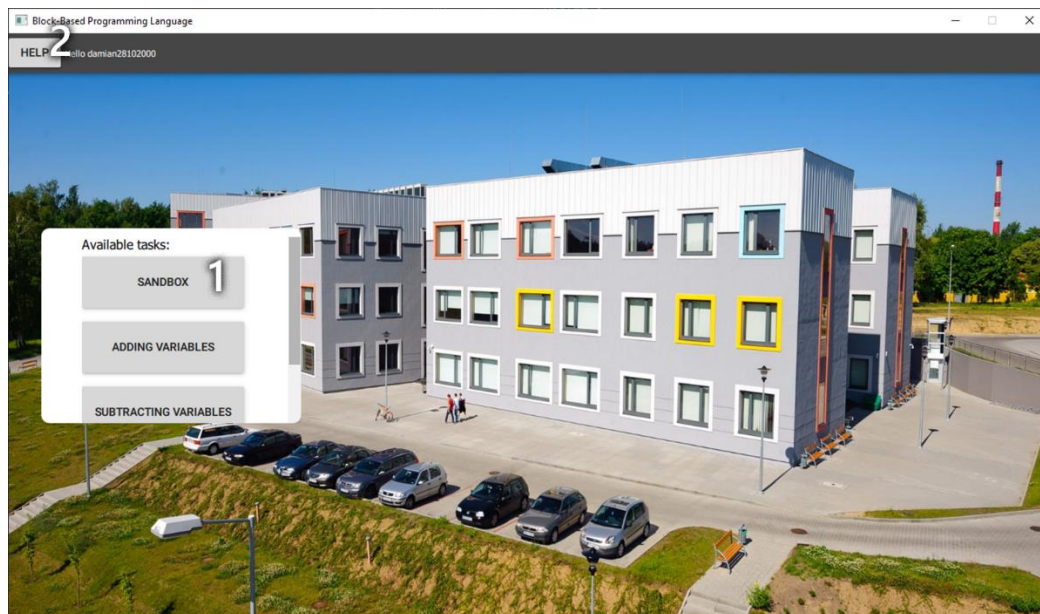


BLOCK BASED PROGRAMMING LANGUAGE

Instrukcja obsługi

I. Ekran startowy

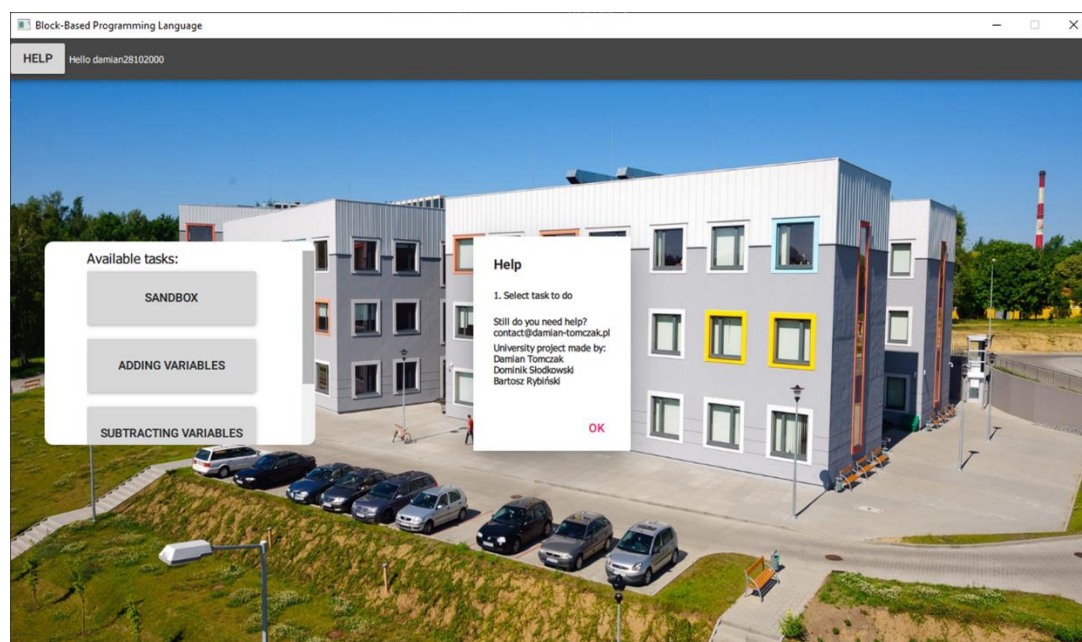


Rysunek 1 Ekran Startowy

Po uruchomieniu aplikacji, zaprezentowane zostaje okno programu przedstawione na Rysunek 3.

