

SCENARIUSZ IV FARMA AGENTÓW – WARUNKI W PROGRAMOWANIU KARTA PRACY DLA UCZNIĄ

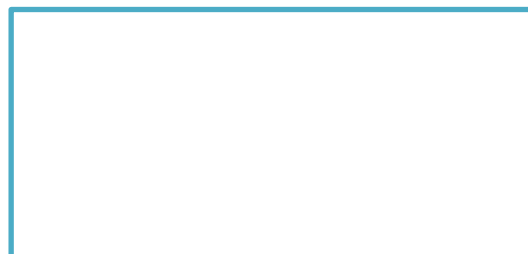
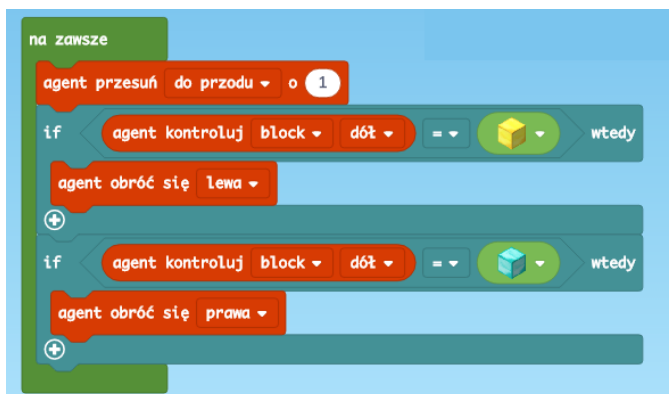
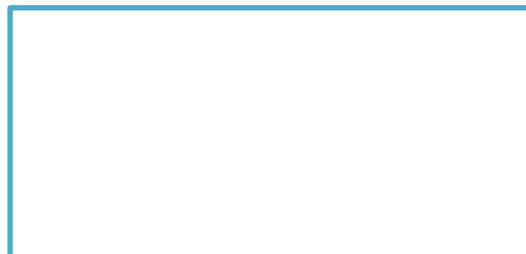
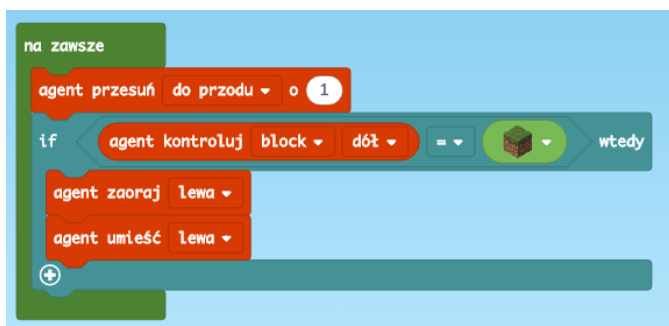
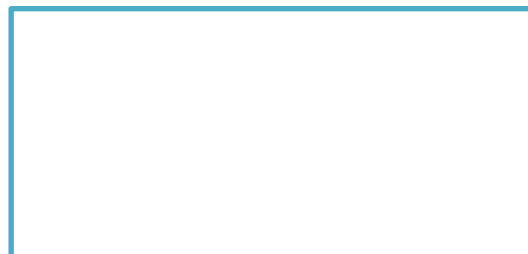
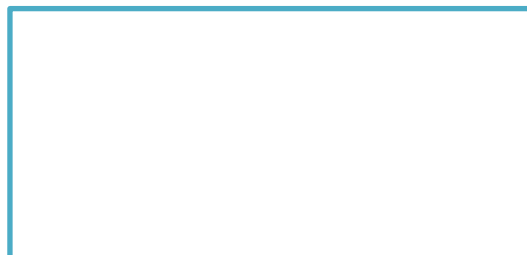
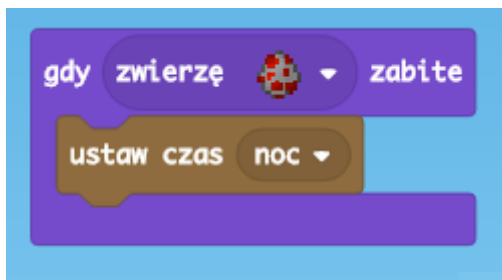
Zadanie 1a: Wypisz trzy przykładowe działania, które podejmiesz po spełnieniu warunku podanego po lewej stronie.

Jeżeli będzie padać deszcz to....	→	
Jeżeli złapię złotą rybkę...	→	
Jeżeli nie przygotuję się do sprawdzianu...	→	

Zadanie 1b: Wymyśl własne zdania warunkowe. Określ co się stanie, jeśli warunek zostanie spełniony, a co się stanie, jeśli nie?

