

Розгалуження, вкладені цикли. Цикли, вкладені в розгалуження.

6 клас Вчитель: Куроп'ятников А. О. Anton.kuropiatnickoff2016@gmail.com



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?





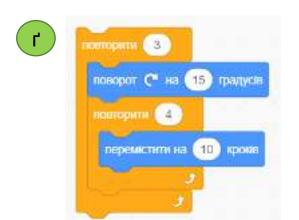


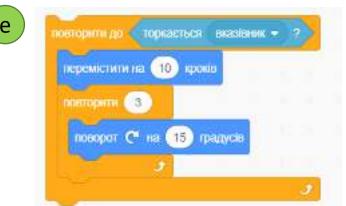




Пригадайте

Пригадайте, як виконуються наведені фрагменти проєктів?



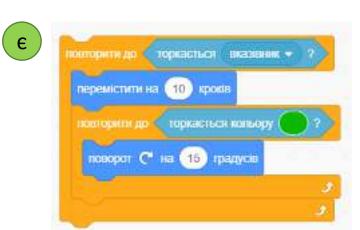


повторити 4

поворот С на 15 градусів

повторити до торкається вказівник т 7

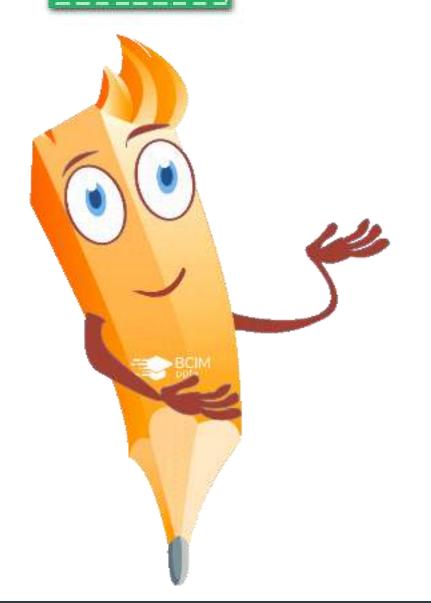
веремістити на 10 кроків



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

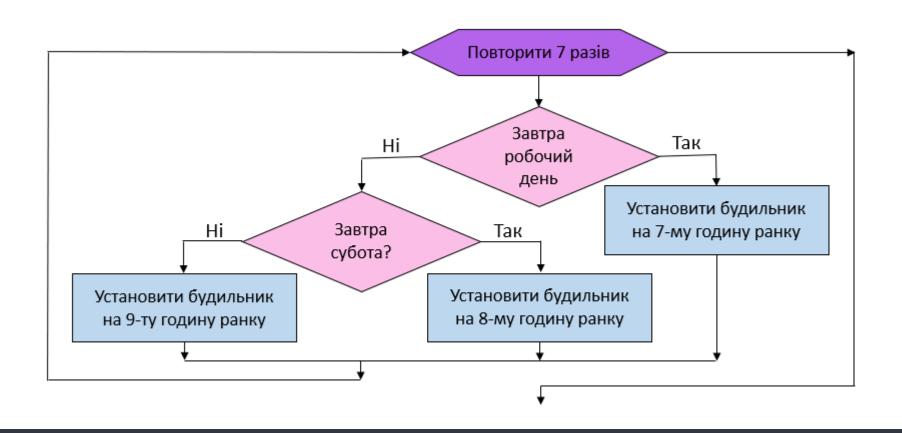


Розгалуження, вкладені в цикли



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.



