

Klasy IV - VI**Lekcja 3,4**

Temat lekcji: Stosowanie instrukcji „for” w podwójnym zagnieżdżeniu w celu zamalowania (zabudowania) całej sceny (płaszczyzny) lub jej części

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

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji

Cele:

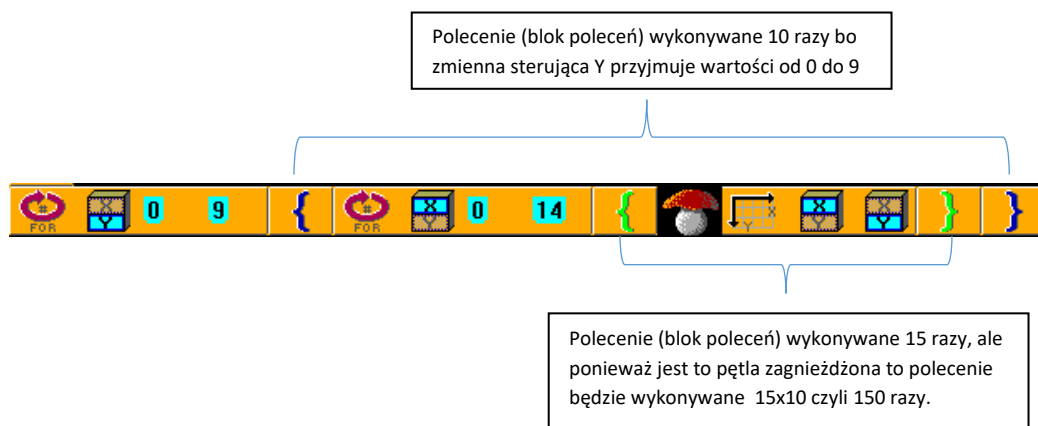
- Stosowanie instrukcji „for” w podwójnym zagnieżdżeniu w celu zamalowania (zabudowania) całej sceny (płaszczyzny) lub jej części;
- Kształtowanie kompetencji społecznych, uczniowie współpracują, pomagają sobie w tworzeniu programu;
- Praca z wykorzystaniem zmiennych;

Efekty, uczeń:

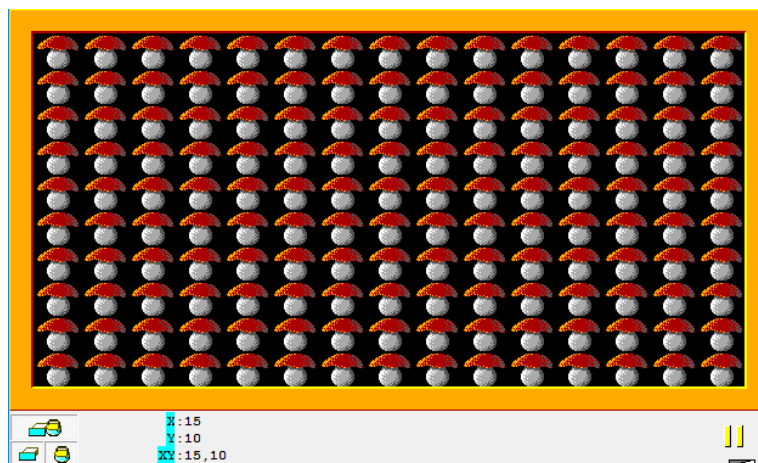
- Potrafi stosować instrukcję „for” w podwójnym zagnieżdżeniu w celu zamalowania (zabudowania) całej sceny (płaszczyzny) lub jej części;
- Potrafi odpowiednio dobierać zmienne;
- Współpracuje z kolegami w trakcie tworzenia programu. .

Przebieg lekcji:

Zagnieżdżenie pętli for w pętli for:



Efekt programu:



Zagnieżdżenie instrukcji (pętli) for pozwala zbudować fragment lub całą scenę (płaszczyznę). Bez zagnieżdżenia można było zbudować tylko wiersz, lub tylko kolumnę.

W powyższym przypadku scena wypełniała się przedmiotami wiersz po wierszu, począwszy od wiersza o współrzędnej Y=0 do wiersza o współrzędnej Y=9

Zadanie 1

Kto wypełni scenę przedmiotami kolumna po kolumnie począwszy od kolumny o współrzędnych $X=0$ a skończywszy na $X=14$?

Nie można zmieniać kolejności współrzędnych w poleceniu:



Rozwiązanie zadania:



Zadanie 2

Proszę wypełnić część sceny:

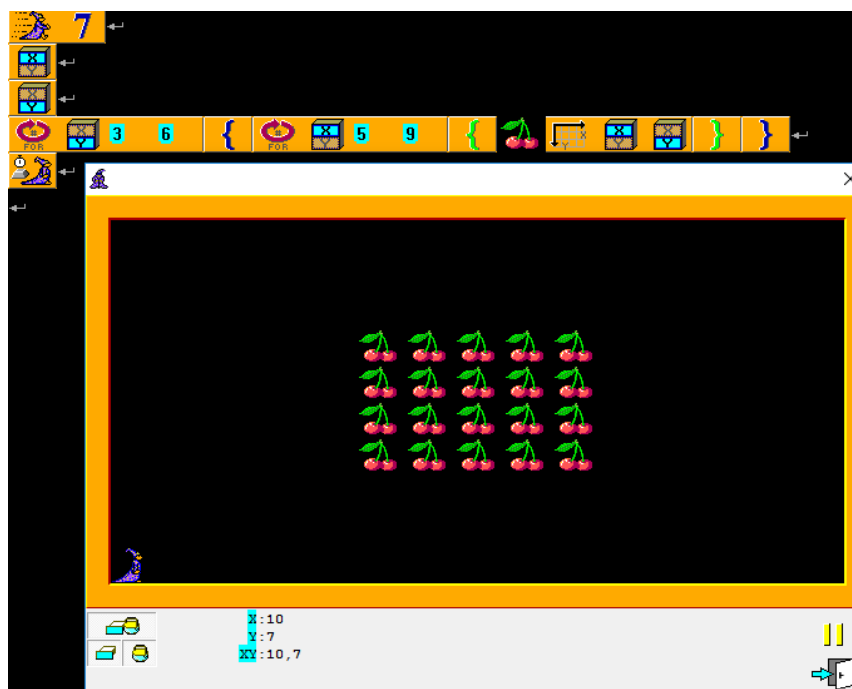
Przypadek A:



Przypadek B:



Przypadek C:



Zadanie 3

Proszę zapełnić przedmiotami:

- a) górną część sceny;
- b) dolną część sceny;
- c) lewą część sceny;
- d) prawą część sceny.