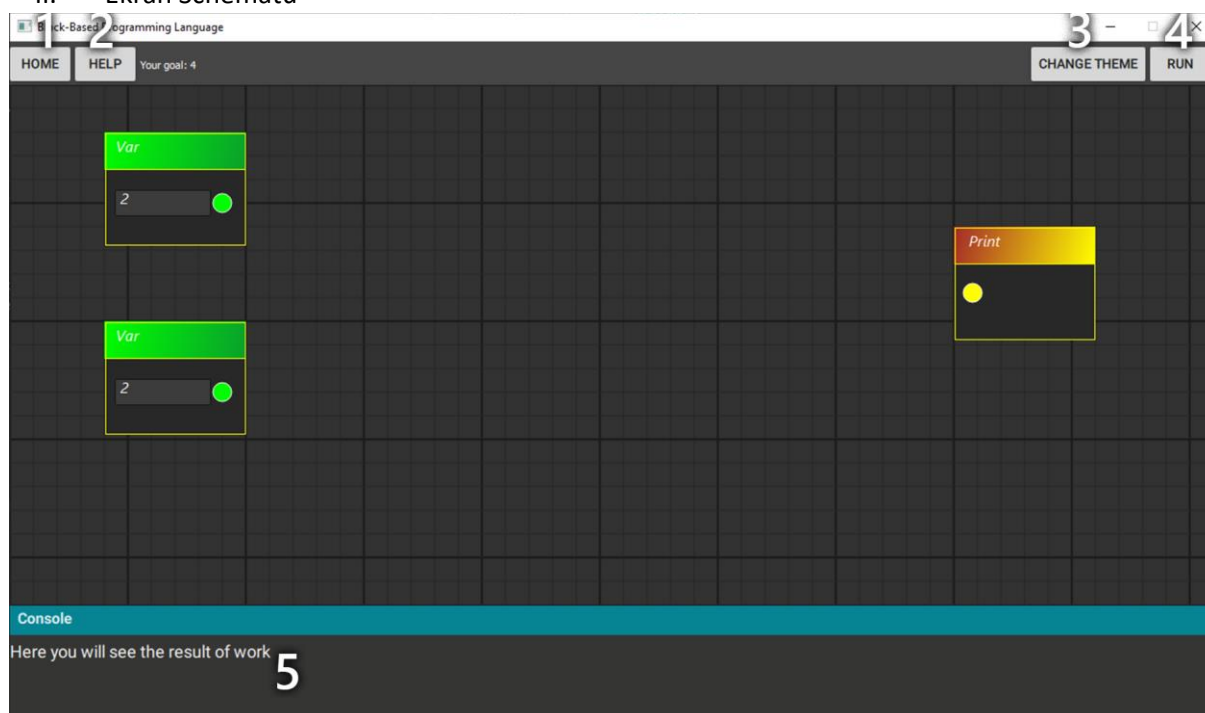
Numerem 1 oznaczone jest pole z listą zadań. Zadanie Sandbox to tzw. Piaskownica, czyli zadanie bez określonego celu. Interakcję z zadaniami przeprowadzamy za pomocą lewego przycisku myszy.

Numerem 2 oznaczony został przycisk pomocy. Po naciśnięciu powoduje on wyświetlenie okna komunikatu pomocy. Przedstawionego poniżej. Obok przycisku 2 znajduje się wiadomość powitalna i nazwa użytkownika pobrana z bazy danych.



Rysunek 2 Okno pomocy ekranu startowego

II. Ekran Schematu



Rysunek 3 Ekran Schematu

Ekran schematu to graficzny interfejs użytkownika, poprzez który budowany jest kod blokowy oraz na którym wyświetlane są informacje dotyczące realizacji podanego kodu.

Jego elementami są:

Tablica schematu na której można budować kod z klocków blokowych. Po wciśnięciu w tym miejscu prawego przycisku wyświetla się tutaj okno wyboru blok

1. Przycisk HOME – po naciśnięciu przycisku powraca do ekranu startowego.
2. Przycisk pomocy HELP – po naciśnięciu przycisku wyświetlane jest okno pomocy.

3. Przycisk THEME – po naciśnięciu przycisku dokonywana jest zmiana motywu z ciemnego na jasny, lub z jasnego na ciemny. Motyw jasny zaprezentowany jest na Rysunek 4.
4. Przycisk wykonywania RUN – po naciśnięciu tego przycisku, napisany kod zostaje przekazany do realizacji i wyświetlenia w oknie konsoli.
5. Okno konsoli – tutaj wyświetlane są komunikaty dotyczące błędów i realizacji kodu.



