

Інформатика 5

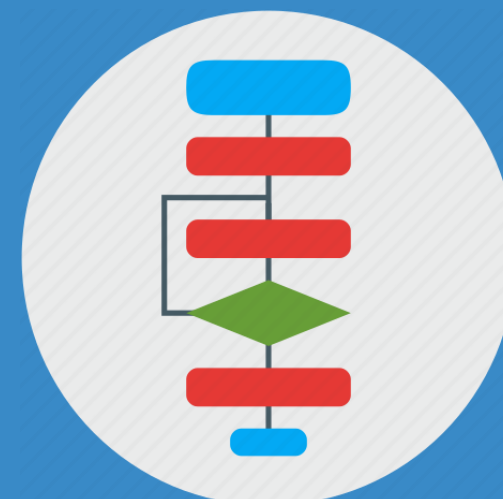
Урок 25

за підручником

Морзе Н.В. та ін.

# Поєднання повторень

Нова українська школа



# Поєднання команд повторення

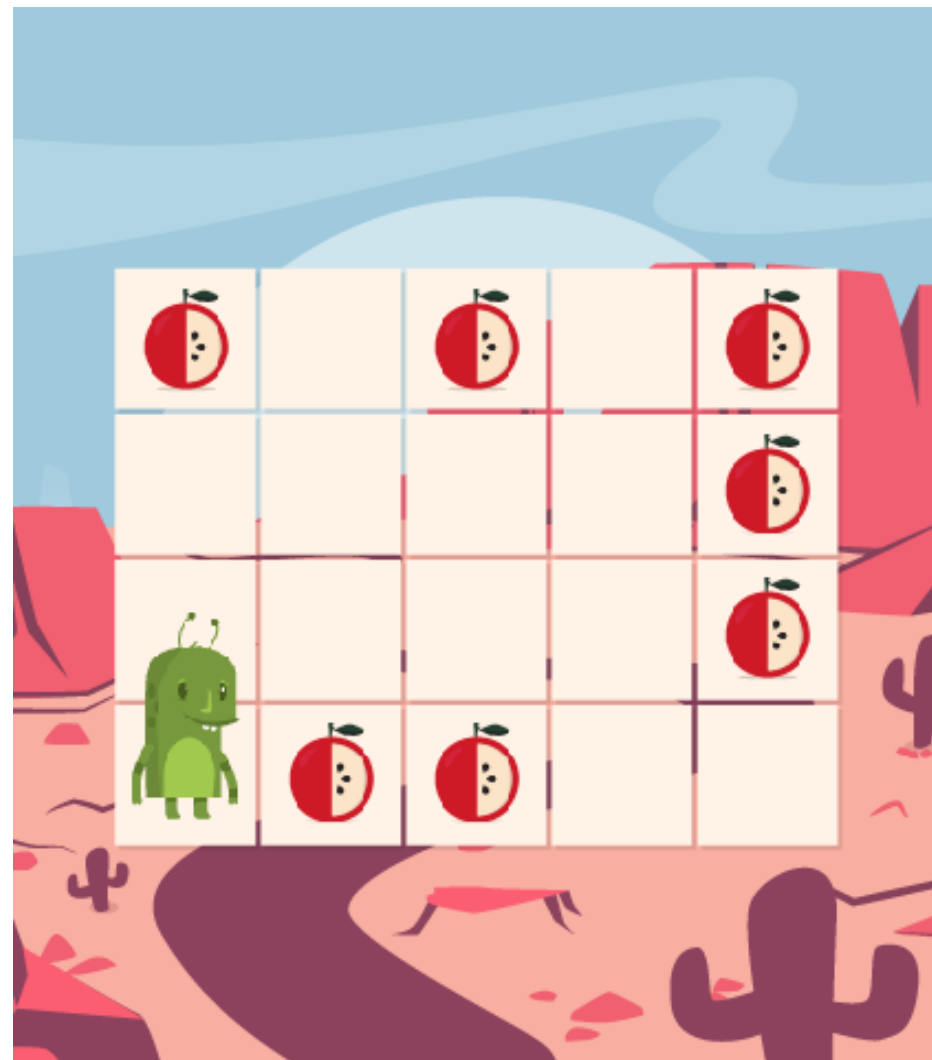
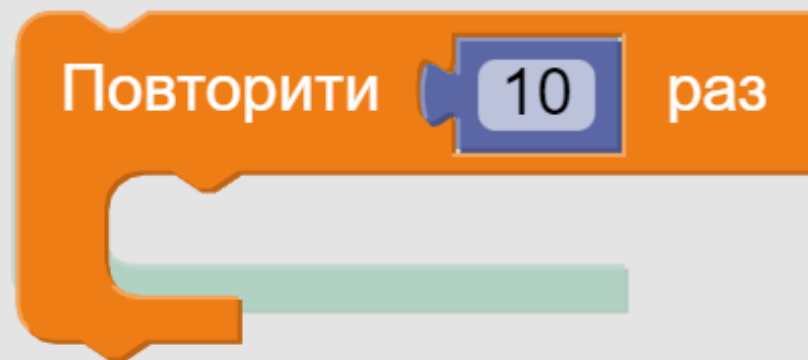
Обговоріть стратегію, яку потрібно обрати, щоб виконати завдання у вправі **Чужинець в пустелі** (гра **Розумні блоки**, рівень 2).

