# 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 nečo 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.