

Переменная

6 класс. Теория

Переменная – объект в программе, значение которого изменяется самой программой (процедурой).

Переменная имеет имя и значение.

Команда *пусть* задает имя и значение переменной

пусть "имя_переменной" значение

Задание нового значения переменной приводит к потере старого значения.

пусть "a 100 – в переменную с именем
a записать число 100

пусть "с "отлично - в переменную с
именем C записать слово *отлично*

Команда *покажи* выводит информацию
в КЦ

Команда *пиши* выводит информацию в
текстовое окно

Переменная

Решение задач

пусть "а 5

пусть "б 10

пусть "с :а + :б

пусть "а :а * 2

пусть "б :б + :с

покажи :а

покажи :б

покажи :с

	а	б	с
1			
2			
3			
4			
5			

пусть "а" рыжий

пусть "б" кот

пусть "с" Васька

пусть "а" :с

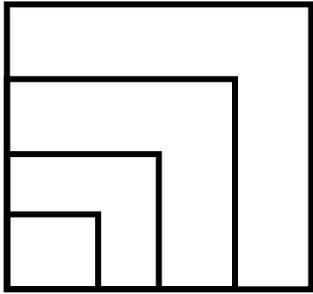
пусть "с" :а

покажи :а

покажи :б

покажи :с

	а	б	с
1			
2			
3			
4			
5			



Длина стороны первого квадрата – 50 шагов, каждого следующего на 20 шагов больше.

Вариант 1. (из двух процедур)

это квадрат :a

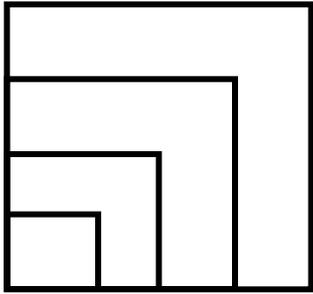
по повтори 4 [вп :a пр 90]

конец

это фигура

пусть "a 50 повтори 4 [квадр :a пусть "a :a + 20]

конец



Длина стороны первого квадрата – 50 шагов, каждого следующего на 20 шагов больше.

Вариант 2. (из одной процедуры)

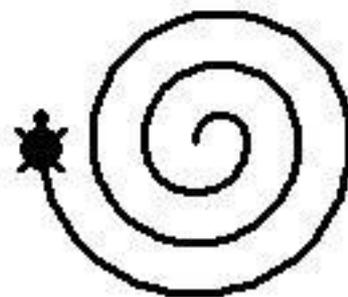
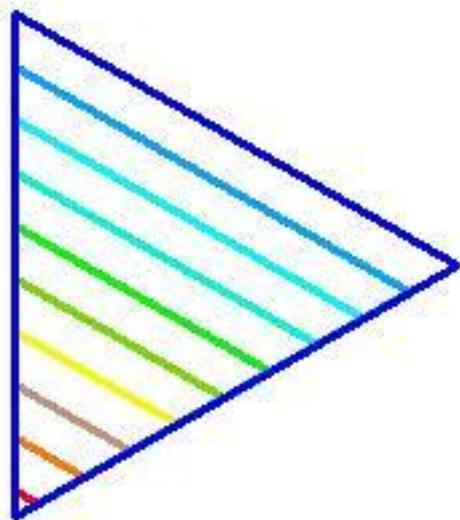
это фигура

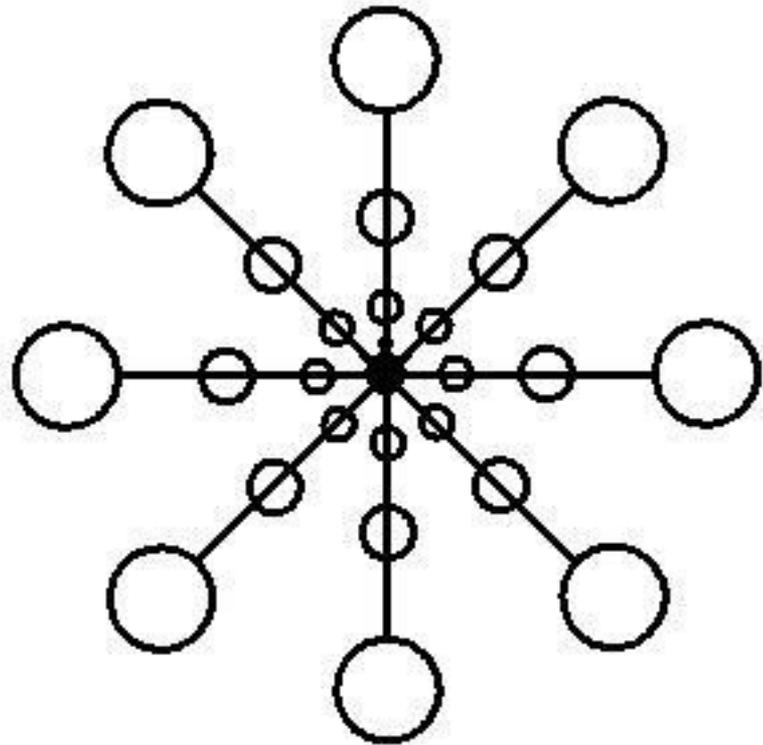
пусть "а 50

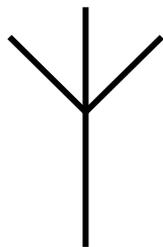
по повтори 4 [повтори 4 [вп :а пр 90]

