

Klasa V

Witajcie! Mam nadzieję, że po powrocie zaprezentujecie mi swój pokaz w prezentacji multimedialnej PowerPoint z ostatniej karty pracy, którą macie wklejoną w zeszytach. Zapiszcie ją na swoich nośnikach pamięci lub jeżeli potraficie prześlijcie na moją pocztę: dorotawegorowska@gmail.com


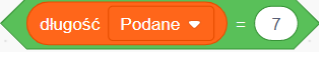
Klasa VI

Witajcie! Wykonajcie w programie Scratch 2.0 (program do ściągnięcia za darmo) zadania z karty pracy. Zapiszcie na swoich nośnikach pamięci lub prześlijcie na moją pocztę: dorotawegorowska@gmail.com

Karta pracy


Temat 3.3. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?

Część I. Lista „Podane”

1. Utwórz zmienną „Liczba” i trzy listy o nazwach: „Podane”, „Wylosowane” i „Trafione”.
2. Wybierz dowolnego duszka lub tło i zbuduj skrypt dla listy „Podane”:
 - wstaw blok **zapytaj ... i czekaj** (kategoria **Czujniki**) i wpisz na nim: „Podaj liczbę z zakresu od 1 do 25”,
 - dołącz do niego blok **ustaw Liczba na 0** i zamiast cyfry wstaw blok **odpowiedź** (kategoria **Czujniki**),
 - dodaj blok **jeżeli ... to ...** i w sześciokątne pole wstaw wyrażenie (wpisana liczba musi być z zakresu od 1 do 25 i nie znajdować się jeszcze na liście „Podane”):
 , a w środku tej pętli blok **dodaj** (tutaj wstaw zmienną „Liczba”) **do Podane**,
 - wstawione wcześniej bloki wstaw do pętli **powtarzaj aż ...** (kategoria **Kontrola**), a jako liczbę powtórzeń wstaw wyrażenie:  ,
 - przed pętlą **powtarzaj aż ...** wstaw blok z zieloną flagą, a następnie trzy bloki **usuń wszystko z ...** i na każdym bloku wybierz nazwę innej listy,
 - za pętlą **powtarzaj aż...** wstaw blok **nadaj komunikat wiadomość1** i wpisz na tym bloku „Losuj”, a następnie dołącz blok **zatrzymaj ...** i wybierz **ten skrypt**.

Część II. Lista „Wylosowane”

1. Utwórz skrypt, który uruchomi się po nadaniu komunikatu „Losuj” – zduplikuj skrypt utworzony w zadaniu 2 i odpowiednio zmodyfikuj:
 - przed pętlą **powtarzaj aż ...** wstaw blok **kiedy otrzymam ...** i wybierz „Losuj”,
 - zmień wszędzie „Podane” na „Wylosowane”,
 - usuń blok **zapytaj ... i czekaj**,
 - zamiast bloku **odpowiedź** wstaw **losuj liczbę od ... do ...** i wpisz liczby 1 i 25.

- zmień warunek na bloku **jeżeli ... na**  ,
- na koniec zamiast komunikatu „Losuj” nadaj komunikat „Sprawdź”.

Część III. Porównanie list i umieszczenie wspólnych elementów na liście „Trafione”

1. Wstaw blok **kiedy otrzymam ...** i wybierz „Sprawdź”.
2. Dołącz blok **jeżeli ... to ...**:
 - w sześciokątnym polu wstaw wyrażenie, aby porównać dwa kolejne elementy z list „Podane” i „Wylosowane”
  ,
 - wewnątrz bloku **jeżeli... to ...** wstaw **odnaj element 1 z Wylosowane do Trafione**.
3. Zmodyfikuj skrypt, aby porównać pierwszy element z listy „Podane” z kolejnymi elementami listy „Wylosowane”:
 - utwórz zmienną i nazwij ją „b”,
 - po bloku **kiedy otrzymam Sprawdź** dodaj blok **ustaw b na ...** i wpisz liczbę 1,
 - na bloku **jeżeli ... to ...** zmień **element 1 z Wylosowane** na **element b z Wylosowane**,
 - po bloku **jeżeli ... to ...** dołącz blok **zmień b o 1**,
 - bloki **jeżeli ... to ...** i **zmień b o 1** wstaw do pętli **powtórz ... razy** i wpisz wartość 7.
4. Uzupełnij skrypt, aby porównać ze sobą wszystkie elementy z obu list:
 - utwórz zmienną i nazwij ją „a”,
 - po bloku **kiedy otrzymam Sprawdź** dodaj blok **ustaw a na ...** i wpisz liczbę 1,
 - na bloku **jeżeli ... to ...** zmień **element 1 z Podane** na **element a z Podane**,
 - po bloku **powtórz 7 razy** dołącz blok **zmień a o 1**,
 - wstaw blok **powtórz ... razy**, wpisz na nim liczbę 7 i wstaw do tej pętli wszystkie bloki od **ustaw b na 1**,
 - na koniec dołącz blok **zatrzymaj ...** i wybierz **wszystko**.
5. Zapisz program pod nazwą *szczęśliwe liczby*.