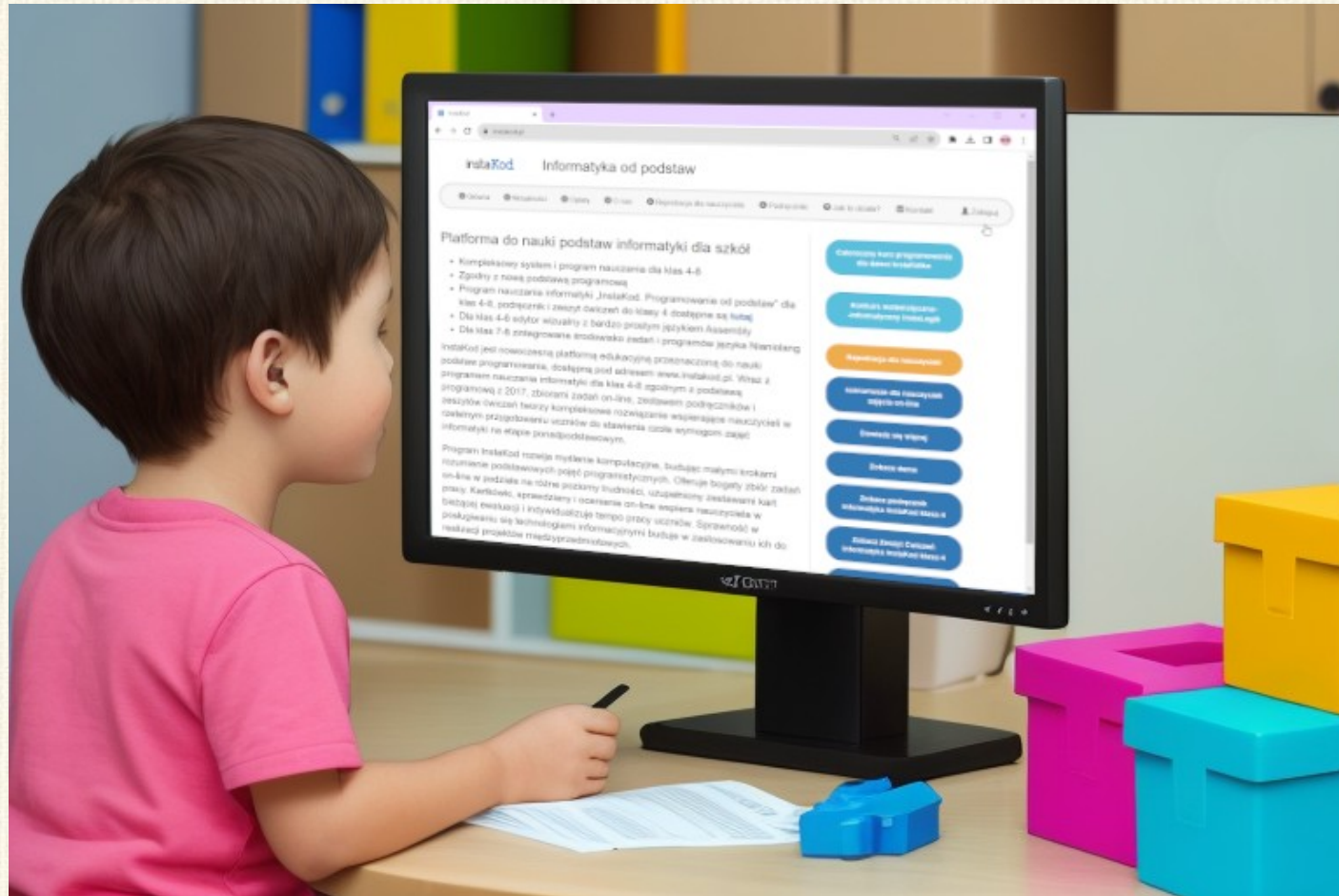


Podstawy programowania dla uczniów klas 4-6

Wprowadzenie



Zanim zaczniemy

Wybieramy środowisko programistyczne, które ...

