

## Coshi2 Syntax a príkazy

### Klávesové skratky a ovládanie aplikácie

#### Súbor

**CTRL + N** – Nový

**CTRL + S** – Uložiť

**CTRL + O** – Otvoriť

**Alt + F4** – Koniec

#### Fn funkcie

**F1** – Prepínač medzi terminálom a kódom

**F2** – Menu

**F3** – Skok po blokoch kódu

**F5** – Spusti program

**Shift+F5** – Zastav program

**F6** – Prepínač medzi kontrolou robota a kódom

**F7** – Prepínač medzi tmavým a svetlým režimom

#### Pohyb robota v móde F6

Šípkami hore, dole, vpravo, vľavo

#### Iné užitočné funkcie

**Tabulátor** – Počas písania kódu (po druhom znaku daného slova) sa môžeme prepnúť na ponuku z predikcie.

**Medzerník** – Keď sa kurzor nachádza v zozname predikcie môžeme medzerníkom vložiť dané slovo do kódu. Stlačením klávesy **Enter** by sme slovo vložili a posunuli sa na ďalší riadok.

**Ctrl +** – Zväčšenie textu.

**Ctrl -** – Zmenšenie textu.

## Syntax jazyka

Príkazy môžeme písať bez diakritiky a nerozlišujeme veľké a malé písmená. Pozor, neplatí na názvy zvukov.

Príkazy pohybu

**Hore/Dole /Vpravo/Vľavo**

Cyklus (for) s počtom opakovaní

**Opakuj x krát**

*príkazy*

**Koniec**

Podmienka (if)

Podmienka sa začína kľúčovými slovami **ak je** alebo jej negáciou **ak nie je**. Potom nasleduje vetva **tak**.

Podmienku môžeme rozšíriť o druhú (else) vetvu, ktorá sa vykoná v prípade, že prvá podmienka nebola splnená. Začíname ju slovom **inak**. Podmienku končíme slovom **koniec**.

**Ak je/nie je** výrok, na ktorý vieme odpovedať áno/nie

**tak** príkazy...

**inak** príkazy...

**koniec**

Výroky

Výroky na ktoré sa môžeme pýtať v podmienkach sú rôzne.

*Porovnávanie*

Ak je x **väčší ako/menší ako/rovný/väčší rovný/menší rovný** y

**tak** ...

**koniec**

*Zvukové políčko – na akom políčku stojí robot?*

Ak je **zvuk** názov zvuku

**tak** ....

**koniec**

*Voľné políčko – môže sa tam robot pohnúť?*

Ak je **voľné vpravo/vľavo/hore/dole**

**tak** ...

**koniec**

## Cyklus (while) s podmienkou

Opakujeme príkazy pokiaľ výrok platí. Začíname ho slovom **kým**.

**Kým je/nie je výrok**

*príkazy...*

koniec

## Premenné

V programe môžeme pracovať aj s celočíselnými premennými.

Môžeme do nich uložiť nejakú hodnotu:

**Do** *meno\_premennej* **daj** *hodnota*

Môžeme ku nim niečo pričítať (+):

**Ku** *meno\_premennej* **pričítaj** *hodnota/meno\_premennej*

Môžeme od nich niečo odčítať (-):

**Od** *meno\_premennej* **odčítaj** *hodnota/meno\_premennej*

Môžeme si jej hodnotu nechať vypísať do terminálu:

**Zobraz** *meno\_premennej*

A môžeme ich použiť napríklad v cykle s podmienkou ako:

**Do** *x* **daj** 5

kým je *x* väčší ako 0

*vpravo*

**od** *x* **odčítaj** 1

koniec

## Podprogramy

Aby sme nemuseli opakovať časté postupnosti príkazov stále dokola, môžeme si napísať vlastné podprogramy. Ich definícia sa musí nachádzať pred volaním.

**Urob** *meno\_podprogramu*

*Príkazy*

koniec

Napríklad:

**Urob** *doprava*

*Kým je zvuk vpravo*

*vpravo*

*koniec*

koniec

Iné príkazy

*Nahlas*

Zapne zvuky hracej plochy.

*Ticho*

Vypne zvuky hracej plochy.