

**Klasy IV - VIII****Lekcja 17**

**Temat lekcji: Przeszukiwanie sceny i wyszukiwanie wielu przedmiotów.**

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:

- Znajdowanie wielu przedmiotów na scenie i dokonywanie operacji na tych przedmiotach;
- Zastosowanie zagnieżdżonych i złożonych bloków poleceń;

Efekty, uczeń:




- Potrafi znajdować przedmioty na scenie;
- Potrafi stosować programy złożone z instrukcji „for” „if” oraz złożone z wielu instrukcji bloki poleceń;

## Zadanie

Spacerując po łące, Baltie zauważył, że pszczołom zbierającym nektar brakuje wystarczającej ilości kwiatów. Postanowił im pomóc i wyczarować większą ich liczbę.

Wczytaj scenę 0 z pewną liczbą pszczoł, następnie utwórz scenę 1, gdzie wokół każdej pszczoły powielisz kwiat znajdujący się nad nią.

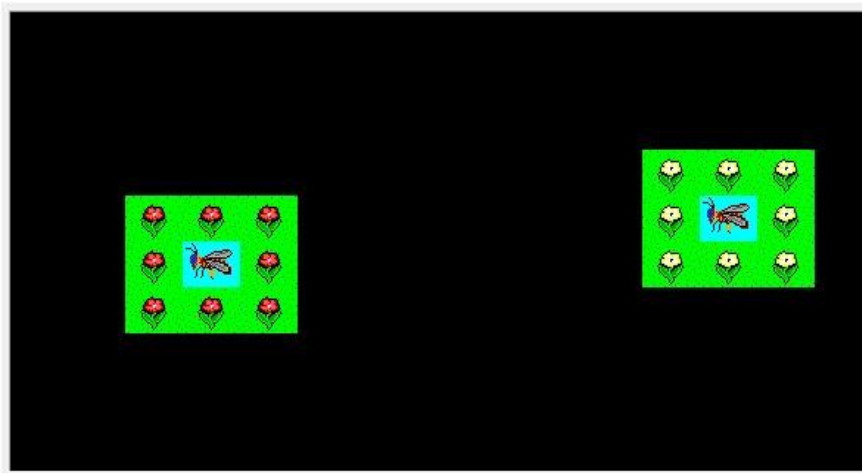
Wskazówki:

- kwiatek znajduje się zawsze nad pszczółką,
- pszczółka nigdy nie będzie umieszczona przy krawędzi sceny,
- pszczółki są oddalone od siebie o co najmniej dwa pola,
- możliwe rodzaje kwiatków to nr 1124, nr 1125, nr 1126 (    ) z banku 01.

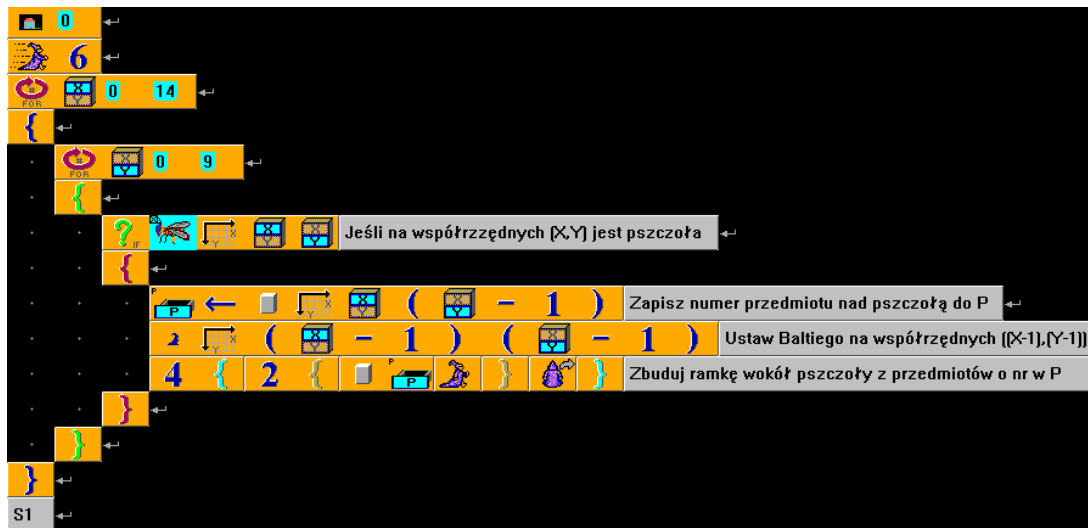
Po utworzeniu sceny umieść komentarz 'S1': 

Uwaga! Serwer będzie testował Twój program z inną sceną 0 niż podana w przykładzie.

Przykład:

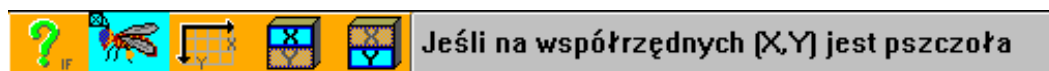


Program będący rozwiązaniem zadania:

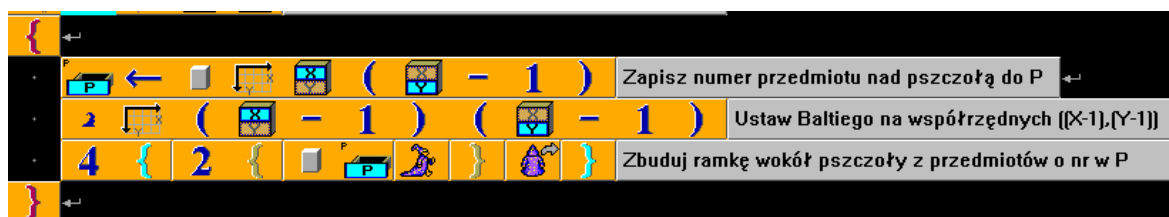


Program składa się z podwójnie zagnieżdżonej pętli „for” instrukcji „if” zgnieżdżonej w wewnętrznej pętli „for” – tak jak w przeszukiwaniu sceny.

Jednak jeśli w trakcie przeszukiwania sceny natrafimy na pszczołę:



To za każdym razem wykonujemy następujący blok poleceń:



Powyższy blok poleceń wykonywany jest tyle razy ile jest pszczół na scenie.