Klasa II SP

Lekcja 20

Temat lekcji: Budowa osiedla domków w trybie programowania, blok poleceń.

Podstawa programowa: EI/1-1),2),3)/2-1),2),3)/3-1),2)/4-1)

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Cele:

- Poznanie pojęcia oraz instrukcji - „blok poleceń” ;
- Zapoznanie z opcją menu aplikacji Baltie – Program/Statystyka.

Efekty, uczeń:

- Uczeń zna pojęcie bloku poleceń oraz potrafi zastosować instrukcję w programie;
- Potrafi korzystać z opcji Program/Statystyka w menu aplikacji Baltie w celu sprawdzenia ilości poleceń (elementów) programu.

Przebieg lekcji:

Zadanie 20

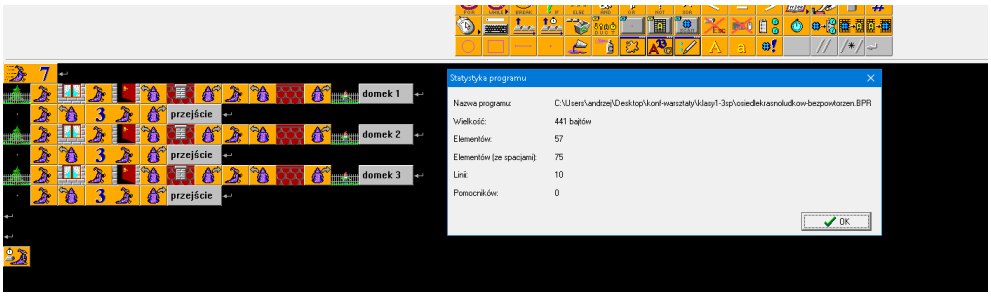
A) Utwórz scenę (rys. 1) w trybie programowania i zapisz ją pod nazwą **osiedle krasnoludków**. Postaraj się, aby twój program składał się z jak najmniejszej liczby instrukcji.
B) Utwórz scenę (rys. 1) w trybie programowania i zapisz ją pod nazwą **osiedle krasnoludków1** zastosuj poznaną instrukcję „blok poleceń” - . Korzystając z opcji Program/Statystyka żeby porównać liczbę instrukcji w programach **osiedle krasnoludków** i **osiedle krasnoludków1.**

Rys. 1

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

A) Nauczyciel pokazuje opcję menu Program/Statystyka;

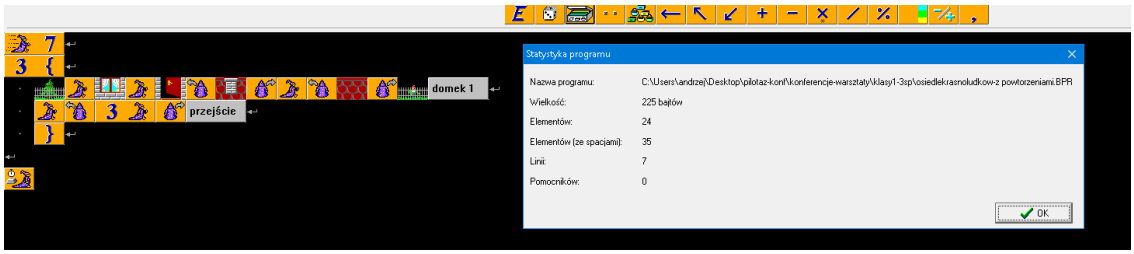
Program bez zastosowania bloku poleceń – 57 elementów



Uczniowie zapisują program pod nazwą **osiedle krasnoludków.**

B) Nauczyciel wyjaśnia uczniom pojęcie „bloku poleceń”. Blok poleceń to dwie lub więcej instrukcji w nawiasie klamrowym. Blok poleceń stosuje się, jeżeli ta sama sekwencja instrukcji powtarza się bezpośrednio po sobie. Wtedy przed nawiasem klamrowym umieszcza się liczbę powtórzeń bloku. Pokazujemy to na przykładzie obu programów:

Program z zastosowaniem bloku – 24 polecenia



Uczniowie zapisują program po nazwą **osiedle krasnoludków1.**

Nauczyciel zwraca uwagę na różnicę w liczbie poleceń w zadaniach i wyjaśnia, że im program jest krótszy (składa się z mniejszej liczby poleceń) tym lepiej.

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień