

Programovanie 1. ročník

Cyklus s podmienkou na konci OPAKUJ KÝM (REPEAT)

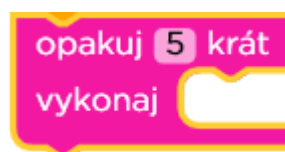
Vysvetlenie pojmu:

Všetci viete, že ak chce byť športovec dobrý, musí trénovať – opakovať ten istý pohyb až pokým nebude naozaj dobrý alebo pokým nedosiahne svoj cieľ. Napríklad basketbalista neprestane trénovať, pokým netrafí 10 trojok za sebou.

Podobne je to aj v programe, keď opakuješ príkaz. Môžeš zadať počet opakovaní (FOR) alebo zadefinuješ cieľ (OPAKUJ KÝM) a povieš, aby sa príkaz opakoval, kým nedosiahneš určitý cieľ.

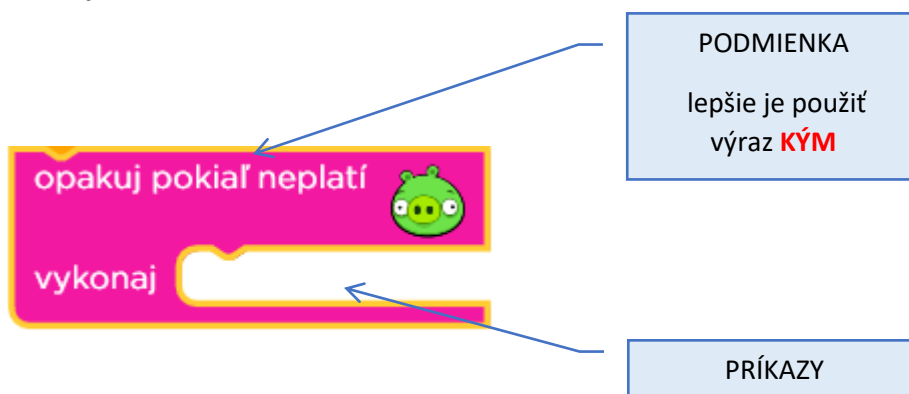
V nasledujúcich prípadoch je blok opakovať zmenený.

Namiesto zadania koľkokrát chceš, aby sa príkaz opakoval,

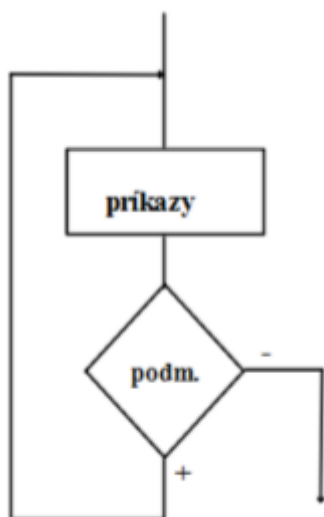


môžeš použiť blok OPAKOVAŤ KÝM, aby si prikázal vtáčikovi z Angry Birds robiť to isté, kým sa nedostane k prasaťu.

OPAKUJ vykonávanie príkazu(ov) v spodnej časti bloku, KÝM nie je dosiahnutý cieľ definovaný vo vrchnej časti bloku.



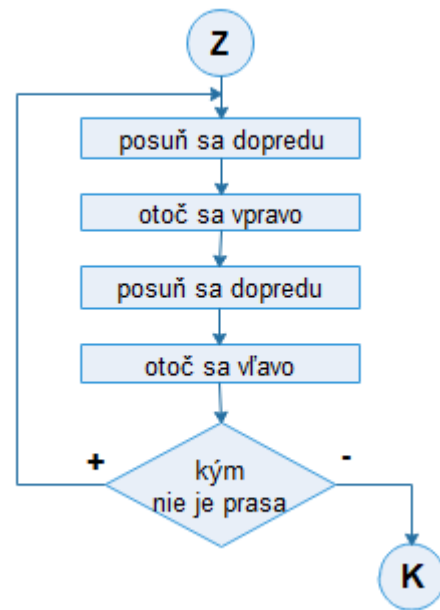
Základný tvar vo vývojovom diagrame:



Opakuj príkazy,
kým platí podmienka.

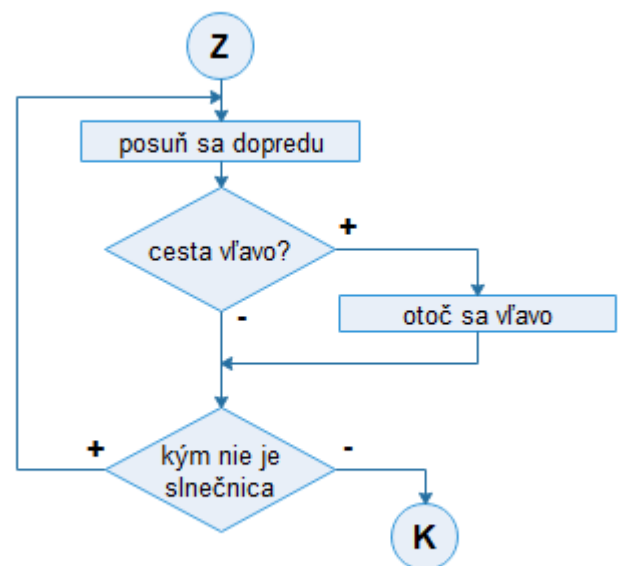
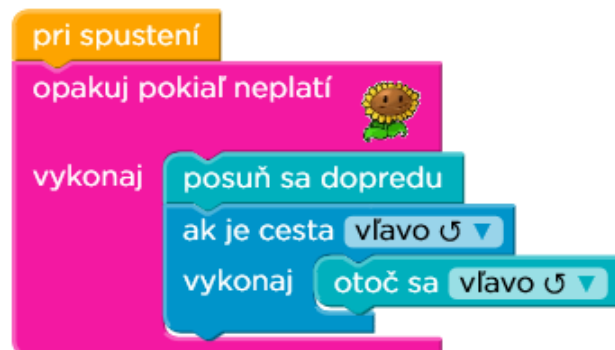
Príklad 1 (4 v kurze):

Dostaň vtáčika k prasaťu.



Príklad 2 (6 v kurze):

Pomôž zombíkovi dostať sa k slnečnici. Pri otáčaní použi vetvenie.



Príklad 3 (7 v kurze):

Pomôž zombíkovi dostať sa k slnečnici.

