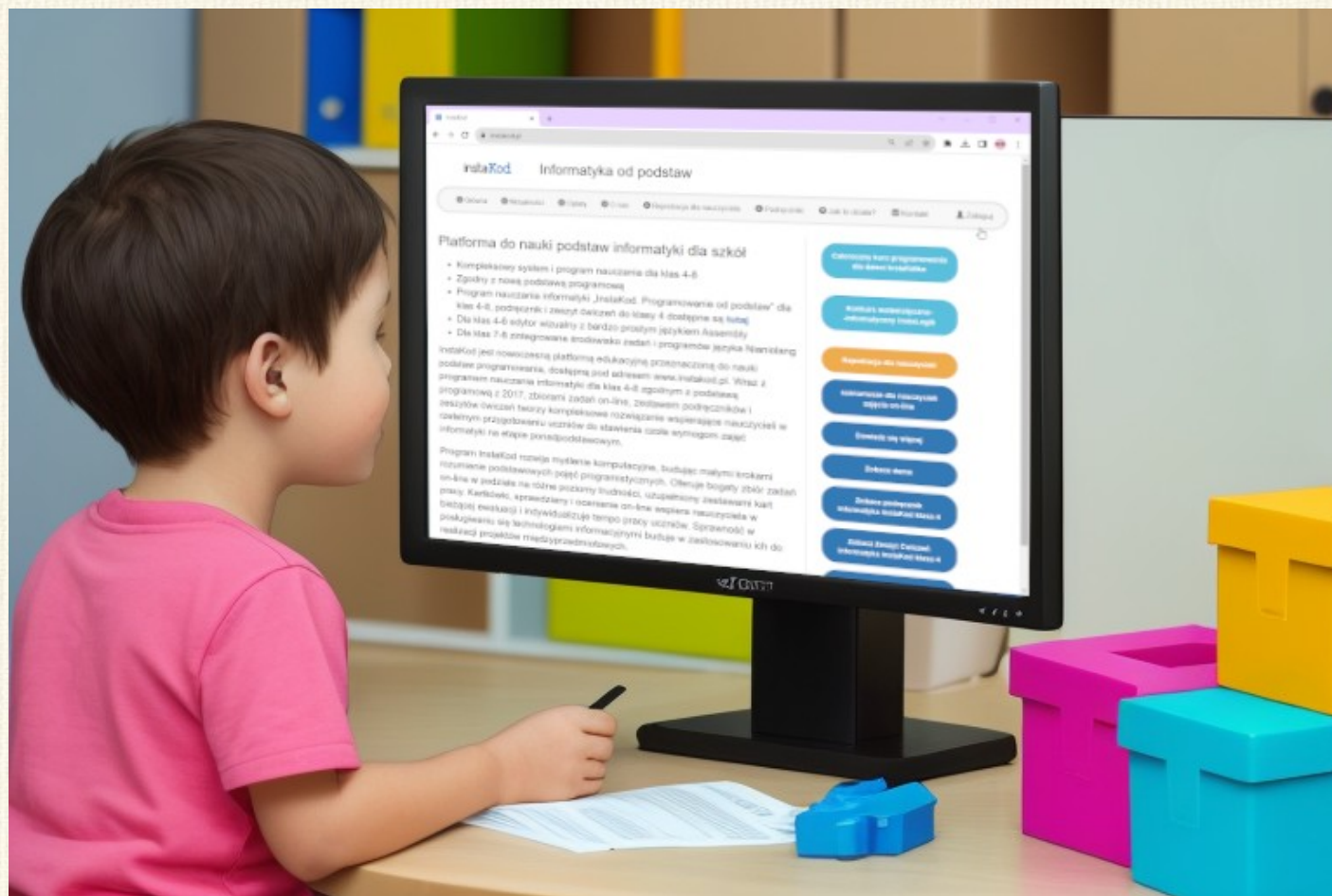


Podstawy programowania dla uczniów klas 4-6

Operacje arytmetyczne 2



Zapisanie w postaci wzoru

Napisz program, który wczyta liczbę, odejmie od niej 10, doda 20 i wypisze wynik działania.

A

A - 10

A - 10 + 20

A

A + 10

Zapisujemy algorytm

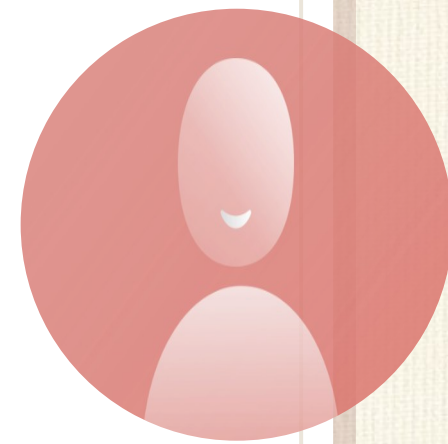
A
A + 10

Napisz program, który wczyta liczbę, odejmie od niej 10, doda 20 i wypisze wynik działania.

1. Wczytaj liczbę do pudełka A.
2. Zwiększ pudełko A o 10.
3. Wypisz pudełko A.

Algorytm a program

1. Wczytaj liczbę do pudełka A.
2. Zwiększ pudełko A o 10.
3. Wypisz pudełko A.



Wczytaj do	A	▼		
Zwiększ	A	▼	o	10
Wypisz pudełko	A	▼		

Podsumowanie



Karta papieru

- Nie bój się wziąć kartki papieru, aby zapisać obliczenia.



Testowanie

- Sprawdź na przykładach, czy program dobrze działa.

