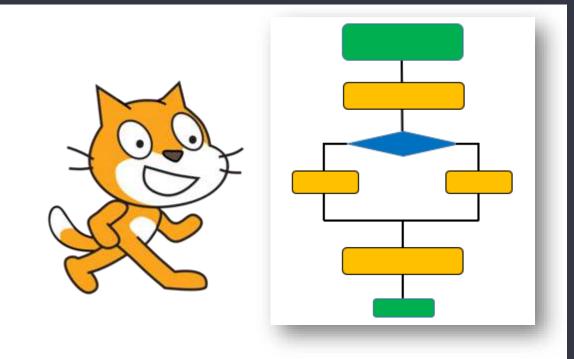
*Ypo*κ, *№43-44*



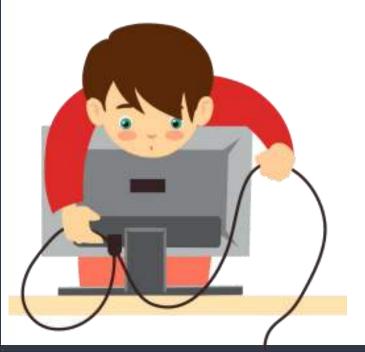


Розгалуження, вкладені цикли. Цикли, вкладені в розгалуження.



Правила поведінки в кабінеті інформатики







Повідомлення теми і мети уроку

Сьогодні на уроці ми з вами розглянемо:

розгалуження, вкладені в цикли;

цикли, вкладені в розгалуження;

вкладені цикли й розгалуження у Scratch 3;

використання змінних у вкладених циклах і розгалуженнях.



Пригадайте

Ви вже розглядали алгоритми і проєкти з вкладеними розгалуженнями та вкладеними циклами. Пригадайте, як виконуються наведені фрагменти проєктів?











Пригадайте

Пригадайте, як виконуються наведені фрагменти проєктів?



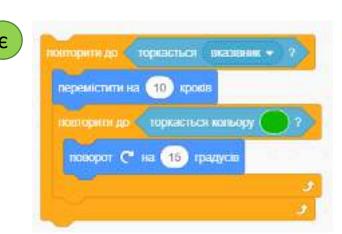
повторити до торкається вказівник • ?

перемістити на 10 кроків

понторити 3

поворот С* на 15 градусів

ловорот С⁴ на 15 градусів
повторити до торкається вказівник торка вказівници торка вказівник торка вказівни торка вказівн



В алгоритмах і проєктах можна також використовувати розгалуження в циклах і цикли в розгалуженнях.

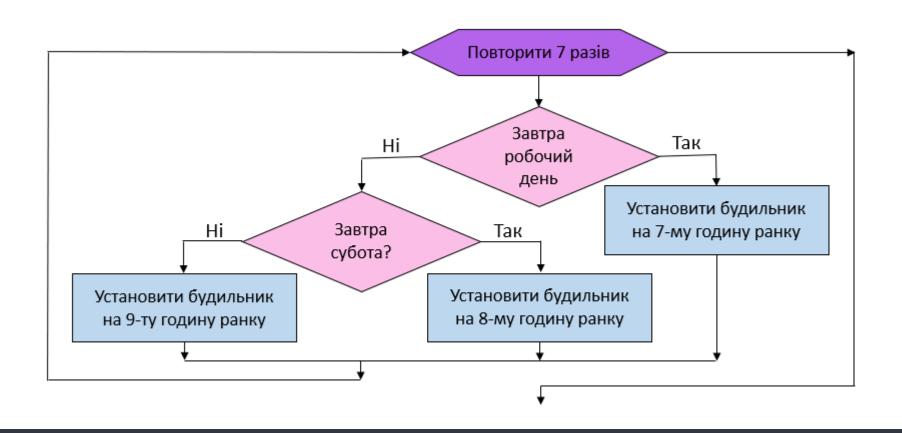


Розгалуження, вкладені в цикли



Розгалуження може бути вкладеним у цикл. Це доцільно використовувати, якщо кілька разів потрібно виконати команду перевірки умови та виконувати різні команди залежно від результату її виконання.

Розглянемо приклади алгоритмів з використанням розгалужень у циклах. Ви вже розглядали алгоритм установлення будильника залежно від дня тижня. Але встановлювати будильник потрібно не один раз, а кожного дня тижня. Тому той фрагмент алгоритму потрібно виконати 7 разів.