пусть "а :а + 20]

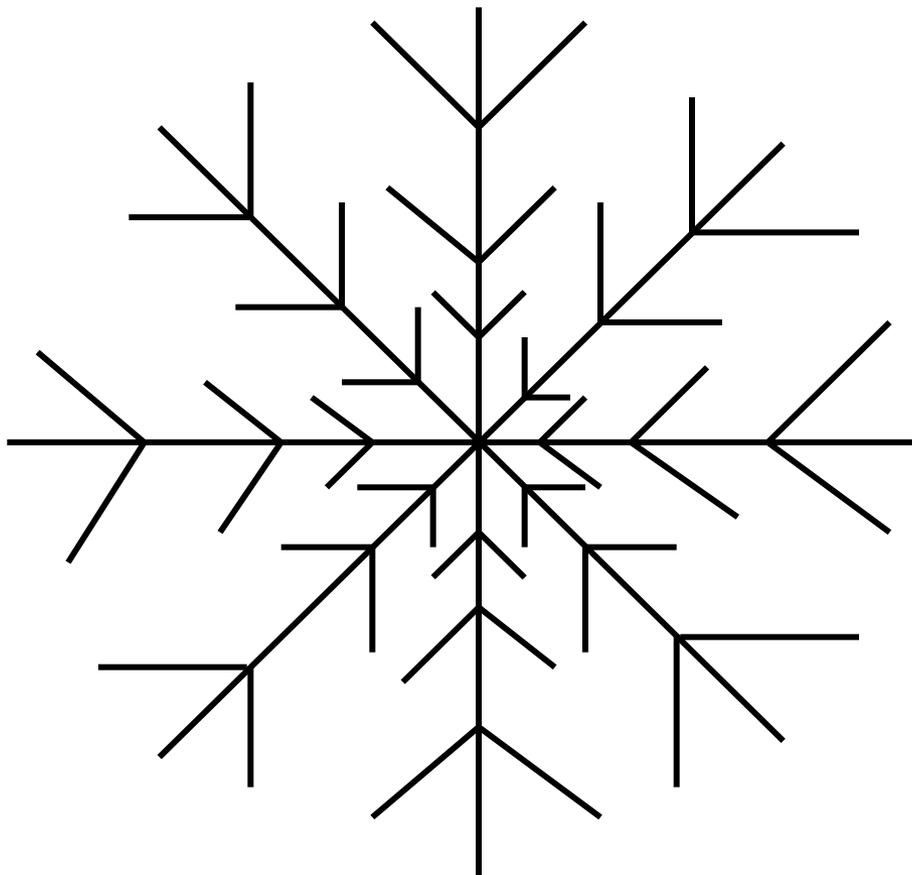
конец







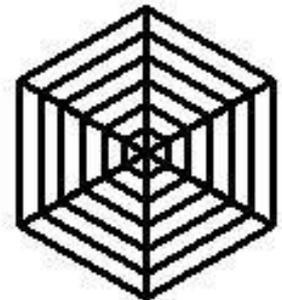
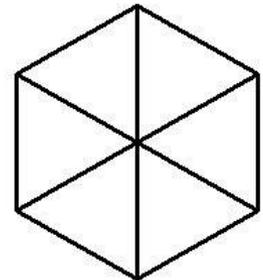
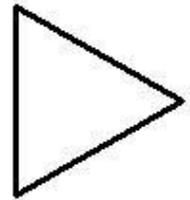
размер иголок
сделать параметром



количество лучей
сделать параметром

Задача "Паутина"

1. Процедура с параметром `треуг :стор` – рисует правильный треугольник с любой стороной
2. Процедура с параметром `шестиуг :стор` – рисует правильный шестиугольник **с помощью процедуры** `тр.`
3. Процедура "Паутина" - повторяет шесть раз вызов процедуры `шестиуг`, меняя при каждом вызове длину стороны на постоянное число



Задача "Солнышко с лучами"

1. Полуокружность с одним лучом.
2. Солнышко с двумя лучами.
3. Солнышко с четырьмя лучами.
4. Солнышко с восьмью лучами.
5. Солнышко с любым количеством лучей (с параметром).
6. Изменяем длину лучей и цвет солнца.
- 7*. Изменить длину лучей на случайный размер и задать каждому лучу случайный цвет