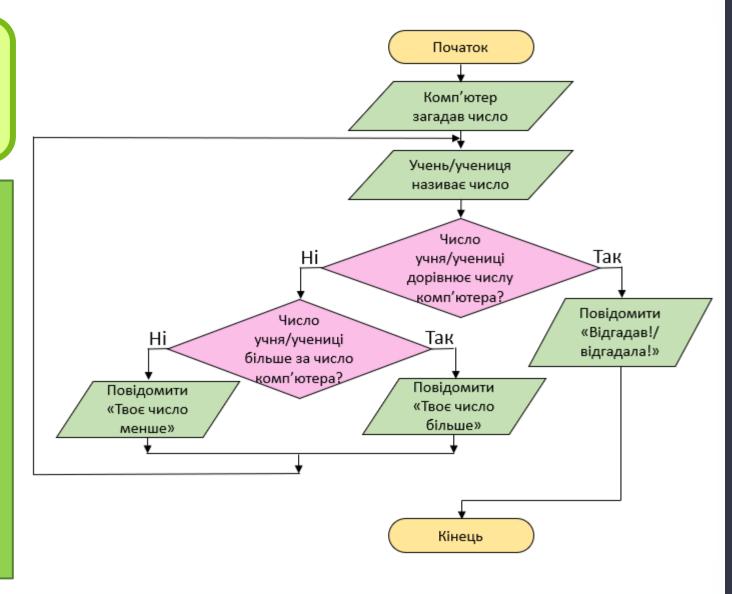


Розгалуження, вкладені в цикли

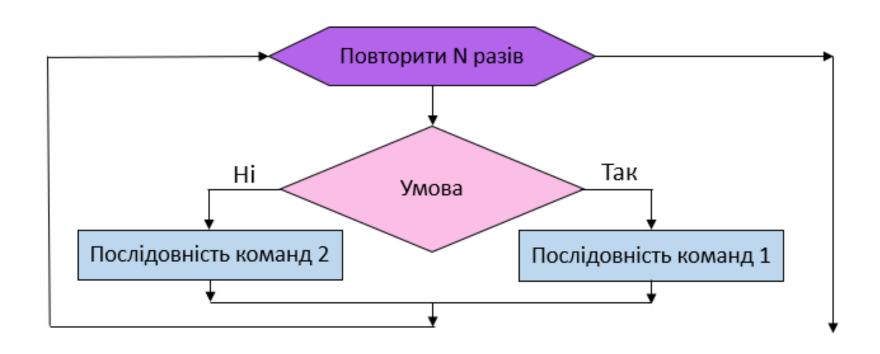
Розгалуження, у тому числі вкладені, можуть входити не тільки до циклу з лічильником, а й до циклу з передумовою.

Розглянемо задачу-гру Вгадай число.

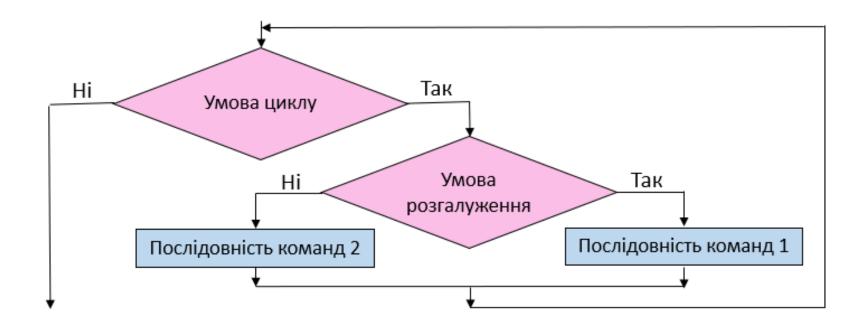
Комп'ютер загадує натуральне число від 1 до 100, а учень чи учениця намагаються його відгадати. На кожну спробу учня/учениці комп'ютер йому/їй повідомляє: чи учень/учениця відгадав/відгадала загадане число, чи число, яке назвав/назвала учень/учениця, більше за загадане, чи число, яке назвав/ назвала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



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

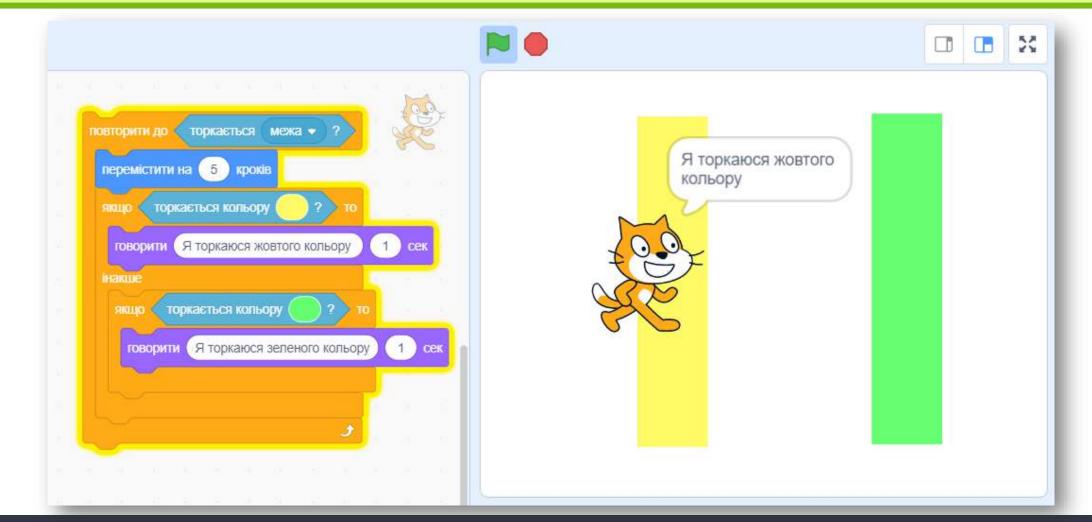


А це приклад загального вигляду блок-схеми фрагмента алгоритму, у якому повне розгалуження вкладено в цикл з передумовою.



