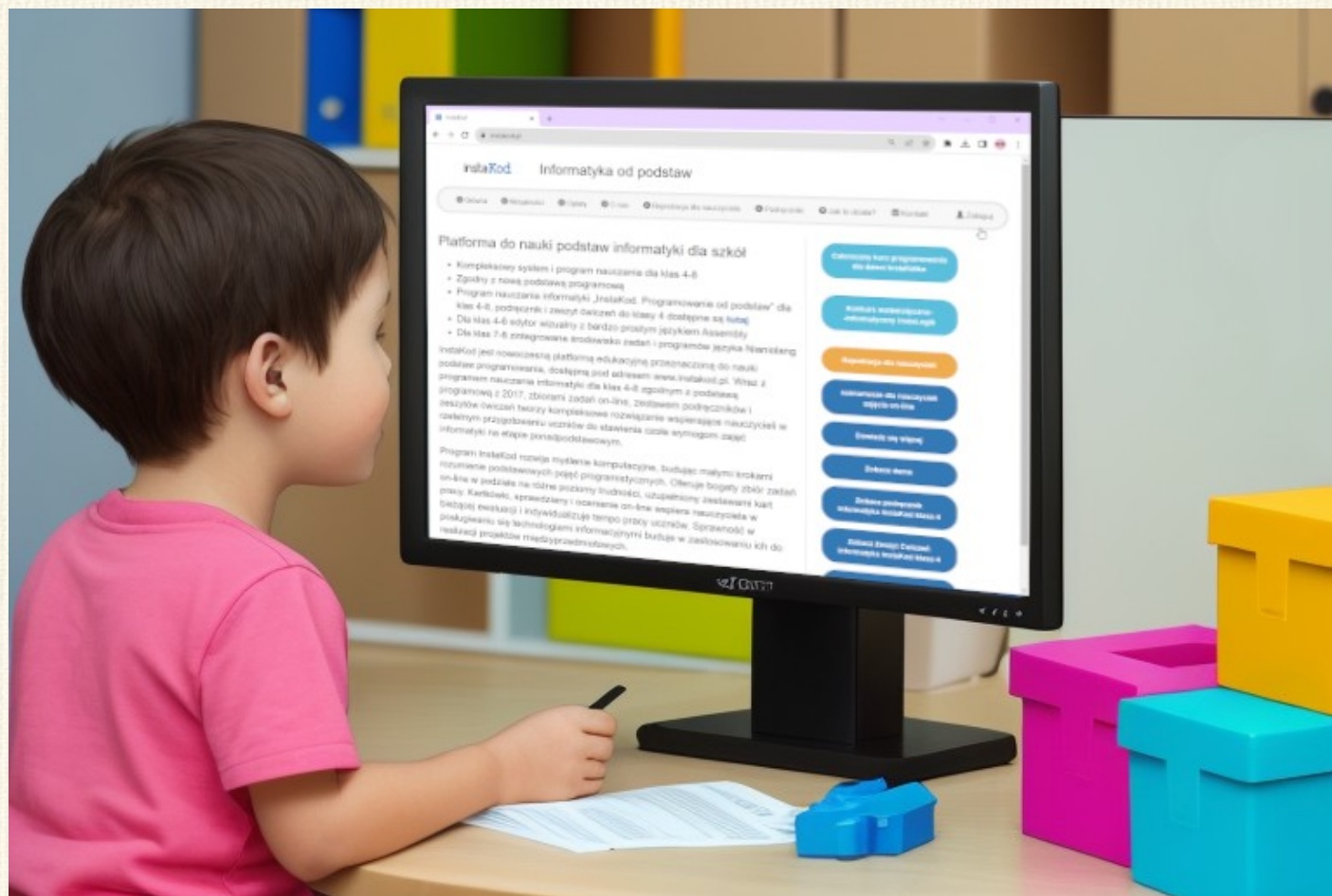


Podstawy programowania dla uczniów klas 4-6

Operacje arytmetyczne 3



Operacje arytmetyczne

Zwiększanie i zmniejszanie wartości o wartość wybranego pudełka.

Wczytaj do	A ▾
Wczytaj do	B ▾
Zwiększ	A ▾ o B

Zwiększanie

- Zwiększ A o 5 oblicza sumę liczby znajdującej się w pudełku A oraz liczby 5 i zapisuje wynik w pudełku A .
- Zwiększ A o C oblicza sumę liczby znajdującej się w pudełku A oraz liczby w pudełku C i zapisuje wynik w pudełku A .

Suma dwóch liczb

Napisz program, który wczyta liczby do pudełek A i B i wypisze ich sumę.

Przykład 1

Dla liczb 3 i 2 program powinien wypisać:

Konsola

3

2

5

Przykład 2

Dla liczb 1 i 3 program powinien wypisać:

Konsola

1

3

4

Rozwiązanie

Edytor



Wczytaj do	A ▼	1	×
Wczytaj do	B ▼	2	×
Zwiększ	A ▼ o B	3	×
Wypisz pudełko	A ▼	4	×

Inne rozwiązanie

Edytor

Wczytaj do

A

1

×

Wczytaj do

B

2

×

Ustaw

C

na

A

3

×

Zwiększ

C

o

B

4

×

Wypisz pudełko

C

5

×

Porównanie rozwiązań

Edytor

Wczytaj do

A

▼

1

×

Wczytaj do

B

▼

2

×

Zwiększ

A

▼

o

B

3

×

Wypisz pudełko

A

▼

4

×

Edytor

Wczytaj do

A

▼

1

×

Wczytaj do

B

▼

2

×

Ustaw

C

▼

na

A

3

×

Zwiększ

C

▼

o

B

4

×

Wypisz pudełko

C

▼

5

×

Podsumowanie



Co się nauczyliśmy?

- zapisywać i odczytywać wartości zmiennych;
- pisać programy z wykorzystaniem zmiennych;
- świadomie przechowywać różne wartości w pudełkach;
- sprawniej rozwiązywać zadania.