Для складання алгоритму можна обрати команди:

Команди

Мої процедури

Повторення



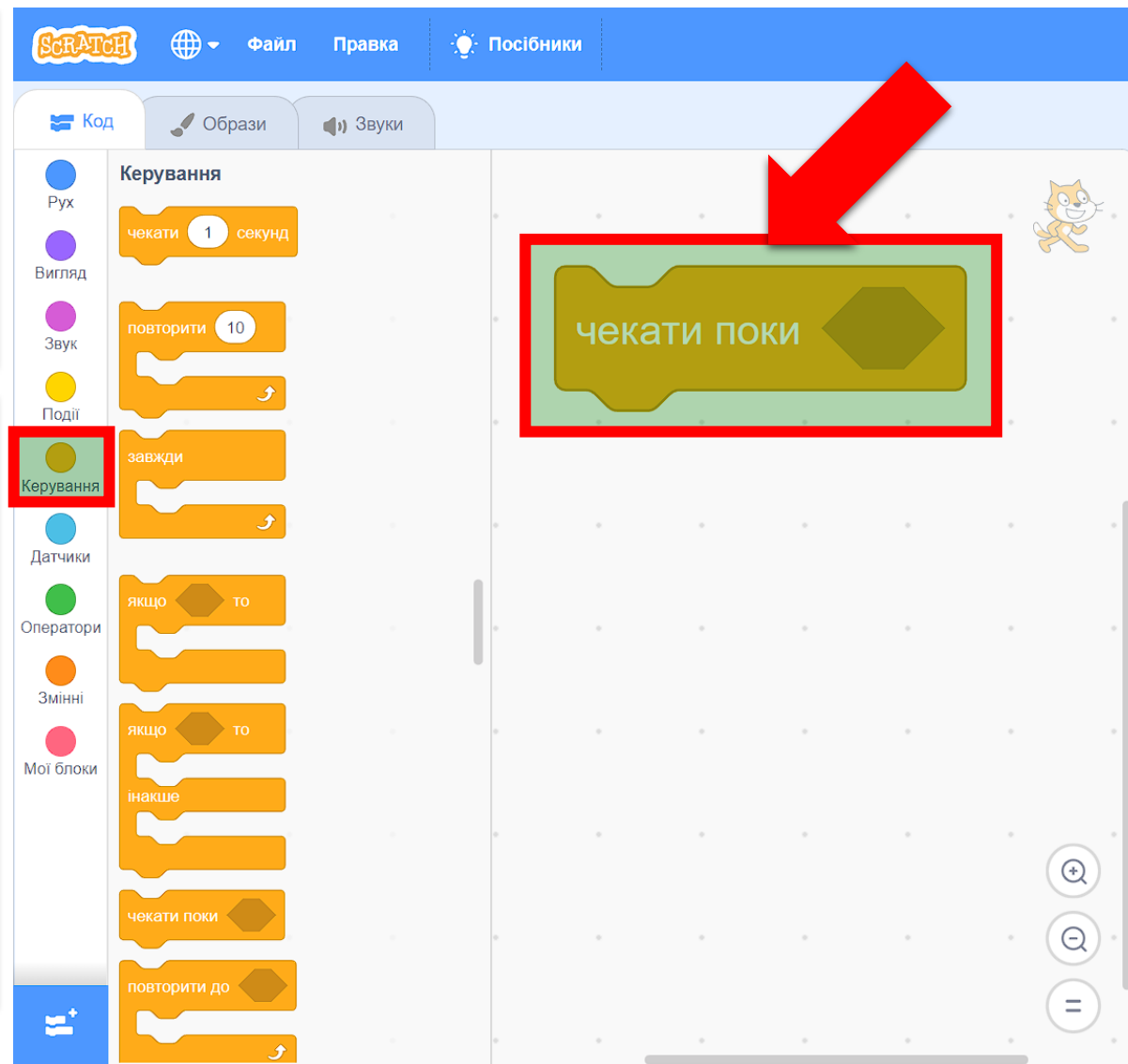
# Поєднання команд повторення

**Реалізуйте обрану стратегію. Визначте, у кого алгоритм містить якнайменшу кількість команд.**

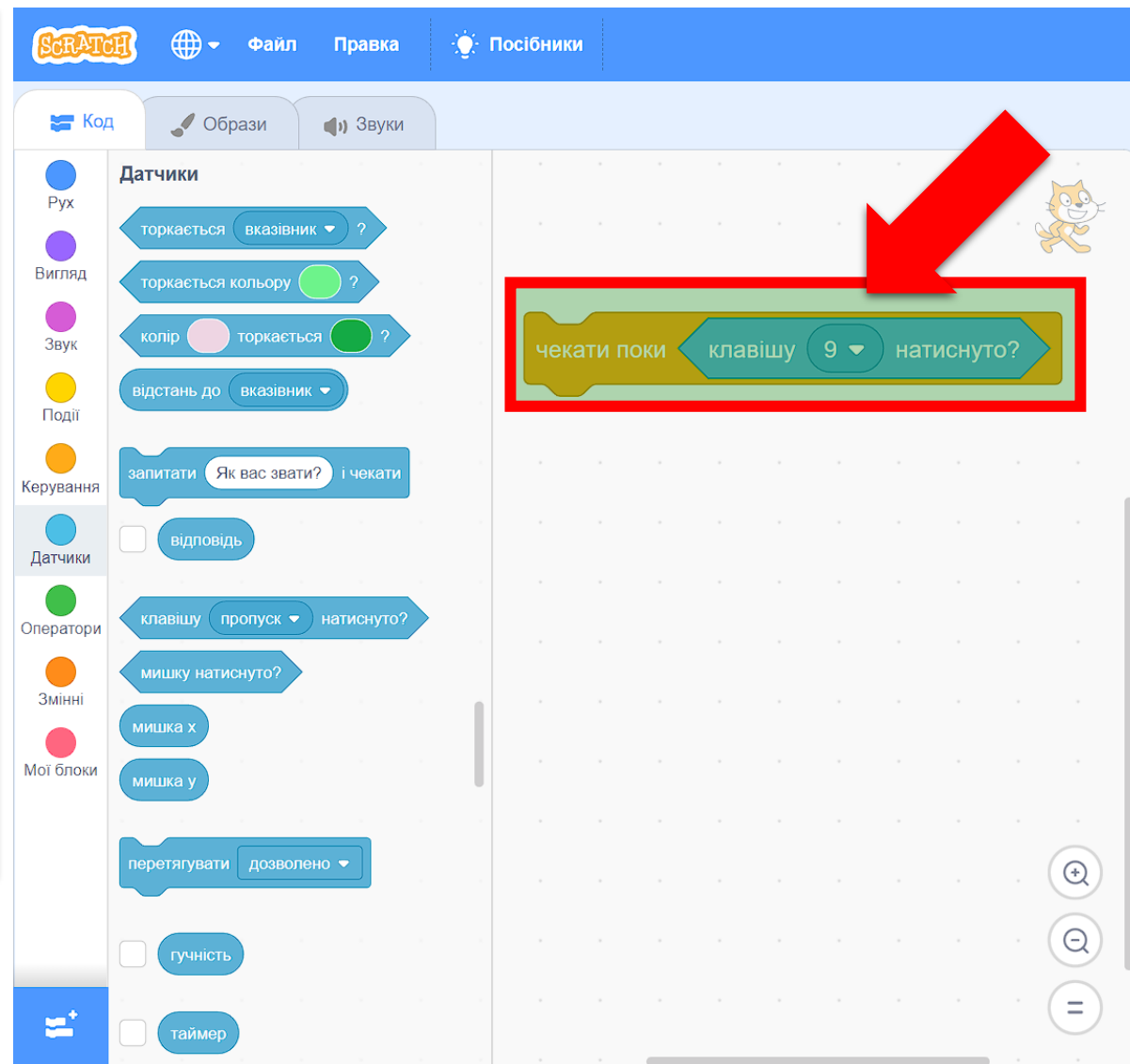
The screenshot shows the PitsBloques programming environment. The interface includes a logo for 'PitsBloques українська версія' and navigation links: 'Домівка', 'Простіше', 'Складніше', and 'Про програму'. The main workspace displays a 4x4 grid with a green alien character in the bottom-left cell and red apples in several other cells. To the right of the grid is a code editor with a 'Коли розпочнемо' block containing a 'Повторити 10 раз' block. A mouse cursor is pointing at the 'Повторити' block. The bottom right corner features a trash icon and zoom controls.

