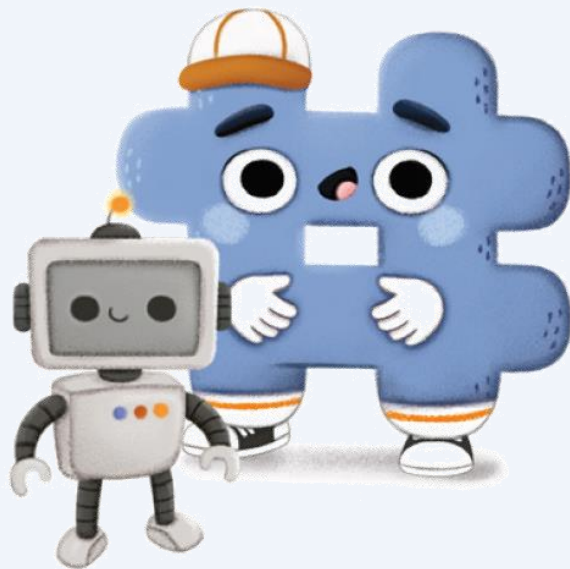


e-SVIJET 3



e-SVIJET 3

Donosimo odluke: ako ... onda



Otvorite udžbenik na stranici 100.

- Kakvo je vrijeme vani?
- Jel dobra odluka da Hešteg obuče tenisice ?
- Objasni zašto.



100. str.





Donosimo odluke: ako ... onda

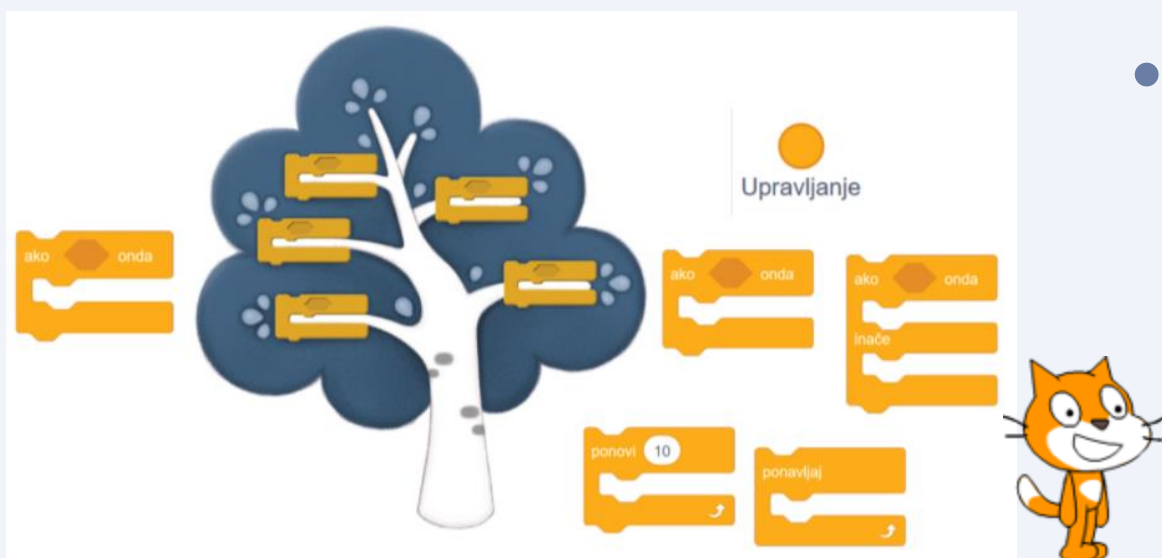
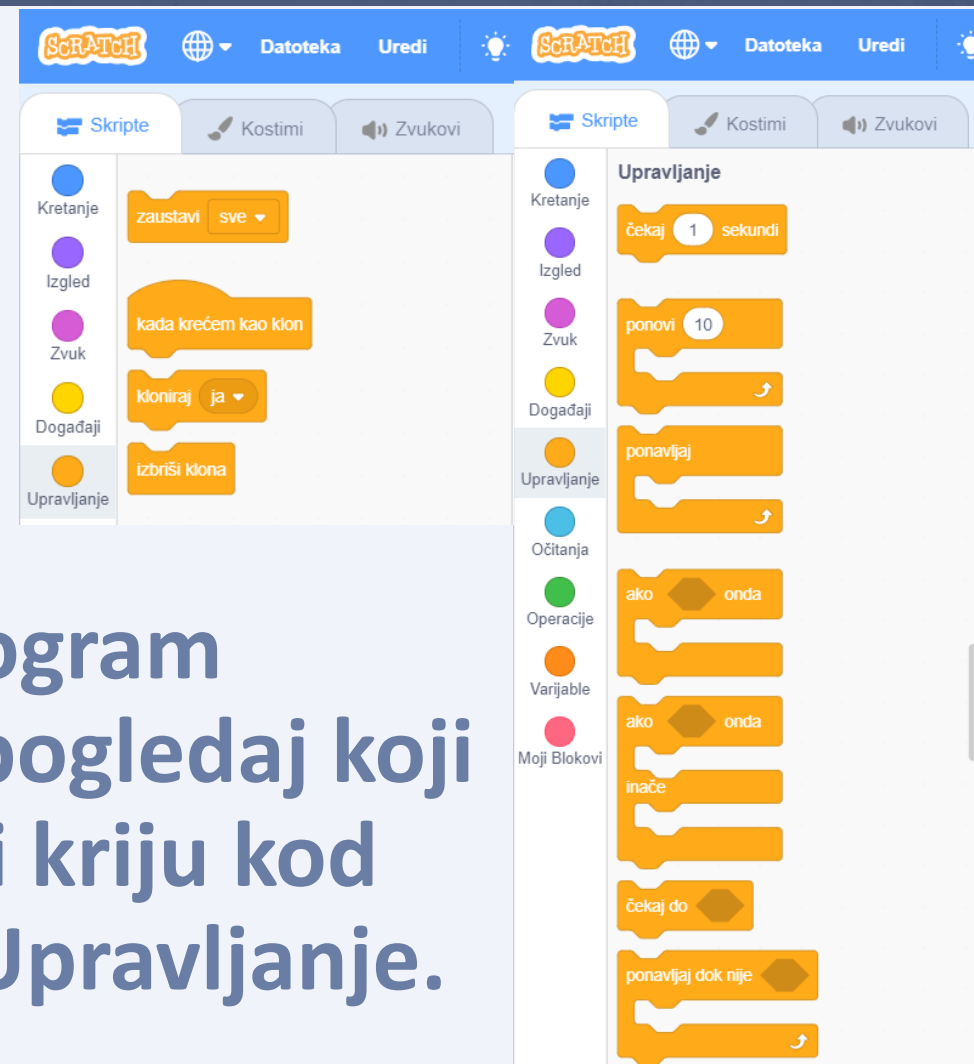


