

Coshi2 Syntax a príkazy

Klávesové skratky a ovládanie aplikácie

Súbor

CTRL + N – Nový

CTRL + S – Uložiť

CTRL + Shift + S – Uložiť ako

CTRL + O – Otvoriť

CTRL + G – Skok na riadok

CTRL + H – Skok po blokoch kódu nadol

CTRL + Shift + H – Skok po blokoch kódu nadol

P (ak je focus na graf. plochu) – NVDA prečíta aktuálnu pozíciu robota na grafickej ploche

Alt + F4 – Koniec

Fn funkcie

F1 – Prepínač medzi terminálom a kódom

F2 – Menu

F5 – Spusti program

Shift+F5 – Zastav program

F6 – Prepínač medzi kódom, grafickou plochou a terminálom

F7 – Rýchlejšie prehrávanie programu

F8 – Pomalšie prehrávanie programu

F9 – Prepínač medzi tmavým a svetlým režimom

Pohyb robota v móde F6

Šípkami hore, dole, vpravo, vľavo

Iné užitočné funkcie

CTRL + Medzerník – 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.