**Для призупинення виконання алгоритму можна використати порожній цикл з умовою:**

**Виконання алгоритму не буде продовжено, доки умова є хибною. Як тільки умова набуде істинного значення, то виконуватимуться наступні блоки алгоритму.**



*Наприклад, у деякому проєкті Математика, за допомогою якого користувач учить розв'язувати приклади, що з'являються на екрані, можна призупинити дію алгоритму, поки не буде введено правильний результат, наприклад,*



**Поясни кожне твердження. У вправі заповни пропуски.**



В  алгоритмі передбачається багаторазове виконання одного й того самого набору команд.  
Тому розрізняють цикли з  та  кількістю повторень. Команди циклу з визначеною кількістю  будуть повторюватись до досягнення їх потрібної кількості. Якщо кількість повторень заздалегідь не відома, то для припинення циклу задається деяка  яка й забезпечує скінченність виконання команд, що повторюються.

**Виконавця на сцені можна дублювати, видаляти та додавати новий.**

Спрайт

Спрайт1

↔ x

3

↕ y

Показати



Розмір

100

Напря́м

**Видалити**



Спрайт1

Обрати спрайт



**Додати новий об'єкт з комп'ютера**

**Додати новий випадково обраний об'єкт**

**Намалювати об'єкт**

**Додати об'єкт з бібліотеки**

## Додавання тла сцени

Спрайт Спрайт1

x 0 y 0

Показати   Розмір 100 Напря́м 90



Спрайт1

Обрати тло



**Додати тло  
з комп'ютера**

**Додати випадково  
обране тло**

**Намалювати тло**

**Додати тло  
з бібліотеки**



**Проаналізувати**  
**с. 122-124**



**Сторінка  
123-124**



Інформатика 5

Урок 25

за підручником

Морзе Н.В. та ін.

Дякую за увагу!

Нова українська школа

