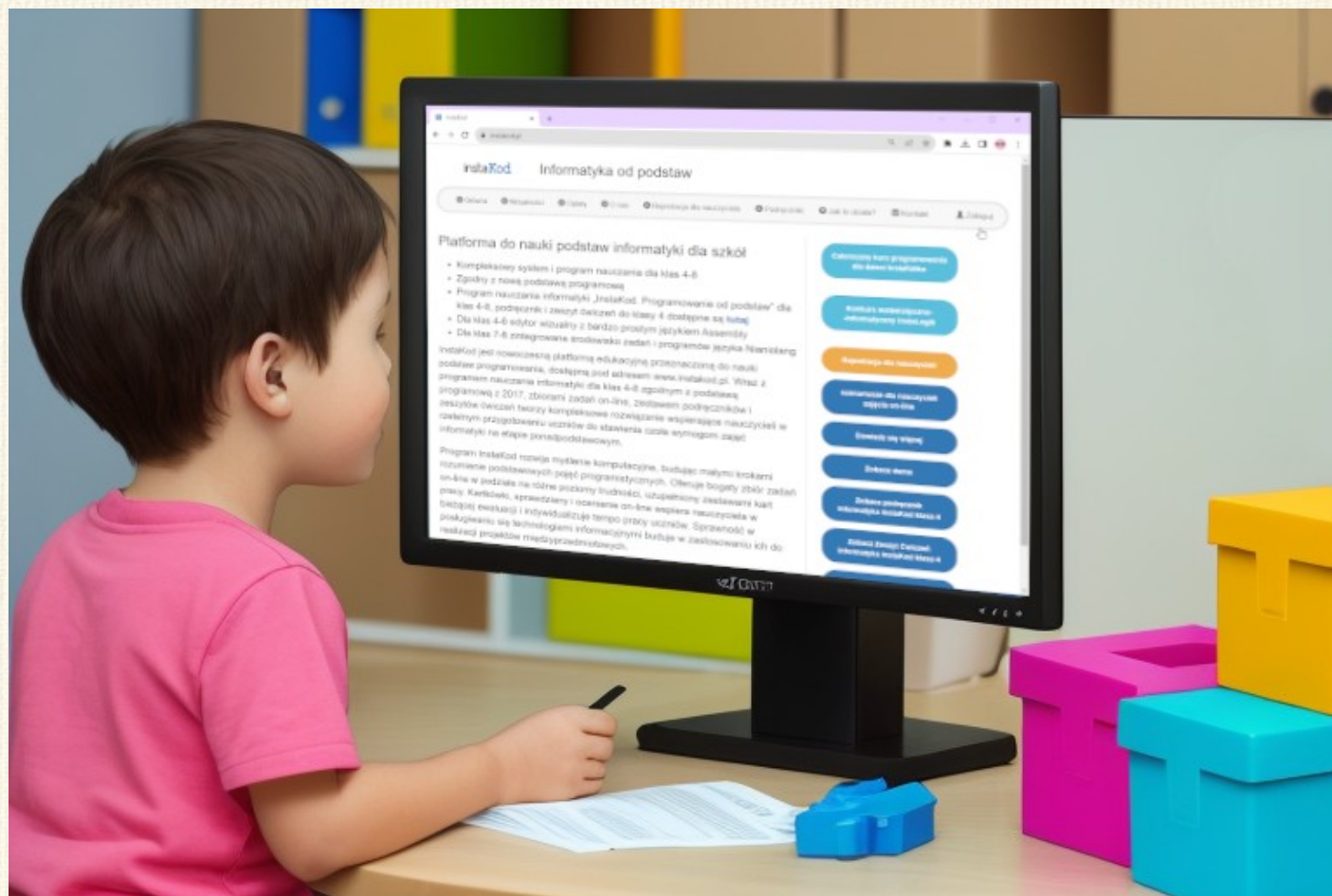


Podstawy programowania dla uczniów klas 4-6

Instrukcja warunkowa 2



Instrukcja warunkowa – drugie starcie

Jeśli warunek jest spełniony,
to podejmij działanie,
w przeciwnym przypadku,
podejmij inne działanie.