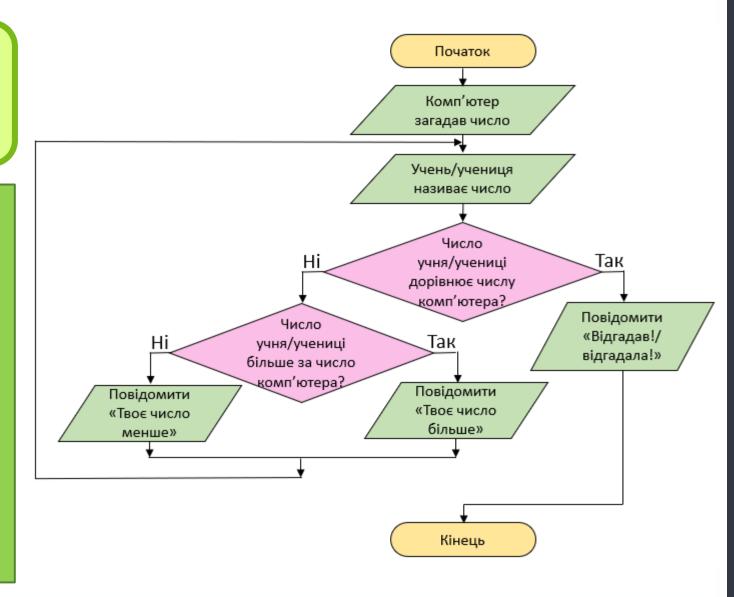


Розгалуження, вкладені в цикли

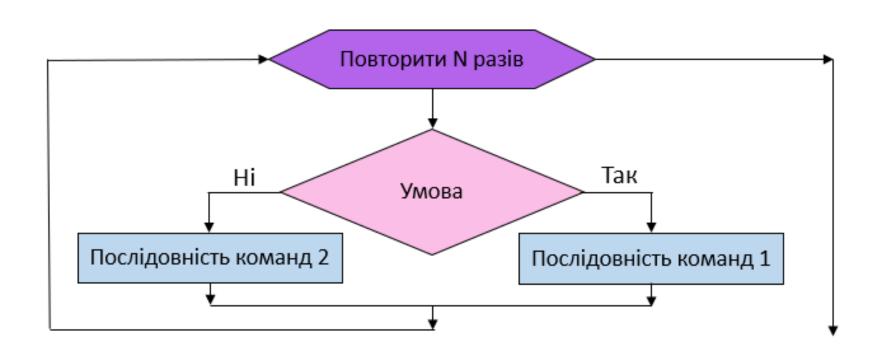
Розгалуження, у тому числі вкладені, можуть входити не тільки до циклу з лічильником, а й до циклу з передумовою.

Розглянемо задачу-гру Вгадай число.

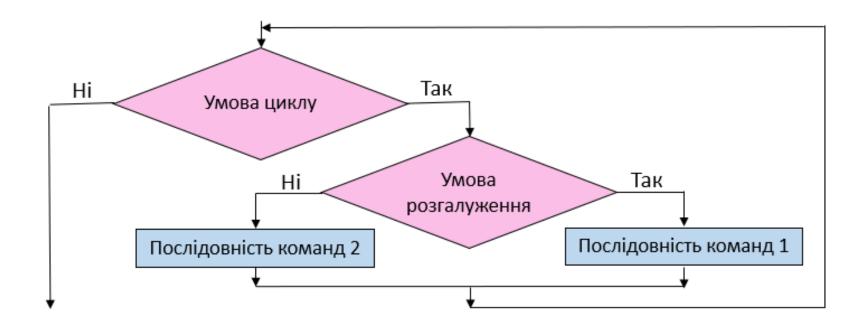
Комп'ютер загадує натуральне число від 1 до 100, а учень чи учениця намагаються його відгадати. На кожну спробу учня/учениці комп'ютер йому/їй повідомляє: чи учень/учениця відгадав/відгадала загадане число, чи число, яке назвав/назвала учень/учениця, більше за загадане, чи число, яке назвав/ назвала учень/учениця, менше від загаданого.



На малюнку наведено загальний вигляд блок-схеми фрагмента алгоритму, у якому повне розгалуження вкладено в цикл з лічильником.