Rysunek 4 Motyw Jasny

III. Tworzenie Bloków

Wciśnięcie prawego przycisku myszy wywołuje pojawienie się okna tworzenia bloku. Najechanie na jedną z trzech kategorii powoduje wyświetlenie się podkategorii. Wybór dokonuje się za pomocą lewego przycisku myszy.

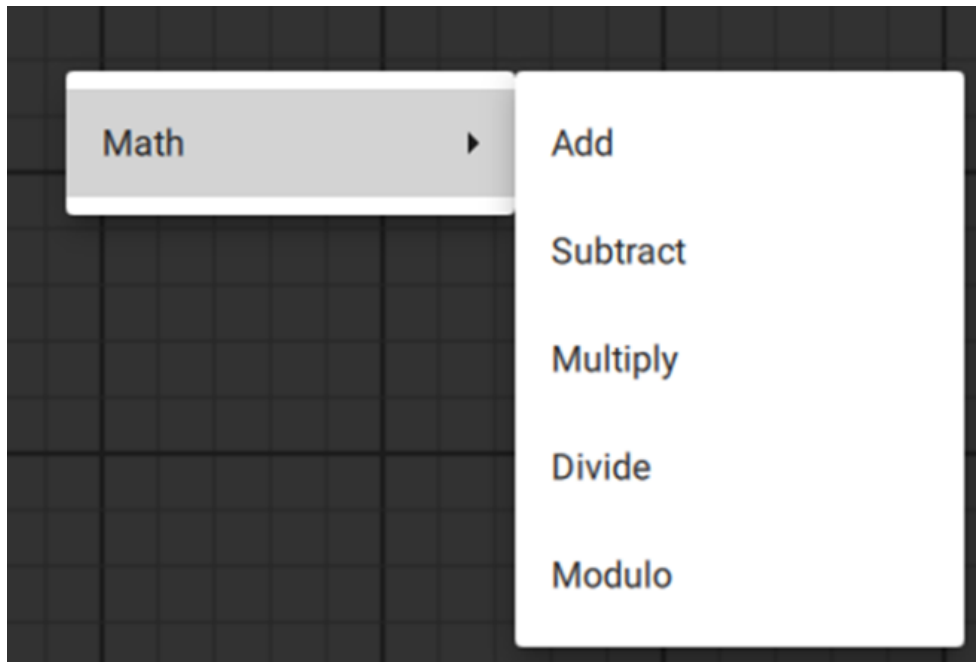
III.a. Tworzenie Bloków: INPUT



Rysunek 5 okno wyboru zmiennej

W przypadku Rysunku 5 wybrana jest opcja Input. Jest to kategoria wyboru zmiennej czyli pewnego rodzaju kontenera przechowującego informację na temat np. liczb. Wypadku aplikacji możliwy jest wybór tylko jednej zmiennej. Jest to zmienna jednowymiarowa – Var.

III.b. Tworzenie Bloków: MATH



Rysunek 6 Okno wyboru operacji matematycznych

Na Rysunku 6 przedstawione zostało okno wyboru podkategorii Math. Są to podstawowe operacje matematyczne. Możliwy wybór to:

1. ADD – dodaje dwie liczby
2. SUBTRACT – odejmuje jedną liczbę od drugiej
3. MULTIPLY – mnoży dwie liczby
4. DIVIDE – dzieli dwie liczby
5. MODULO – zwraca resztę z dzielenia dwóch liczb

