

CO SE NAUČÍŠ

Jak se pracuje s cykly

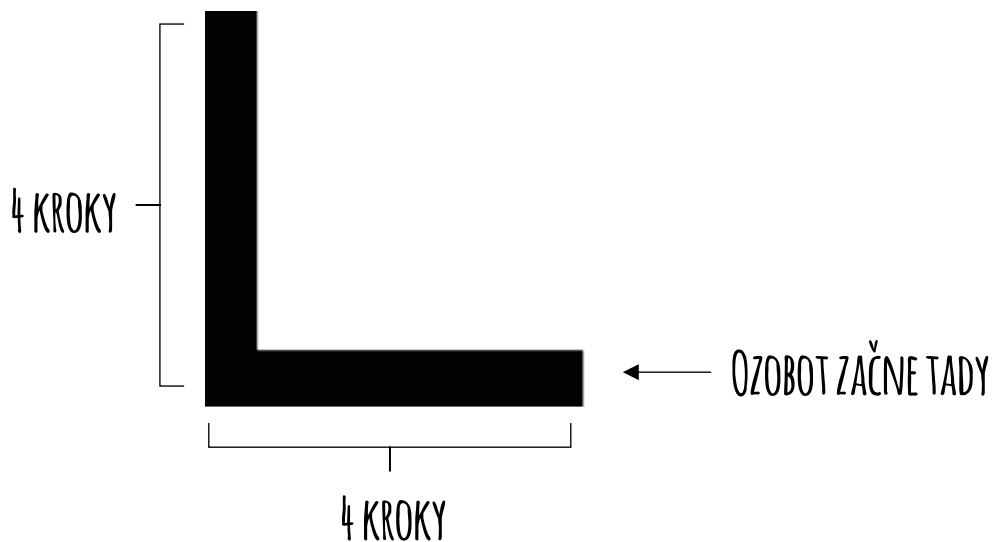
ÚROVEŇ OZOBLOCKLY

2

ZADÁNÍ

Příklad 1

Naprogramuj Ozobota k projetí této dráhy, tedy aby jel rovně 4 kroky, zatočil doprava a jel znovu rovně 4 kroky. Počet kroků záleží na tobě, ale musí být stejný.



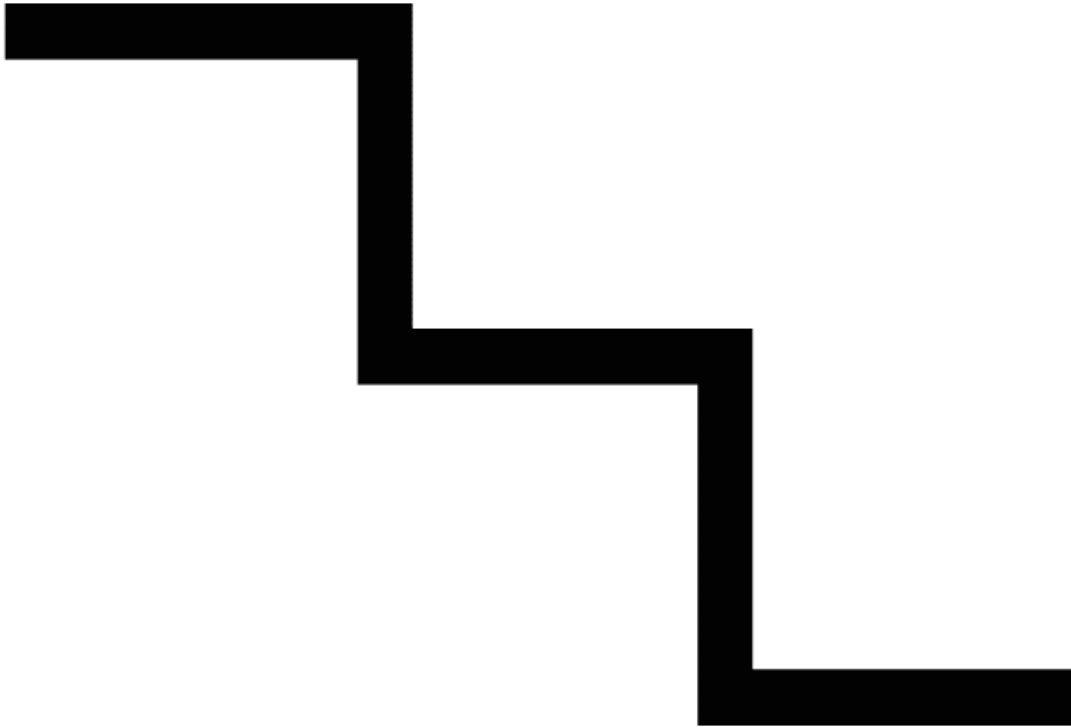
Příklad 2

Uprav program z příkladu 1 tak, aby Ozobot dokázal projet následující tvar dráhy. Tomuto tvaru budeme říkat pro lepší přehlednost v úloze schod.



Příklad 3

Co kdyby chtěl Ozobot vyjet například dva schody, jako na následujícím obrázku?



Uprav znovu svůj program z příkladu 2 tak, aby Ozobot projel tuto dráhu.

Tvůj kód by měl vypadat nějak takto:



Nezdá se ti, že se některé příkazy příliš opakují? Toho se chceš určitě vyvarovat, protože kód potom ztrácí přehlednost, navíc je takové programování zdlouhavé. Představ si, že by Ozobot měl vyjet třeba 100 schodů! V takovém případě se ti hodí cyklus. U cyklu navíc můžeš snadno určovat, kolik schodů má Ozobot vyjet.

Vyhledej si ve slovníčku heslo “opakovat” a přečti si o možnostech opakování příkazů v OzoBlockly.

Ozobot nechce vyjízdet nekonečně mnoho schodů, zajímavý příkaz pro nás bude *opakuji n-krát*.

Příklad 4

Uprav svůj program pomocí opakovacího příkazu. Ozobot vyjede dva schody.

Lze nastavit, kolik schodů má Ozobot vyjet?