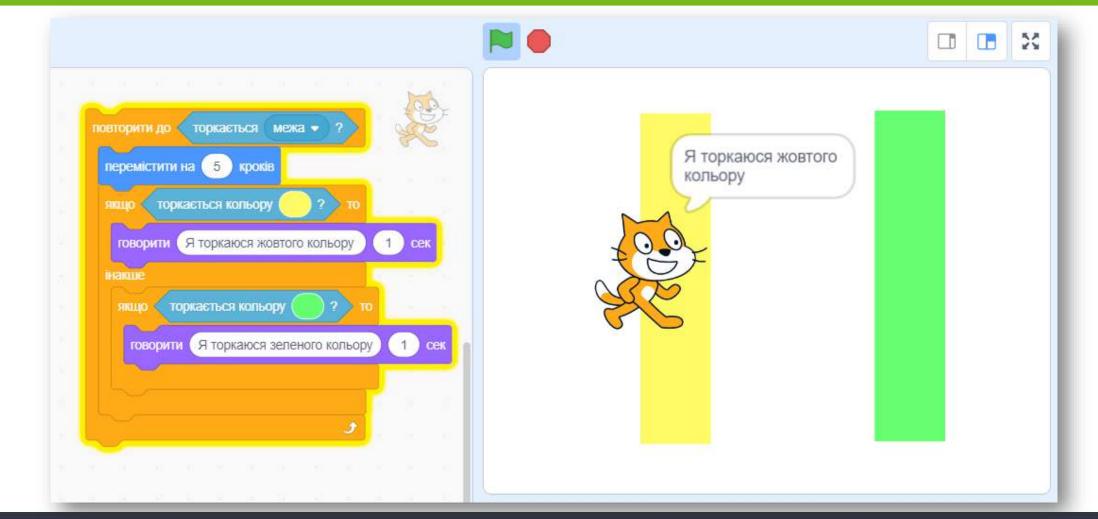


А це приклад загального вигляду блок-схеми фрагмента алгоритму, у якому повне розгалуження вкладено в цикл з передумовою.



Аналогічно в цикли можуть бути вкладені й неповні розгалуження.

Розгалуження в циклі можна реалізувати і в Scratch 3. Приклад такого проєкту наведено на малюнку.



Також у розгалуження може бути вкладено цикли. Це доцільно використовувати, якщо залежно від результату виконання команди перевірки умови потрібно використовувати різні команди, серед яких є команди циклу.





Цикли, вкладені в розгалуження

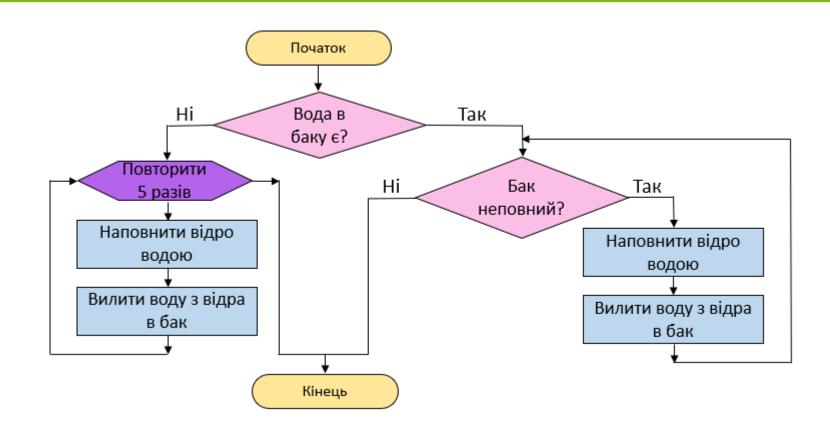
Задача 1. Є бак для літнього душу місткістю 50 л. Невідомо, чи є в ньому вода. Є відро місткістю 10 л. Наповнити бак водою з колодязя.



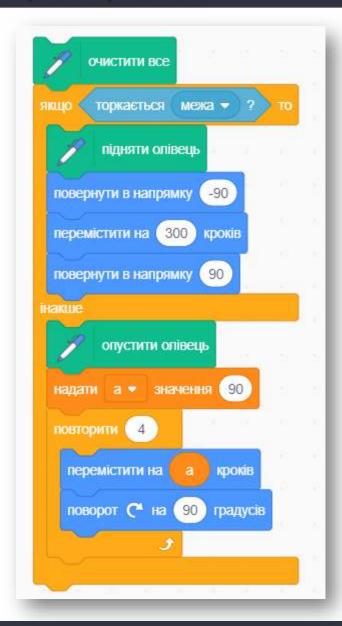




Оскільки бак може бути не порожнім (а можливо навіть, і повний), то спочатку перевіримо, чи ε в ньому вода. Якщо ε , то будемо наповнювати його водою, доки він буде неповний. Якщо спочатку води в баку нема ε , то 5 разів вилиймо в нього відро води.



Цикли в розгалуженні можна використовувати і в *Scratch 3*. Розгляньте приклад проєкту, у якому виконавець відходить від правої межі *Сцени*, якщо він її торкається, або малює квадрат зі стороною завдовжки *а*, якщо він межі не торкається.