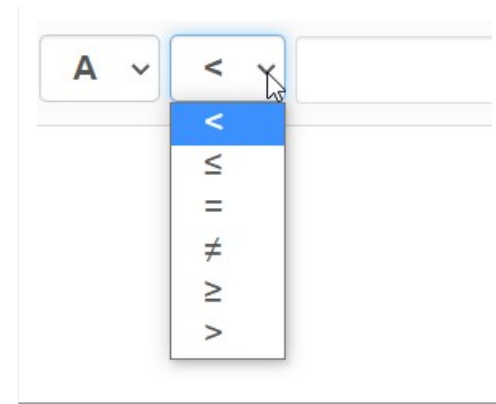
INSTRUKCJA WARUNKOWA

Instrukcja warunkowa pozwala na wykonanie różnych działań w zależności od spełnienia określonego warunku. Składa się z trzech elementów:

- warunku,
- skoku do wykonania, jeśli warunek jest spełniony,
- skoku do wykonania, jeśli warunek nie jest spełniony.



INSTRUKCJA WARUNKOWA



jeśli tak,
to skocz ...



jeśli nie,
to skocz ...

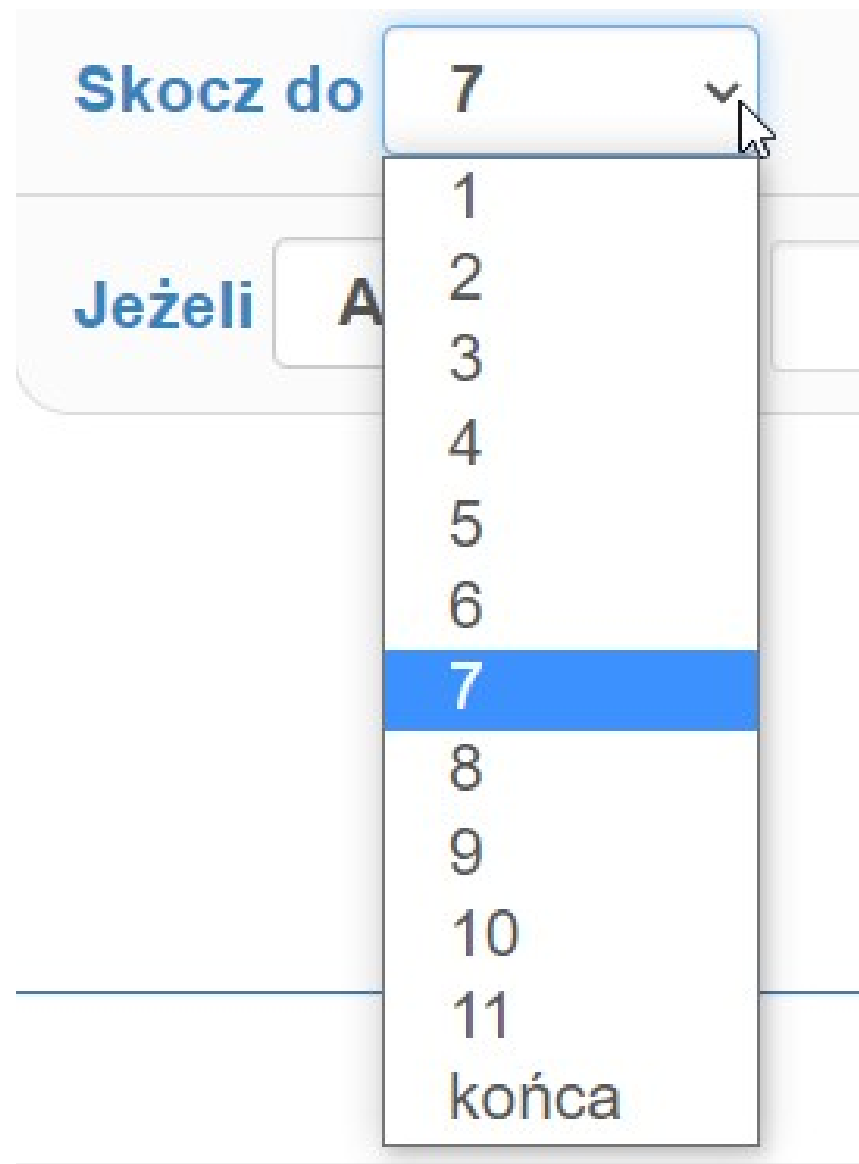


Jeżeli	B ▾	< ▾	A	skocz do	następnej ▾	inaczej skocz do	7 ▾	3	×
Wypisz pudełko	B ▾							4	×