100. str.



Svaki dan donosimo različite odluke. Na primjer, što ćemo odjenuti, što ćemo spremiti u školsku torbu i slično. Donošenje odluka moguće je i u računalnom programu.

Postupak kojim provjeravamo je li odgovor na neko pitanje točan nazivamo **grananje**. Jedna od naredaba za donošenje odluka u programu jest naredba **ako ... onda**. Nalazi se u grupi naredaba **Upravljanje**. Ta naredba odlučuje što je potrebno učiniti ako je odgovor na pitanje točan.



- Otvori program Scratch i pogledaj koji se blokovi kriju kod naredbe Upravljanje.



Donosimo odluke: ako ... onda



101. str.



Na bloku ako onda nalazi se šesterokut. U njega umećemo blokove kojima postavljamo pitanje. Pitanja mogu biti, primjerice, „Vani pada kiša?“, „Danas imamo matematiku?“, „ $5 = 3$?“ i sl. Ako je odgovor na pitanje u šesterokutu točan, naredbe unutar bloka **ako ... onda** će se izvršiti.

Za uspoređivanje brojeva u Scratchu koristimo se blokovima iz grupa naredbi

 **Operacije.**



- Otvori program Scratch.
- Pronađi blok ako...onda i provjeri kako radi.

U programiranju, znak jednakosti ne označava uvijek jednakost kao u matematici, a upotrebljava se za pridruživanje i uspoređivanje.



Kako biste u Scratchu provjerili je li točno da je $5 = 3$, blok operacije s naredbom **jednakosti** umetnut ćete u šesterokut na bloku **ako ... onda**.



Ako je točno da je $5 = 3$, lik treba reći „brojevi su jednaki“.





Donosimo odluke: ako ... onda



101. str.



Pomognite sada mačku da se zaštiti od kiše. Pokrenite Scratch.