	Warunek spełniony	
	Warunek niespełniony	
	Warunek spełniony	
	Warunek niespełniony	

Zadanie 2: Spróbuj przeczytać poniższe kody. Czy wiesz co będą robić? Spróbuj napisać własnymi słowami:

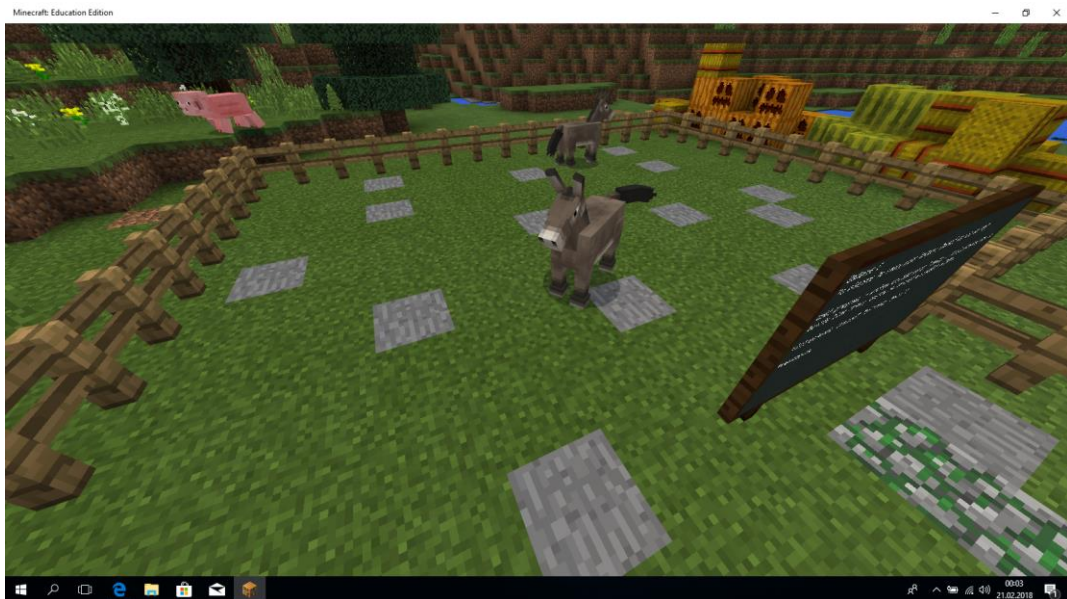


SCENARIUSZ IV FARMA AGENTÓW – WARUNKI W PROGRAMOWANIU KARTA PRACY DO MAPY

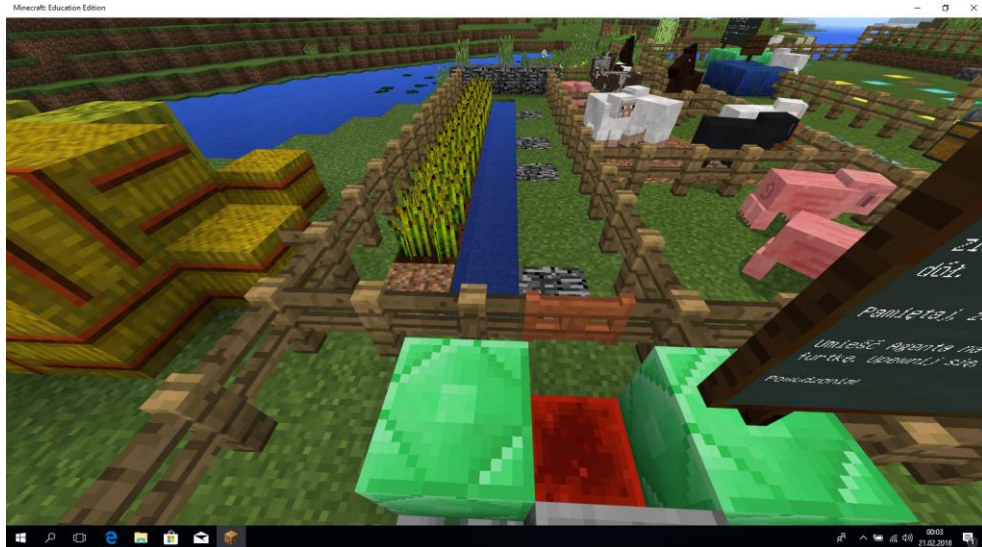
- a. **Hodowla królików** – na farmie stwórz niekończącą się hodowlę królików, najpierw przywołujemy jednego królika, następnie dopisujemy fragment kodu będący instrukcją warunkową: jeżeli królik zginie/zostanie zabity powinny pojawić się dwa kolejne króliki! W zadaniu trzeba użyć pętli!



