

Temat:

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – instrukcje warunkowe.

Klasa 1A BS

28 maja 2020 r.

Wprowadzenie

Do tej pory wykorzystywaliśmy gotowe programy do realizacji określonych zadań. Dziś wcielimy się w rolę programisty, który musi napisać program, który może być wykorzystany w konkretnej sytuacji. Konkretnie mówiąc, zajmiemy się często spotykanymi w życiu sytuacjami warunkowymi. Opisowo można powiedzieć, że są to sytuacje oparte na schematach:

- *jeżeli ... (warunek) to ... (lista poleceń) w przeciwnym razie ... (lista poleceń)*
lub
- *jeżeli ... (warunek) to ... (lista poleceń)*

Materiał do dzisiejszej lekcji znajduje się na stronie:

<https://epodreczniki.pl/b/instrukcja-warunkowa/PteP0ZmNS>

Zapoznajcie się ze znajdującym się tam materiałem. Przeanalizujcie podane tam przykłady. Rozpoczynamy od Wprowadzenia. Na kolejne strony:

- Przeczytaj,
- Prezentacja multimedialna
- i Sprawdź

przechodzimy klikając w polecenie: Następna strona znajdujące się na dole kolejnych stron.

Z dzisiejszej lekcji nie przesyłamy żadnych zadań.

W razie pytań lub wątpliwości proszę o kontakt przez pocztę elektroniczną.

Powodzenia

Piotr Nowakowski