


Klasy IV - VIII**Lekcja 22,23**

Temat lekcji: Instrukcja while. Wypełnianie wiersza lub kolumny. Wprowadzanie tekstu na ekran

Podstawa programowa: EI/I-1ab,3/II-1a,2,4/III-1b,2a/IV-1,2,3,4/V-1,2

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji

Cele:

- Poznanie składni instrukcji „while”;
- Zastosowanie instrukcji „while” do wypełnienia przedmiotami wiersza lub kolumny;
- Poznanie zmiennej typu: ciąg znaków – napis;
- Poznanie polecenia „znak” z klawiatury  ;
- Wprowadzanie znaków z klawiatury na ekran;

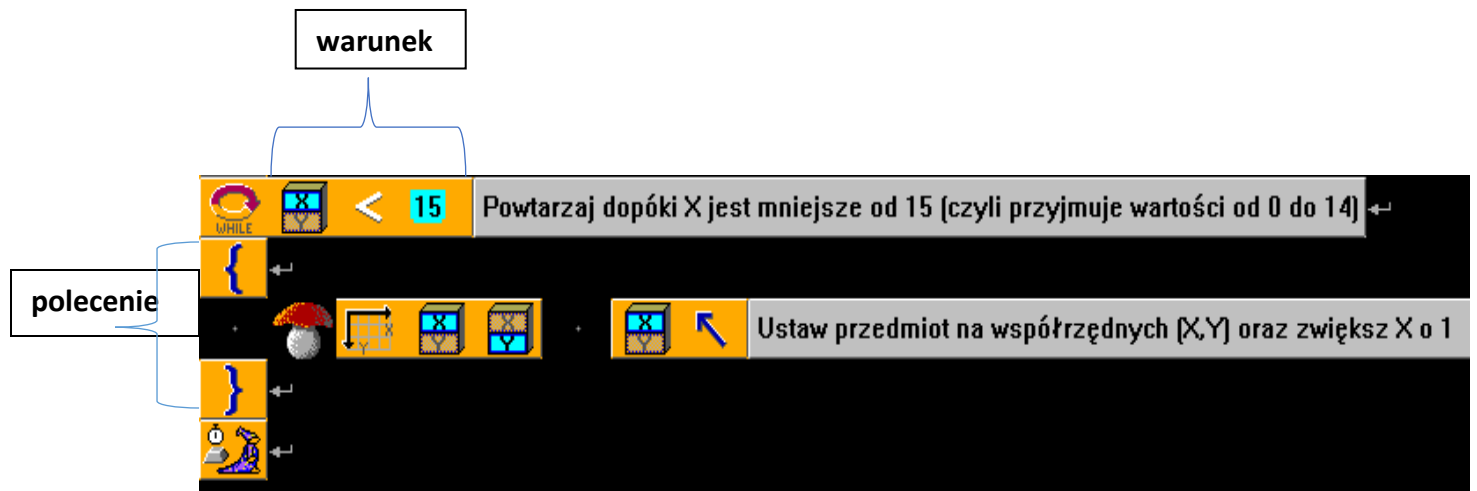
Efekty, uczeń:

- Potrafi stosować instrukcję „while” w celu wypełnienia wiersza lub kolumny przedmiotami;
- Potrafi stosować zmienne typu: ciąg znaków – napis;
- Potrafi wprowadzać znaki z klawiatury na ekran;

Instrukcja while

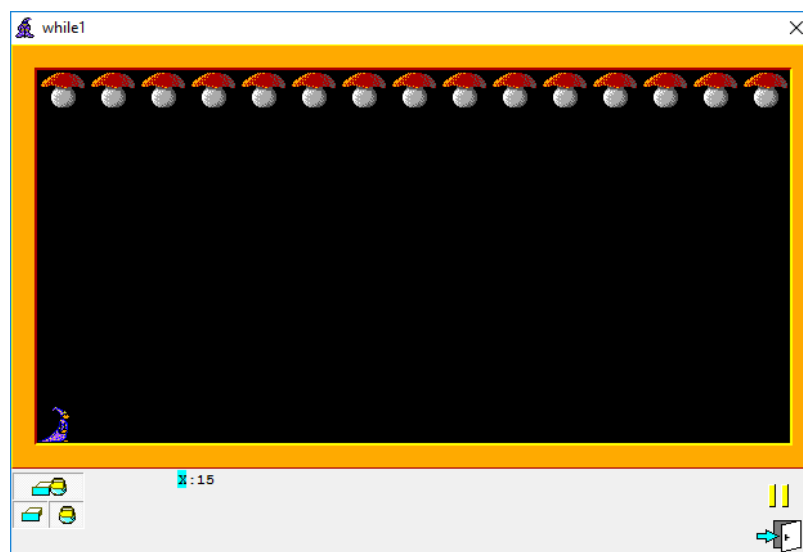
Składnia instrukcji while

While – powtarzaj **polecenie** dopóki spełniony będzie **warunek**



Przy założeniu, że $Y=0$ zmienna X przyjmuje kolejne wartości od 0 do 15.