Zwiększ	B ▾	o	1					5	×

SKOK

Instrukcje skoku pozwalają na przerwanie normalnego przepływu wykonywania kodu i przeskoczenie do określonej linii. Pozwalają na wprowadzenie warunkowego przepływu sterowania.

Instrukcja skoku zawiera numer linii lub miejsce w programie, do której ma nastąpić skok.

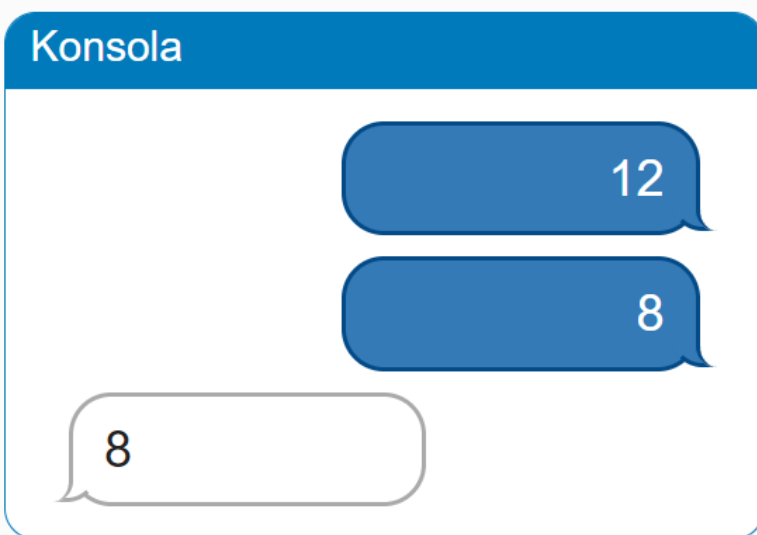


Zadanie

Napisz program, który wczyta dwie liczby i wypisze mniejszą.

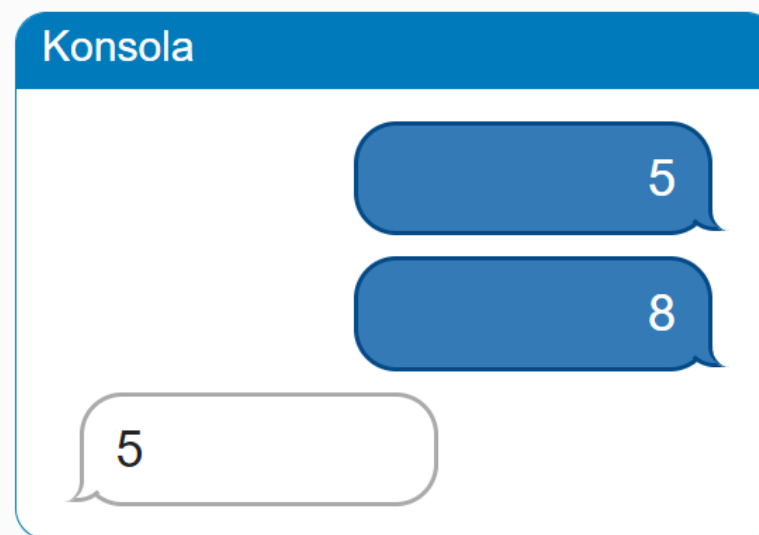
Przykład 1

Dla liczb 12 i 8 program powinien wypisać:



Przykład 2

Dla liczb 5 i 8 program powinien wypisać:



Rozwiązanie

Edytor

Wczytaj do

A

▼

1

×

Wczytaj do

B

▼

2

×

Jeżeli

A

▼

<

▼

B

skocz do

następnej

▼

inaczej skocz do

6

▼

3

×

Wypisz pudełko

A

▼

4

×

Skocz do

końca

▼

5

×

Wypisz pudełko

B

▼

6

×

Podsumowanie



Rozwiązywanie zadań

1

Opowiedz jak rozumiesz problem



2

Zaproponuj rozwiązanie



3

Zaplanuj testy

Instrukcja warunkowa

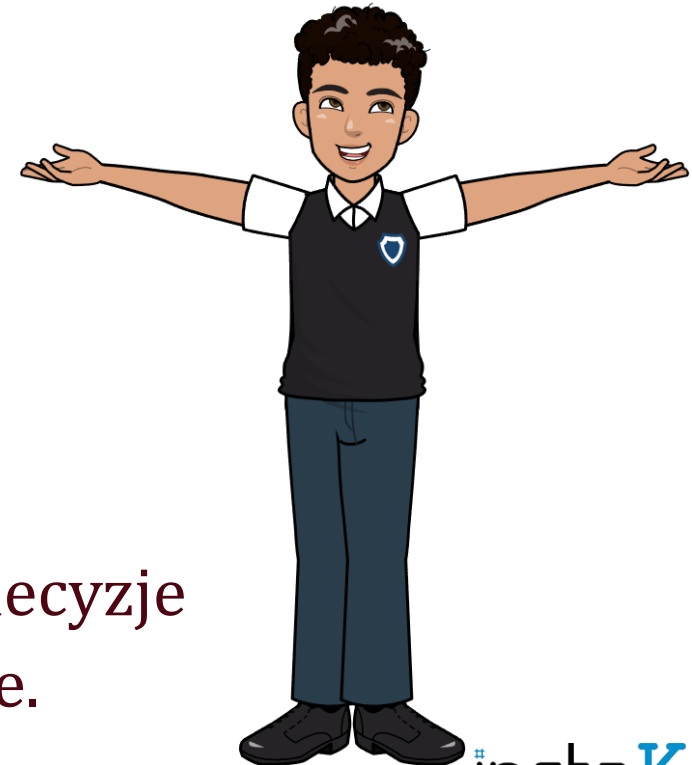
Definicja: Instrukcja warunkowa to rodzaj zdania lub instrukcji, która opiera się na pewnym warunku, który musi zostać spełniony, aby coś się wydarzyło.

Elementy instrukcji: warunek i skutek.

Słowa kluczowe:

- dla warunku – „jeśli”, „gdy”, „kiedy”
- dla skutku – „to” lub „wtedy”.

Są używane codziennie, aby podejmować decyzje i działać w odpowiedzi na zmienne sytuacje.



Znajdź błąd

Wczytaj do	A	▼	1	×						
Wczytaj do	B	▼	2	×						
Jeżeli	A	▼	<	▼	B	skocz do	następnej	▼	3	×
inaczej skocz do	5	▼								
Wypisz pudełko	A	▼							4	×
Wypisz pudełko	B	▼							5	×

Skocz do

końca

▼

Znajdź błąd

Wczytaj do	A	1	×				
Wczytaj do	B	2	×				
Jeżeli	A	<	B	skocz do	następnej	3	×
inaczej skocz do	6						
Wypisz pudełko	B	4	×				
Skocz do	końca	5	×				
Wypisz pudełko	A	6	×				

Znajdź błąd

Wczytaj do	A	▼	1	×						
Wczytaj do	B	▼	2	×						
Jeżeli	A	▼	<	▼	B	skocz do	następnej	▼	3	×
inaczej skocz do	następnej	▼								
Wypisz pudełko	A	▼	4	×						
Skocz do	końca	▼	5	×						
Wypisz pudełko	B	▼	6	×						

Dziękujemy

