Переменная

6 класс. Теория

Переменная – объект в программе, значение которого изменяется самой программой (процедурой).

Переменная имеет имя и значение.

Команда *пусть* задает имя и значение переменной

пусть "имя_переменной значение

Задание нового значения переменной приводит к потере старого значения.

пусть "а 100 – в переменную с именем а записать число 100

пусть "с "отлично - в переменную с именем *С* записать слово *отлично*

Команда *покажи* выводит информацию в КЦ Команда *пиши* выводит информацию в текстовое окно

Переменная

Решение задач

пусть "а 5

пусть "б 10

пусть "с :а + :б

пусть "а :а * 2

пусть "б :б + :с

покажи :а

покажи :б

покажи :с

	а	б	С
1			
2			
3			
4			
5			

пусть "а "рыжий

пусть "б "кот

пусть "с "Васька

пусть "а :с

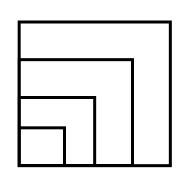
пусть "с :а

покажи :а

покажи :б

покажи :с

	а	б	С
1			
2			
3			
4			
5			



Длина стороны первого квадрата – 50 шагов, каждого следующего на 20 шагов больше.

Вариант 1. (из двух процедур)

это квадр:а

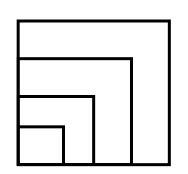
по повтори 4 [вп :а пр 90]

конец

это фигура

пусть "а 50 повтори 4 [квадр :а пусть "а :а + 20]

конец



Длина стороны первого квадрата – 50 шагов, каждого следующего на 20 шагов больше.

Вариант 2. (из одной процедуры)

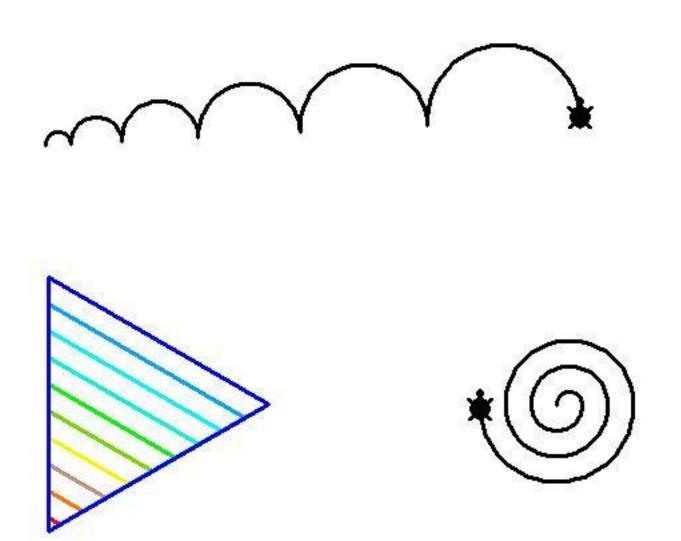
это фигура

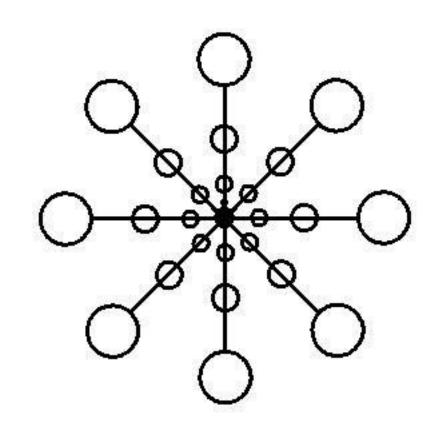
пусть "а 50

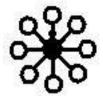
по повтори 4 [повтори 4 [вп :а пр 90]

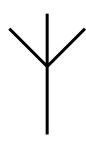
пусть "а :а + 20]

конец

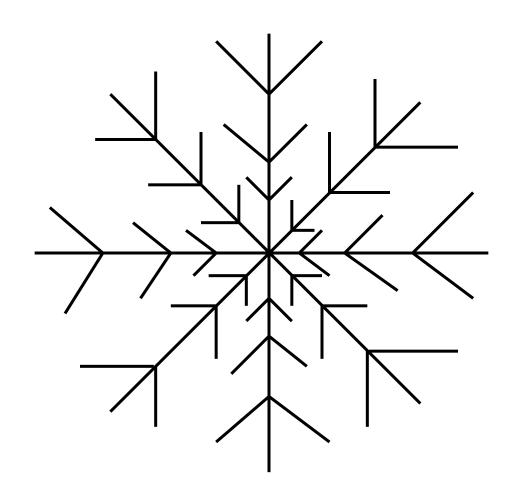








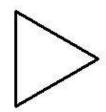
размер иголок сделать параметром

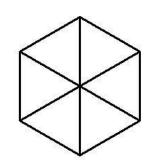


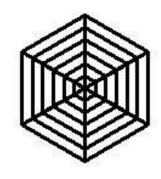
количество лучей сделать параметром

Задача "Паутина"

- 1. Процедура с параметром треуг :стор рисует правильный треугольник с любой стороной
- 2. Процедура с параметром шестиуг: стор – рисует правильный шестиугольник с помощью процедуры тр.
- 3. Процедура "Паутина" повторяет шесть раз вызов процедуры шестиуг, меняя при каждом вызове длину стороны на постоянное число







Задача "Солнышко с лучами"

- 1. Полуокружность с одним лучом.
- 2. Солнышко с двумя лучами.
- 3. Солнышко с четырьмя лучами.
- 4. Солнышко с восьмью лучами.
- 5. Солнышко с любым количеством лучей (с параметром).
- 6. Изменяем длину лучей и цвет солнца.
 - 7*. Изменить длину лучей на случайный размер и задать каждому лучу случайный цвет