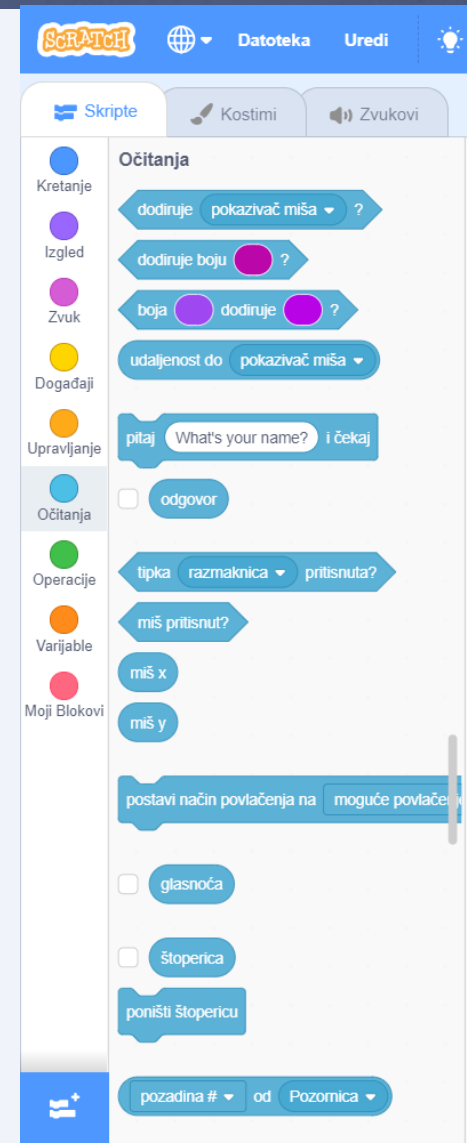
Želite izraditi program kojim ćete moći odgovoriti na postavljeno pitanje. Mačak vas pita pada li vani kiša. Ako kiša pada, mačak treba reći: „Obut ću čizmice i uzeti kišobran.”

Za postavljanje pitanja na koja trebate upisati odgovor koristit ćete se blokom

pitaj i **čekaj** iz grupe naredbi **Očitavanja**. Privucite i ispustite sljedeći blok na radno područje i upišite u njega pitanje kao na slici.



- Složi zadani program.





Donosimo odluke: ako ... onda



102. str.



Kliknite na blok. Što zamjećujete?

Pojavilo se polje za upisivanje odgovora. Odgovor na to pitanje može biti DA ili NE. Upišite odgovor i kliknite na kvačicu desno.

Kada u programiranju stvaramo program u kojem se koristimo odlukama, uvijek trebamo predvidjeti moguće odgovore.



- Što se pojavilo u programu?
- Pazi što ćeš upisati u polje za odgovor; tvoj odgovor može biti DA ili NE.





Donosimo odluke: ako ... onda



102. str.



Ako vani pada kiša, mačak treba reći: „Obut ću čizmice i uzeti kišobran.”

Pogledajte kako Scratch provjerava je li odgovor na postavljeno pitanje točan.



Na blok Pitaj i čekaj privucite preostale blokove kao na slici.

- Prisjeti se kako spajamo blokove.
- Složi zadani program.



Zapamti!

Grananje je postupak provjere
zadanog pitanja i donošenja
odluke u programu.





Donosimo odluke: ako ... onda



103. str.



Naredba **ako ... onda** odlučuje samo što će se sljedeće dogoditi ako je odgovor na postavljeno pitanje točan. Ako odgovor nije točan, program će se zaustaviti.

1. Kliknite na blokove i upišite odgovor DA.
Napišite što se dogodilo?

2. Kliknite na blokove i upišite odgovor NE.
Napišite što se dogodilo?



• Odgovori na pitanja.

3. Kliknite na blokove i upišite proizvoljan odgovor.
Napišite što se dogodilo?

4. Nalazite se u svojoj sobi. Spremate se za školu i provjeravate raspored sati. Izradite program u Scratchu koji će vam reći trebate li za sutra ponijeti matematiku. Proizvoljno odaberite lik i pozornicu u Scratchu. Svakako provjerite radi li program onako kako ste ga zamislili.



Donosimo odluke: ako ... onda



53. str.



Otvorite radnu bilježnicu na stranici 53.

1. Kako se zove postupak kojim provjeravaš je li odgovor na neko pitanje točan?

2. Naredba ako... onda... nalazi se u grupi naredaba _____

3. Za uspoređivanje brojeva u Scratchu koristiš se blokovima iz grupe naredaba _____ koja je _____ boje.

• Riješi zadane zadatke.





Donosimo odluke: ako ... onda



53. str.



4. Pokreni Scratch. Napravi program u kojem će ribica cijelo vrijeme plivati. Kada dotakne rozu boju promijeni joj se kostim, a kada dotakne zelenu boju dvije sekunde govori "Volim plivati".



- Otvori program Scratch.
- Složi zadani program.



Poigraj se i provjeri svoje znanje!

- Posjeti stranicu **esfera**, na njoj prolistaj svoj udžbenik iz informatike i klikom miša otvori kod  koji se nalazi pored naslova.
- Kod  možeš i skenirati svojom **esfera** aplikacijom na mobilnom uređaju.

Poigraj se!



Igraj se i uči



Multimedijalni
sadržaj

Usporedba brojeva

Prisjeti se neke odluke koju ti je bilo teško donijeti. Svaki dan donosimo različite odluke i odlučujemo ono što je za nas najbolje. Zaigraj igru i posloži program u kojemu lik donosi odluku o tome je li broj koji se uspoređuje veći od drugoga.

POKRENI

Klikni ovdje!
e-sfera.hr

Materijale za PODRŠKU UČITELJIMA izradila Helena Šćukanec, suradnica Školske knjige.