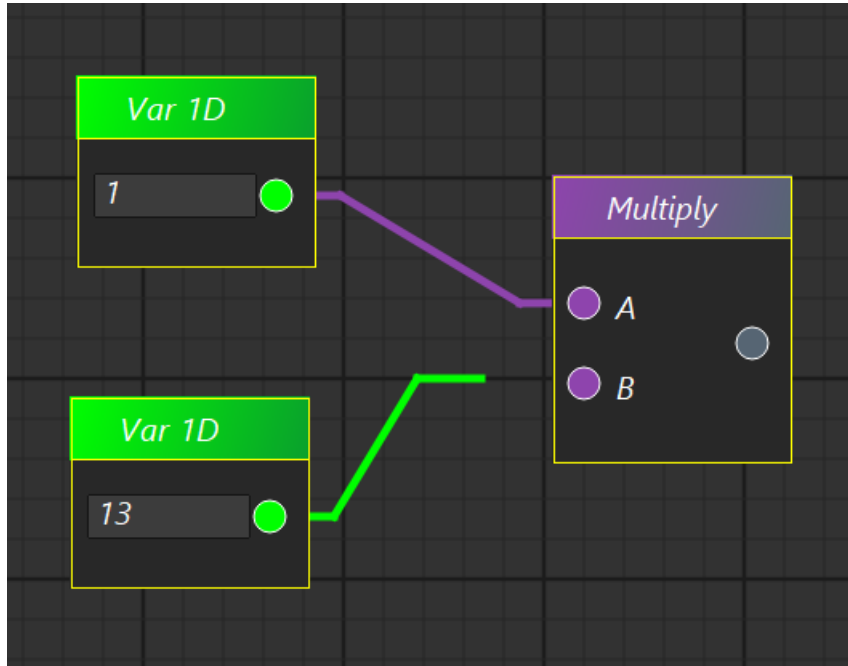
III.c. Tworzenie Bloków: OUTPUT



Rysunek 7 Okno wyboru wyjścia

Jedyną dostępną opcją wyjścia (Rysunek 7) jest PRINT. Blok ten wypisuje przekazaną wartość do wypisania na konsoli.

IV. Łączenie bloków



Rysunek 8 Tworzenie połączenia

Możliwe jest połączenie jednego bloku z innym kompatybilnym blokiem. Aby utworzyć nowe połączenie należy:

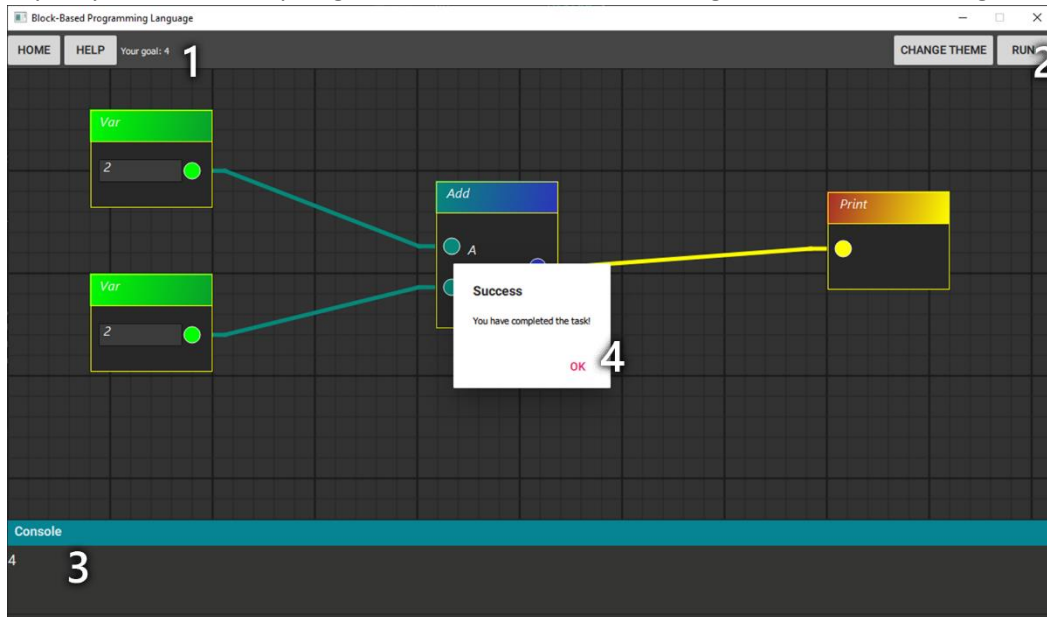
1. Nacisnąć okrągły przycisk z prawej strony bloku.
2. przeciągnąć linię połączenia do lewej strony docelowego bloku.

W trakcie przeciągania, połączenie jest w kolorze bloku pierwotnego, czyli tego od którego zaczynamy tworzenie połączenia. (Rysunek 8.)

Połączenie które zostało poprawnie utworzone, zmienia swój kolor na kolor bloku docelowego. Czyli w przypadku Rysunku 6 utworzone połączenie jest w kolorze fioletowym ponad zielonym połączeniem które jest przeciągane

V. Wykonywanie Zadania

Wykonywanie zadania polega na stworzeniu kodu blokowego oraz uruchomieniu go.



Rysunek 9 Wykonywanie zadania

Na Rysunku 9 przedstawiono okno informacyjne wyświetlane po poprawnym wykonaniu zadania. Aby uzyskać poprawną odpowiedź należy zbudować program tak aby po wykonaniu poprzez przycisk RUN (2), wynik na konsoli (3) spełniał warunek Your Goal: (1). Po wykonaniu potwierdzamy klikając przycisk OK(4). Wyniki automatycznie zostaną zapisane.

VI. Koniec pracy z programem

Aby zamknąć program, należy skorzystać z przycisku zamykania okna systemu operacyjnego. Aplikacja automatycznie zamyka połączenia z bazą danych i wszystkie procesy związane z wykonywaniem.

Aplikacja nie zbiera danych dotyczących użytkownika podlegających rozporządzeniu dotyczącemu ochrony danych osobowych.