

# **„Zgadnij liczbę” w Scratch’u**

*Przykład programowania strukturalnego*

Programowanie strukturalne polega na wyodrębnieniu z tworzonego programu poszczególnych „częstkowych” zadań i zrealizowaniu ich przez samodzielne fragmenty programu – tzw. procedury (podprogramy). Usprawnia to proces pisania, kod programu jest bardziej czytelny i łatwiej jest znajdować i usuwać błędy.

**Kod programu napisanego z użyciem podprogramów jest bardziej efektywny – programy szybciej się wykonują.**

W środowisku Scratch możemy programować strukturalnie tworząc własne bloki. Jest to możliwe w wersjach Scratch’a dostępnych OnLine (scratch.mit.edu)

definiuj sprawdzam

jeżeli  $\text{liczba} = \text{losowa}$  to

powiedz Zgadłeś! przez 1 sekund

powiedz losowa przez 3 sekund

zatrzymaj wszystko ▼

w przeciwnym razie

jakaliczba

definiuj jakaliczba

jeżeli  $\text{liczba} > \text{losowa}$  to

powiedz Za dużo! przez 1 sekund

w przeciwnym razie

powiedz Za mało! przez 1 sekund