Efekt programu:



Program przestanie działać jeśli zmienna (warunek) X przyjmie wartość 15.

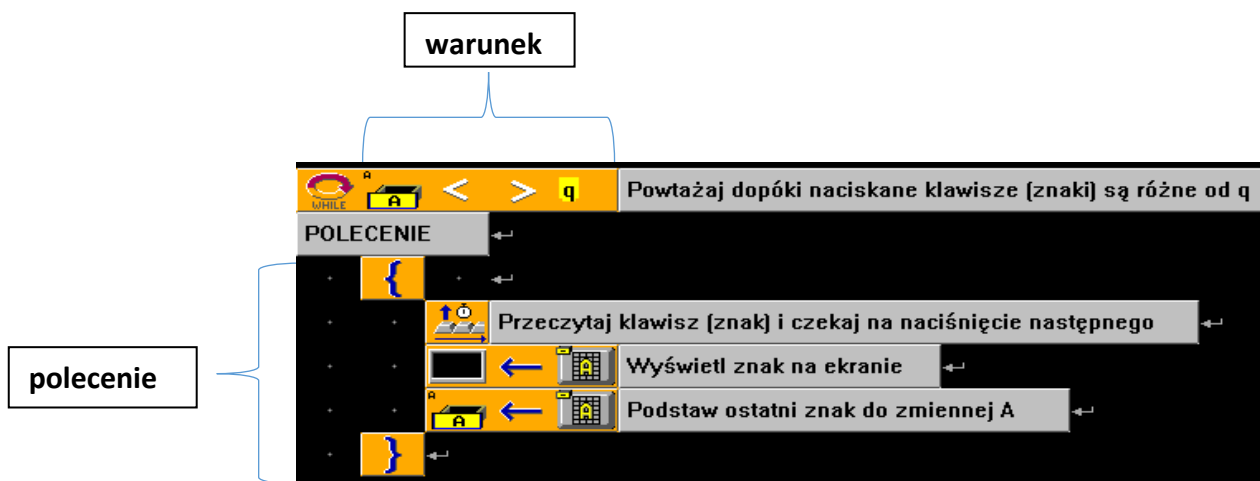
Zadanie

Proszę napisać program z wykorzystaniem pętli while, który wypełni przedmiotami dowolną kolumnę sceny.

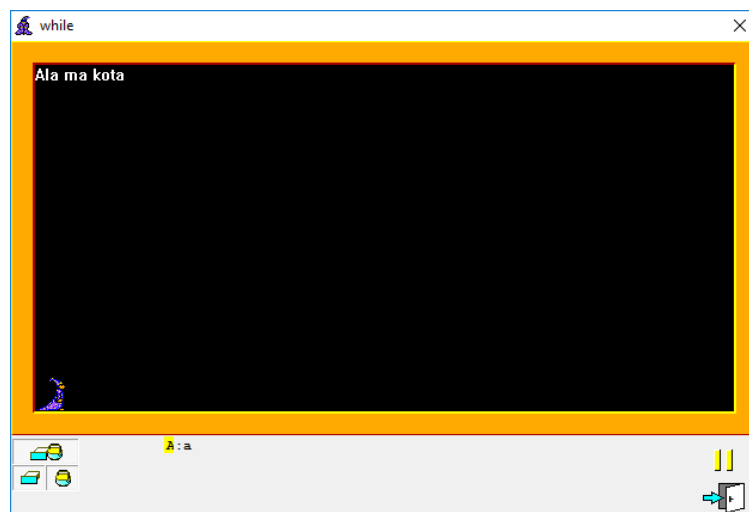
Uczniowie starają się rozwiązać zadanie samodzielnie.

Zadanie

Proszę napisać program, który będzie wyświetlał na ekranie znaki przypisane wciskanim klawiszom. Program ma przerwać działanie po wciśnięciu klawisza „q”.



Efekt programu:



Po wciśnięciu klawisza (znaku) „q”, program kończy pracę – scena znika.