

e-SVIJET 3

Donosimo odluke:
ako...onda

<https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/27f03193-d116-42c5-b3f9-12fa57563a12/>





**Kakvo je vani vrijeme?
Jel dobra odluka da
Hešteg obuže
tenisice?
Objasni zašto!**





Svaki dan donosimo različite odluke. Na primjer, što ćemo odjenuti, što ćemo spremiti u školsku torbu i slično. Donošenje odluka moguće je i u računalnom programu.

Postupak kojim provjeravamo je li odgovor na neko pitanje točan nazivamo **grananje**. Jedna od naredaba za donošenje odluka u programu jest naredba **ako ... onda**. Nalazi se u grupi naredaba **Upravljanje**. Ta naredba odlučuje što je potrebno učiniti ako je odgovor na pitanje točan.



Upravljanje

čekaj 1 sekundi

ponovi 10

ponavljaj

ako onda

ako onda

inače

čekaj do

ponavljaj dok nije



Na bloku ako onda nalazi se šesterokut. U njega umećemo blokove kojima postavljamo pitanje. Pitanja mogu biti, primjerice, „Vani pada kiša?“, „Danas imamo matematiku?“, „ $5 = 3$?“ i sl. Ako je odgovor na pitanje u šesterokutu točan, naredbe unutar bloka **ako ... onda** će se izvršiti.

Za uspoređivanje brojeva u Scratchu koristimo se blokovima iz grupa naredbi  **Operacije.**



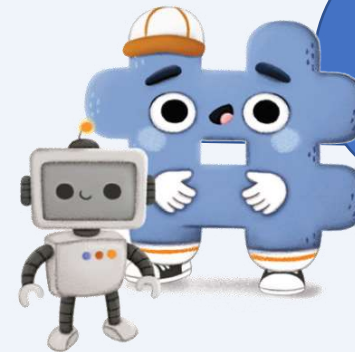
Kako biste u Scratchu provjerili je li točno da je $5 = 3$, blok operacije s naredbom **jednakosti** umetnut ćete u šesterokut na bloku **ako ... onda**.



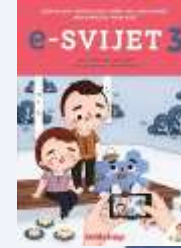
Ako je točno da je $5 = 3$, lik treba reći „brojevi su jednaki“.



U programiranju, znak jednakosti ne označava uvijek jednakost kao u matematici, a upotrebljava se za pridruživanje i uspoređivanje.



Otvori Scratch.
Idemo vidjeti
kako izgleda
rješenje.



Pomognite sada mačku da se zaštiti od kiše. Pokrenite Scratch.

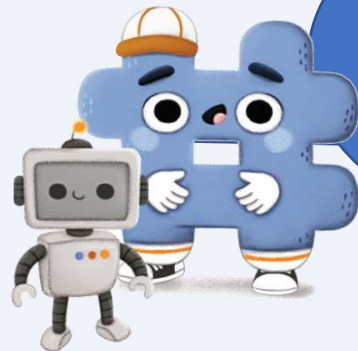
Želite izraditi program kojim ćete moći odgovoriti na postavljeno pitanje. Mačak vas pita pada li vani kiša. Ako kiša pada, mačak treba reći: „Obut ću čizmice i uzeti kišobran.“

Za postavljanje pitanja na koja trebate upisati odgovor koristit ćete se blokom



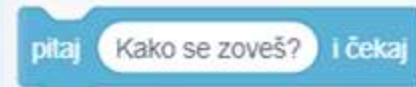
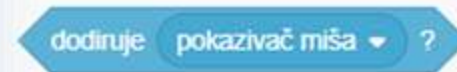
iz grupe naredbi **Očitavanja**. Privucite i isпустite sljedeći blok na

radno područje i upišite u njega pitanje kao na slici.



Probaj to napraviti u Scratchu. Što se dogodilo?

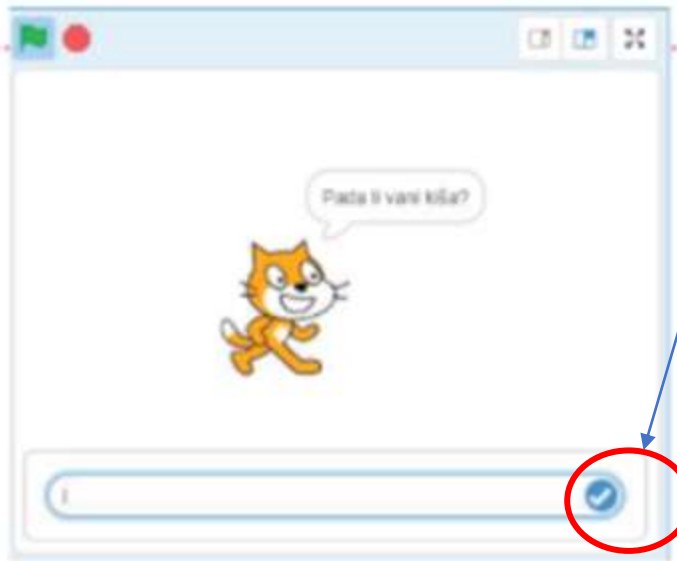
Očitavanja



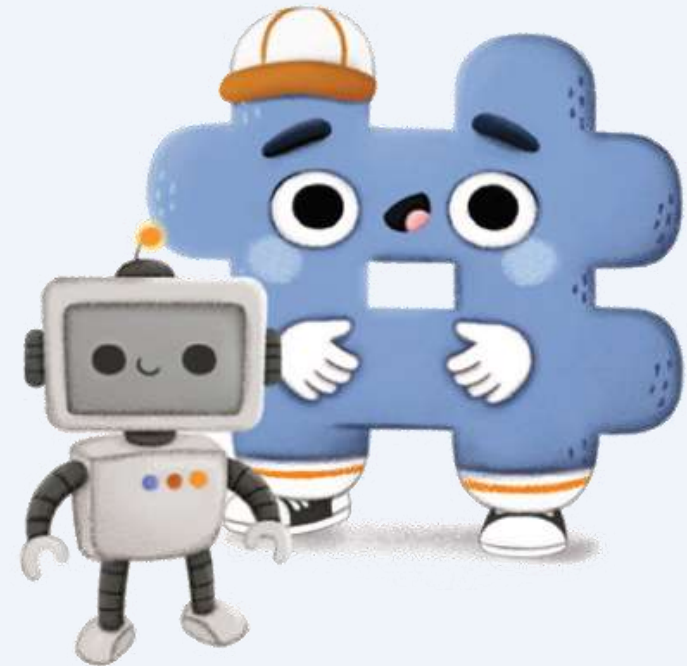


Kliknite na blok. Što zamjećujete?

Pojavilo se polje za upisivanje odgovora. Odgovor na to pitanje može biti DA ili NE. Upišite odgovor i kliknite na kvačicu desno.



Kada u programiranju stvaramo program u kojem se koristimo odlukama, uvijek trebamo predvidjeti moguće odgovore.





Ako vani pada kiša, mačak treba reći: „Obut ću čizmice i uzeti kišobran.”

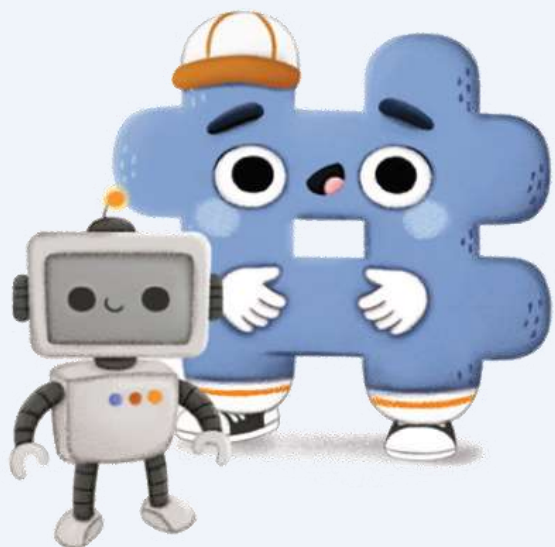
Pogledajte kako Scratch provjerava je li odgovor na postavljeno pitanje točan.



Na blok Pitaj i čekaj privucite preostale blokove kao na slici.

Složi program
do kraja.





Igra

Donesi pravu odluku

Odgovori na pitanja i dovrši slagalicu

POKRENI



Multimedijalni
sadržaj

Donosimo odluke

Učimo zajedno!

POKRENI





Naredba ako ... onda odlučuje samo što će se sljedeće dogoditi ako je odgovor na postavljeno pitanje točan. Ako odgovor nije točan, program će se zaustaviti.

1. Kliknite na blokove i upišite odgovor DA. Napišite što se dogodilo?



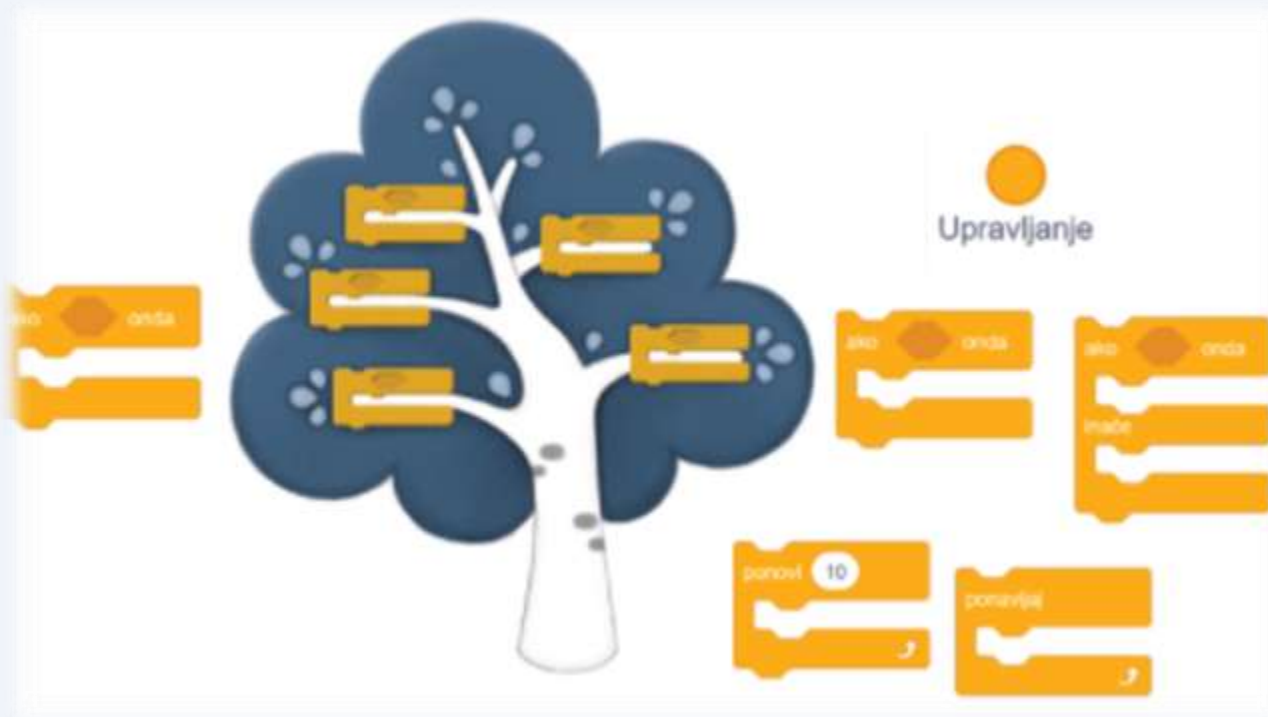
2. Kliknite na blokove i upišite odgovor NE. Napišite što se dogodilo?

3. Kliknite na blokove i upišite proizvoljan odgovor. Napišite što se dogodilo?

4. Nalazite se u svojoj sobi. Spremate se za školu i provjeravate raspored sati. Izradite program u Scratchu koji će vam reći trebate li za sutra ponijeti matematiku. Proizvoljno odaberite lik i pozornicu u Scratchu. Svakako provjerite radi li program onako kako ste ga zamislili.