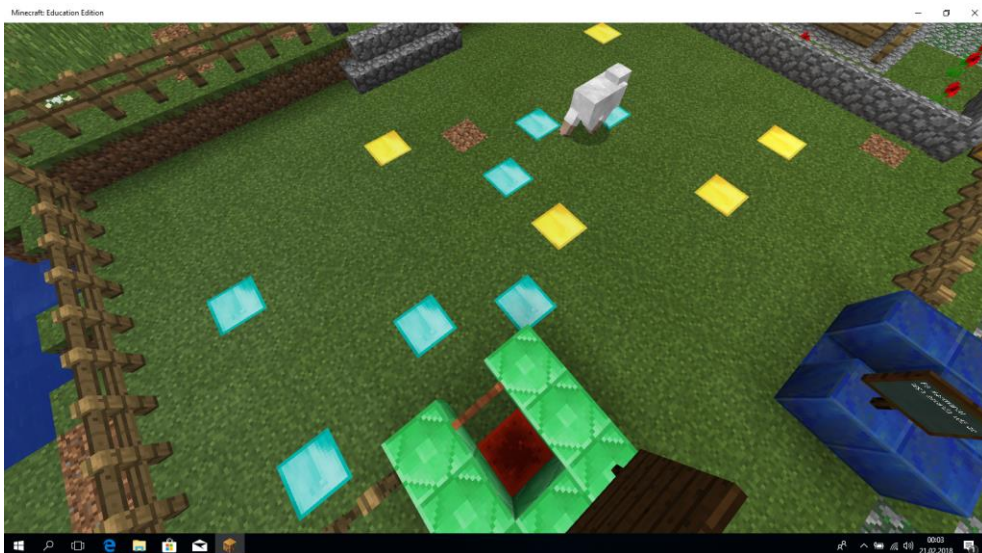
- b. **Kwiecista łąka** – w tym miejscu napisz kod, który pod warunkiem stania gracza na trawie będzie zasiewać pod nim kwiaty,



- c. **Agent sieje zboże** – w tym miejscu napisz kod, który za każdym poruszeniem agenta zasiewa zboże – najlepiej niech w pętli wykrywa pod sobą blok trawy, podnosi się do góry, orze pole, zasiewa i schodzi w dół, umieść Agent na czerwonym bloku,



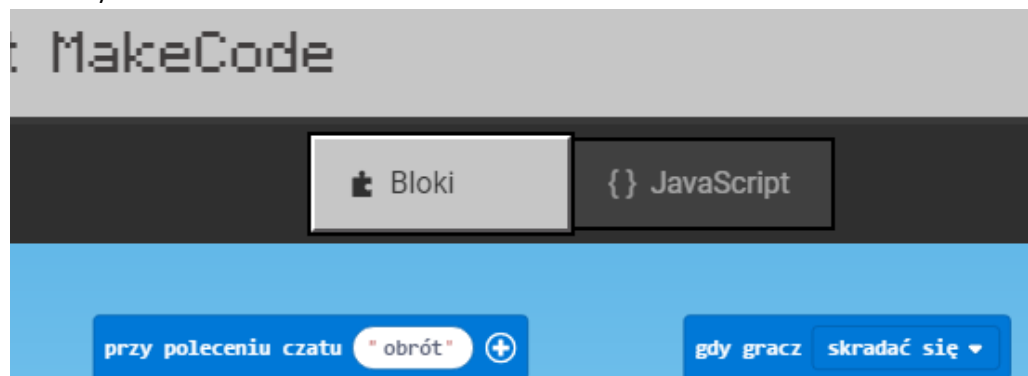
- d. **Agent w labiryncie** – umieść Agent na czerwonym bloku, napisz kod , który sprawdza jaki blok jest pod nogami Agent, jeżeli to złoto Agent skręca w lewo, jeżeli diament Agent skręca w prawo, po wykonaniu zadania zbuduj własny labirynt i testuj zachowanie Agent – być może uda Ci się stworzyć bardziej zaawansowany kod reagujący Agentem na inne bloki?



e. **Przejdź przez ścianę, aby spotkać Arcy-programistę!**



- f. **Tak to wygląda w Java Script** – możesz podejrzeć jak pisany do tej pory kod w uproszczonym języku blokowym (obrazkowym) wygląda w wersji dla zaawansowanych (w tekstowym języku programowania Java Script używanym przez profesjonalnych programistów). Czy po wykonanych ćwiczeniach jesteś w stanie przeczytać kod lub napisać własny w trybie tekstowym?



SCENARIUSZ IV FARMA AGENTÓW – WARUNKI W PROGRAMOWANIU

Drogi Młodzi Programiści!

Cieszę się, że możemy się spotkać w tym uroczym miejscu. Przebyliście długą drogę, dotarcie do mnie wymagało zdobycia wielu umiejętności, cierpliwości i logicznego myślenia. Mam nadzieję, że ta podróż wiele Was nauczyła.

Podążając moim śladem zdobyliście wszystkie stopnie wtajemniczenia. Ja już odchodzę na emeryturę. Chętnie zostanę na mojej farmie razem z psotnymi Agentami. Poszukiwania kamienia programistycznego pozostawiam Wam.

Wierzę, że Wasza kreatywność i energia pozwolą zdziałać cuda przy pomocy poznanych narzędzi programistycznych.

Być może kiedyś to Wy za pomocą zaawansowanych języków tekstowych stworzycie taki świat jak ten poznany w Minecraft albo jeszcze lepszy – bo Wasz. Twórzcie kody, które pomogą innym ludziom, dadzą im satysfakcję lub ułatwią codzienną pracę. Programowanie to wielka moc – używajcie jej regularnie, a wszystko będzie możliwe.

Niech pętle, warunki i zmienne będą z Wami!