Funktsioonid.

Esimese taseme läbimisel puutusid pidevalt kokku tegevusega lausu(), mis väljastas sulgudesse kirjutatud sisu. See on üks tegevustest, mis on tiigrikeelde sisse kodeeritud. Programmeerimiskeeltes nimetatakse selliseid tegevusi tavaliselt funktsioonideks.

Eeldefineeritud käsklused:

**lausu()** kuvab sulgude vahel oleva teksti ekraanile

**loenda(hulk)** loendab etteantud hulga elementide arvu

**otsi(hulk, element)** kontrollib, kas valitud hulgas leidub element

**ründa()** ründab sulgudesse kirjutatud objekti

**uuri()** annab sulle informatsiooni vastavas tasemes olevate tegelaste kohta

lvl 2.1 loenda()

Vanaisa käis seenel. Tal on käes hulk nimega Korv, mille sees on seened.

Loenda mitu seent tal korvis on. Seejärel lausu see arv.

lvl 2.2 – ründa()

Olite just seened ära söönud kui taevast laskusid suured draakonid. Uuri välja, mis on draakonite nimed ja kasuta ründamiseks mõeldud funktsiooni, et nad koju läheksid.

lvl 2.3 – otsi()

Lisaks on kasulik teada kaht funktsioonidega seotud mõistet:

**tagasta** tagastab funktsioonis selle järele kirjutatud väärtuse

**tegevus uus():** loob uue funktsiooni nimega uus

*tegevusesisu*

**tagasta** *seemisväljaläheb*