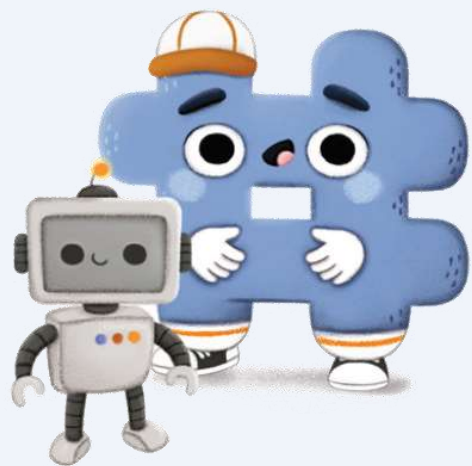


- **Grananje** je postupak provjere zadanog pitanja i donošenja odluke u programu.





Igraj se i uči



Multimedijalni
sadržaj

Usporedba brojeva

Prisjeti se neke odluke koju ti je bilo teško donijeti. Svaki dan donosimo različite odluke i odlučujemo ono što je za nas najbolje. Zaigraj igru i posloži program u kojemu lik donosi odluku o tome je li broj koji se uspoređuje veći od drugoga.

POKRENI



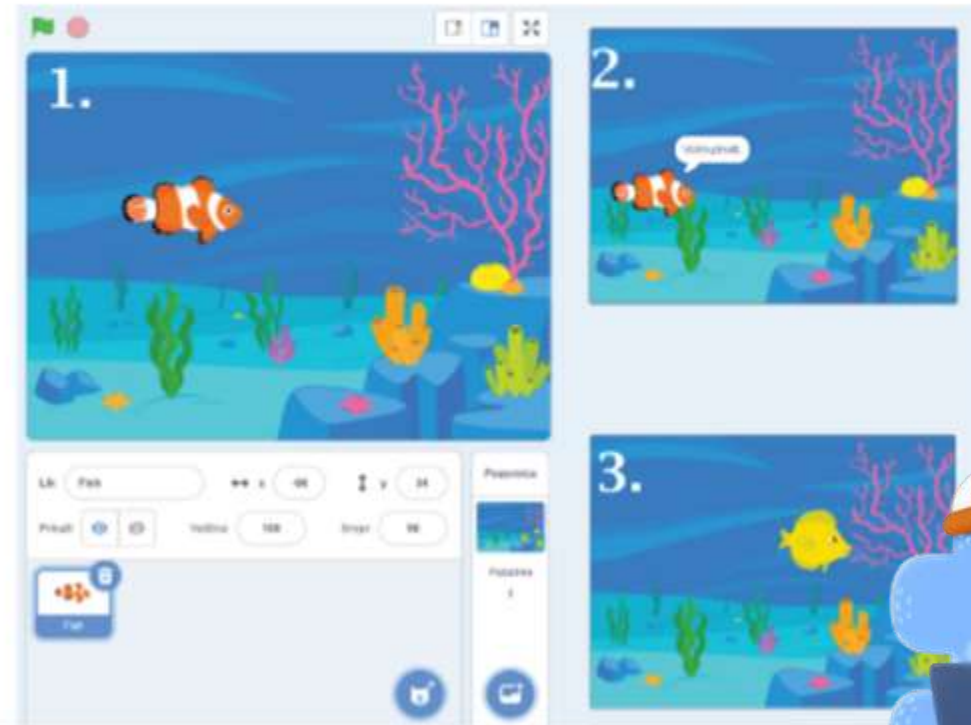


1. Kako se zove postupak kojim provjeravaš je li odgovor na neko pitanje točan?

2. Naredba ako... onda... nalazi se u grupi naredaba _____

3. Za uspoređivanje brojeva u Scratchu koristiš se blokovima iz grupe naredaba _____ koja je _____ boje.

4. Pokreni Scratch. Napravi program u kojem će ribica cijelo vrijeme plivati. Kada dotakne rozu boju promijeni joj se kostim, a kada dotakne zelenu boju dvije sekunde govori "Volim plivati".



istražite, igrajte, naučite, provjerite znanje

- Na stranici prolistaj svoj udžbenik iz informatike i klikom miša otvori kod koji se nalazi pored naslova.

ILI

Donosimo odluke: ako...onda



- Kod  možeš i skenirati svojom  aplikacijom na mobilnom uređaju.



Klikni