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

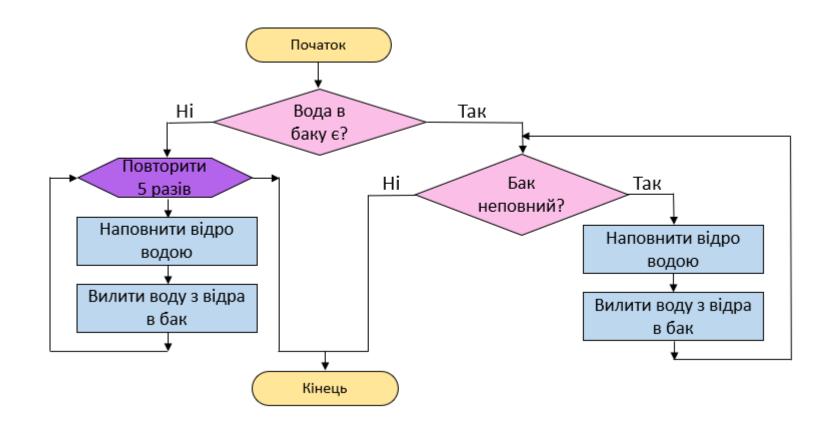
Задача 1. Є бак для літнього душу місткістю 50 л. Невідомо, чи є в ньому вода. Є відро місткістю 10 л. Наповнити бак водою з колодязя.



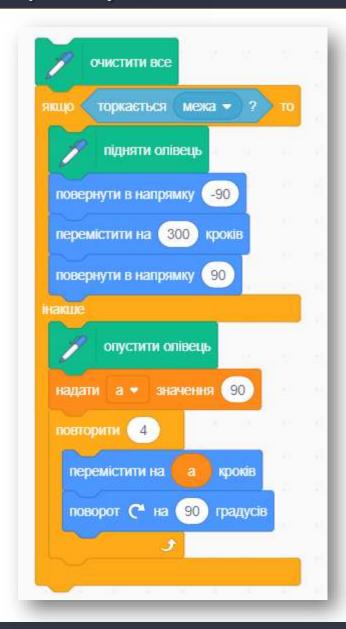




Оскільки бак може бути не порожнім (а можливо навіть, і повний), то спочатку перевіримо, чи є в ньому вода. Якщо ϵ , то будемо наповнювати його водою, доки він буде неповний. Якщо спочатку води в баку нема ϵ , то 5 разів вилиймо в нього відро води.



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.

```
опустити опівець
        Уведіть значення эмінног х
адволице виночене у х ильды
запилати Уведіть значення змінної у
надати у - значення відповідь
 повторити 4
   перемістити на
  поворот 🧨 на (90) градусів
   поворот 🥐 на (120) градуск
```



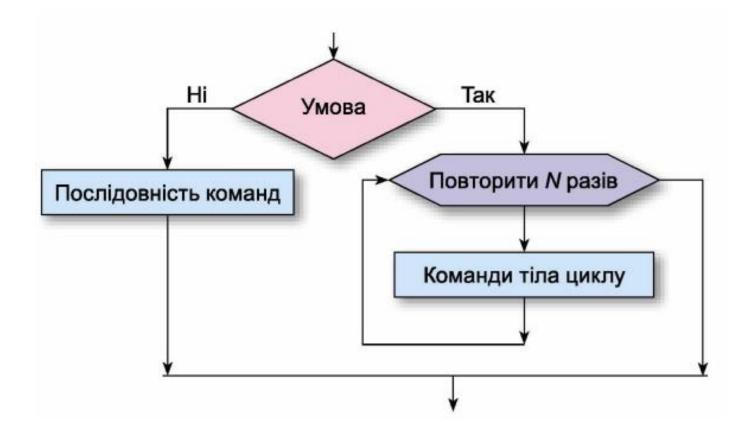
Поміркуйте



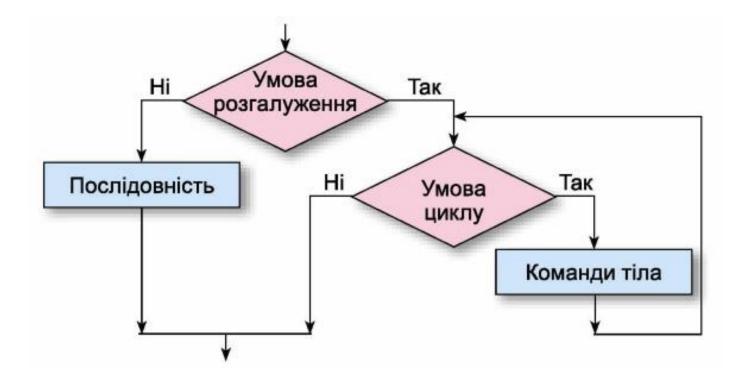
Придумайте практичні задачі, у яких потрібно обчислити значення виразу 3*x+2*y.

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.









Робота з інструкційною карткою



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.