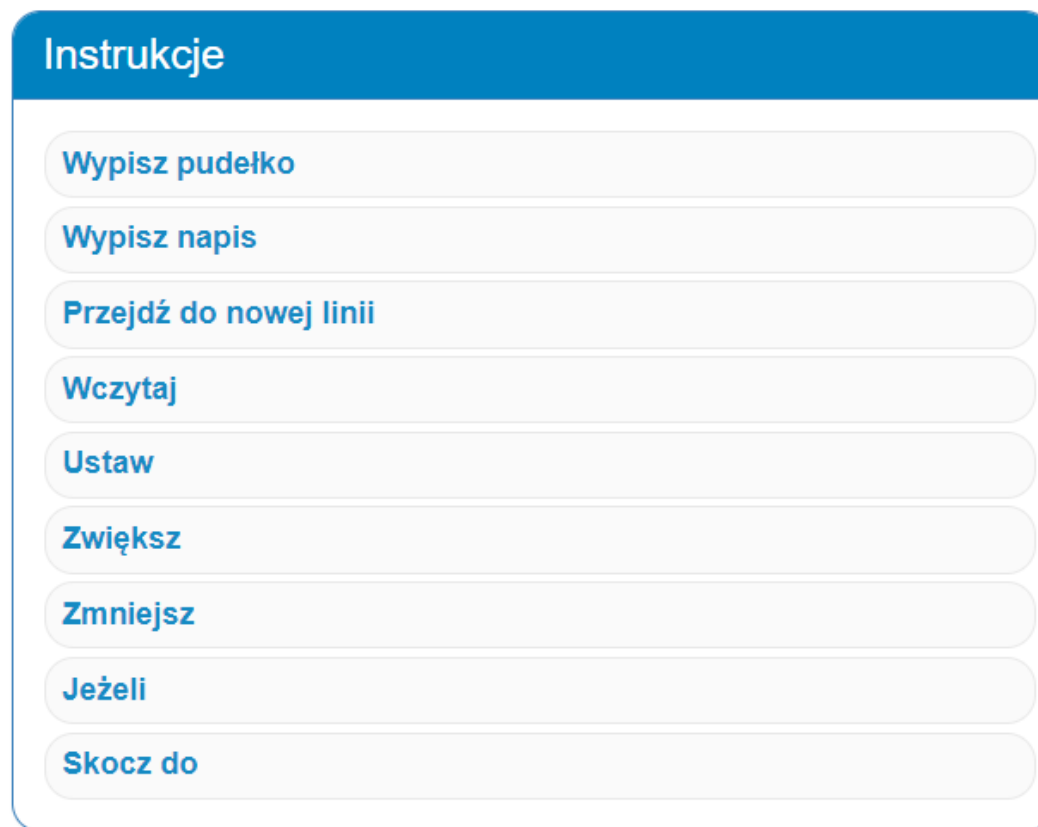
- ❖ skupia na istocie wprowadzanych pojęć,
- ❖ nie odciąga uwagi,
- ❖ umożliwia samodzielną naukę we własnym tempie,
- ❖ sprzyja indywidualizacji nauczania,
- ❖ wykorzystuje gotowość dzieci do eksperymentowania,
- ❖ daje natychmiastową informację zwrotną,
- ❖ informuje o sukcesach.

Dla klas 4-6 język blokowy Assembly

Tak proste jak tylko możliwe i nie prostsze.



Instrukcje w Assembly



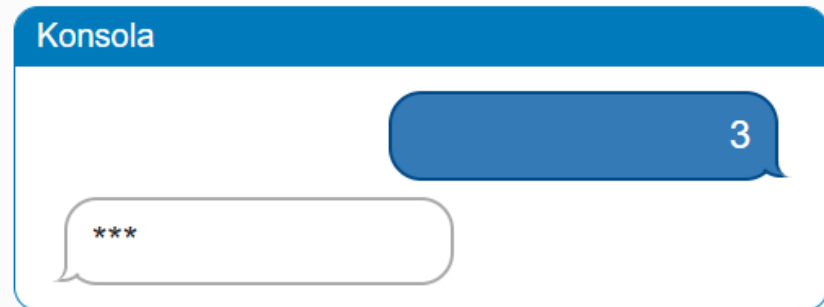
Zadanie

Kurs N P6.1

Napisz program, który wczyta liczbę od użytkownika i wypisze "*" tyle razy, ile wynosi wczytana liczba.

Przykład 1

Dla liczby 3 program powinien wypisać:



Przykład 2

Dla liczby 5 program powinien wypisać:



Rozwiązywanie – układanie programu

Edytor

Wczytaj do A ▾

1 ✕

Zmniejsz

Instrukcje

Wypisz pudełko

Wypisz napis

Przejdź do nowej linii

Wczytaj

Ustaw

Zwiększ

Zmniejsz

Jeżeli

Skocz do

Rozwiązywanie – uruchamianie

Pudełka

A: 0

B: 0

C: 0

D: 0

Edytor

Wczytaj do A 1

Ustaw C na 0 2

Wypisz napis * 3

Zwiększ C o 1 4

Jeżeli C = A

skocz do końca 5

inaczej skocz do 3

Konsola

→ Zrób krok

Edytuj

Testowanie automatyczne



Uruchom



Przetestuj



Powrót do lekcji

Odpowiedź

Edytor

Wczytaj do

A

▼

1

×

Jeżeli

A

▼

>

▼

0

skocz do

następnej

▼

inaczej skocz do

końca

▼

2

×

Wypisz napis

*

3

×

Zmniejsz

A

▼

o

1

4

×

Skocz do

2

▼

5

×

Pisanie i uruchamianie programu



programista



kod programu



użytkownik