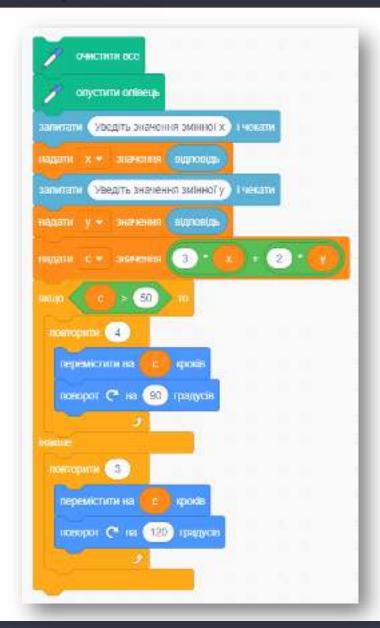




Цикли, вкладені в розгалуження

Розглянемо приклад ще одного проєкту, у якому в розгалуження вкладено цикли і виконавець виконує різні дії залежно від значення змінних і значення виразу.

Задача 2. Увести значення двох змінних х та у і обчислити значення виразу 3 * х + 2 * у. Якщо значення виразу більше за 50, то виконавець малює квадрат, інакше - рівносторонній трикутник. Довжини сторін квадрата або трикутника дорівнюють значенню виразу.





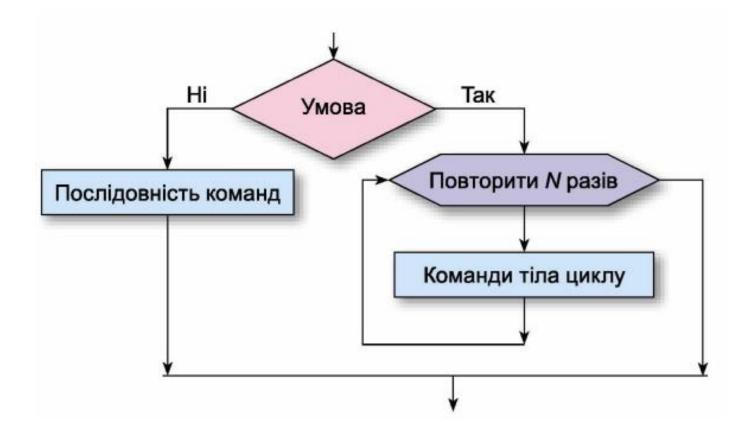
Поміркуйте



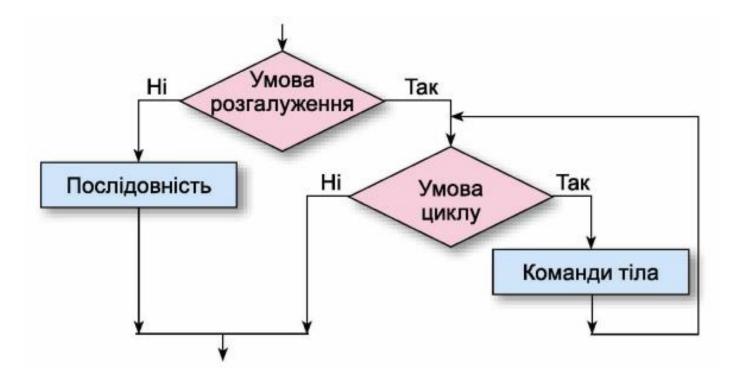
Придумайте практичні задачі, у яких потрібно обчислити значення виразу 3*x+2*y.

Перед виконанням цього проєкту можна надати значення змінним **x** та **y** і без обчислень висловити гіпотезу, яку фігуру намалює виконавець. Після чого запустити проєкт на виконання та перевірити висловлену гіпотезу.

Приклад загального вигляду блок-схеми фрагмента алгоритму, у якому цикл з лічильником вкладено в повне розгалуження.



Приклад загального вигляду блок-схеми фрагмента алгоритму, у якому в повне розгалуження вкладено цикл з передумовою.





Підсумок



Коли доцільно використовувати розгалуження, вкладені у цикл?

Коли доцільно використовувати цикли, вкладені в розгалуження?

Поясніть різницю між розгалуженнями, вкладеними в цикли та циклами, вкладеними в розгалуження.





Опрацювати у підручнику с. 219-226.



Вправа «Інтерв'ю»

Чого ви навчились на уроці?

Що найбільше вас вразило чи здивувало під час уроку?



Що нового ви сьогодні дізнались?

Чи було вам важко? Якщо так, то що саме?

Продовжіть речення. Тепер я знаю, що ...