

Команда если (неполное ветвление)

6 класс

Учитель – Богачёва Г.В.

если условие [список команд]

Выполняет список команд только в том случае, если условие истинно.

Условие – выражение, в котором есть знаки =, <, >

это пример1

спроси [Сколько Вам лет?]

если ответ > 10 [сообщи "Стар!]

конец

сообщи - печатает сообщение в сигнальном окне.

спроси - открывает диалоговое окно, в котором напечатан вопрос и предлагается напечатать ответ.

ответ - сообщает последовательность символов, напечатанную в диалоговом окне, открытом командой спроси.

это пример4 :a

если :a > 0 [сообщи [Число положительное]]

конец

это пример2

спроси [Как тебя зовут?]

если ответ = "Маша [сообщи [Привет,
Маша!]]

конец

это пример3

спроси [Хочешь увидеть квадрат?]

если ответ = "да [по нрп 3 нц 105 повтори 4
[вп 60 пр 90]]

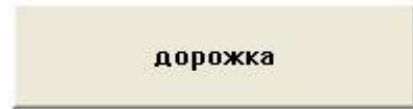
конец

Датчики $x_коор$ и $y_коор$ – сообщают координаты x и y активной черепашки.

если $y_коор > 100$ [останов]

если $x_коор < -200$ [пр 180]

Задача «Новичок за рулём»



1. Нарисовать дорожку с помощью команды
нов_место.

это дорожка

сг пп нм [-350 -40] нрп 3 по нм [-350 40]

нм [350 40] нм [350 -40] нм [-350 -40]

пп пр 45 вп 10 по нц 35 крась сч

конец

2. Запустить машинку на движение в случайном направлении (курс меняется от 0 до 180) на случайное число шагов. Если машинка выедет на обочину – смена курса.

ЭТО НОВИЧОК

пч пп нм [-320 0] нф 33 нк сл 180

повтори 300 [вп сл 4 жди 1

если у_коор > 40 [нк курс + 45]

если у_коор < -40 [нк курс - 45]]

конец

Задача «Гонки»

6 класс (команда если)



1. Нарисовать дорожки, сделать фон (графический редактор).
2. Расставить машинки командой нов_место.
3. Запустить все машинки на движение (команды для, каждая; датчик сл).
4. Остановить машинки, когда первая пересечёт линию финиша. (команды если, останов; датчик x_коор).