

Zagadnienia do sprawdzianu

„Programujemy”

podstawy programowania wizualnego w środowisku Scratch

1. Od algorytmu do programu komputerowego – na czym polega programowanie?
2. Jak powstaje kod programu – programowanie w LOGO (LOGO Komeniusz, Logomacja) i programowanie wizualne (Scratch, Blockly).
3. Programowanie wizualne w środowisku Scratch – budowa środowiska programowania.
4. Układanie kodu, testowanie i uruchamianie programu.

materiał do sprawdzianu teoretycznego dostępny będzie od 2.04.2018

Zadania praktyczne – realizacje programowe:

5. Realizacje poznanych algorytmów w Scratch:
 - program realizujący prosty algorytm iteracyjny (powtórzeniowy) – wieloramienna gwiazda,
 - program realizujący algorytm iteracyjny - „ślimak” z malejących kwadratów (wykorzystanie zmiennych),
 - program realizujący algorytm Euklidesa (znajdowanie NWD dwóch liczb),
 - gra „Zgadnij liczbę” - tworzenie losowych zmiennych, instrukcje warunkowe i iteracyjne, przeszukiwanie przez połowienie,
 - program realizujący znajdowanie największego elementu zbioru – MAX (elementy zbioru wczytywane z klawiatury).

Zadania praktyczne są dostępne na stronie internetowej Szkoły