

# e-SVIJET 3

Donosimo odluke:  
ako...onda...inače

<https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/353ba550-4b1b-4382-8778-81f330a8f833/>



Danas sam  
mislio obuti tenisice.  
Možda to nije najbolja  
odluka. Kako se zaštititi  
od hladnoće?



Što je mačak mislio  
obuti?

Zašto se dvoumi oko  
izbora?

Objasni svoj odgovor.



104. str.

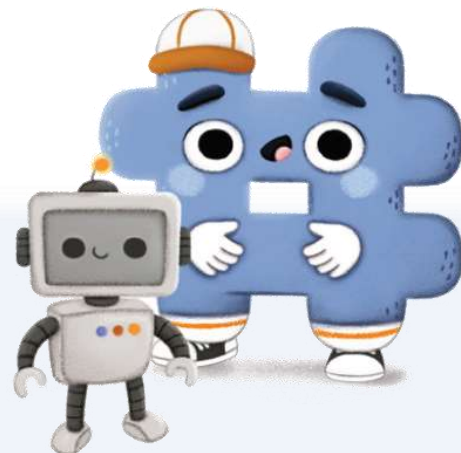
3





Naredba **ako ... onda** odlučuje samo što će se sljedeće dogoditi ako je odgovor na postavljeno pitanje točan. No kako u programu odlučiti što će se dogoditi ako odgovor na postavljeno pitanje nije točan?

Želimo li da program odluči što će se dogoditi kada je odgovor na pitanje točan, ali i kada nije točan, koristimo se naredbom **ako ... onda ... inače**. Naredba **ako ... onda ... inače** nalazi se u grupi naredaba **Upravljanje**.



Prisjetimo se naredbe **ako ... onda**.





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



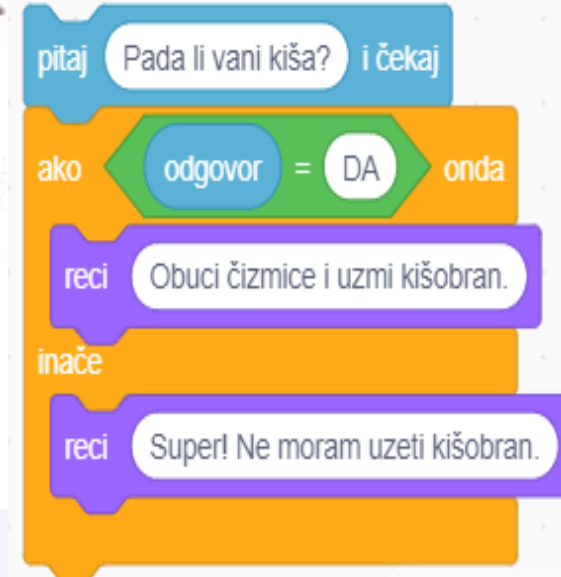




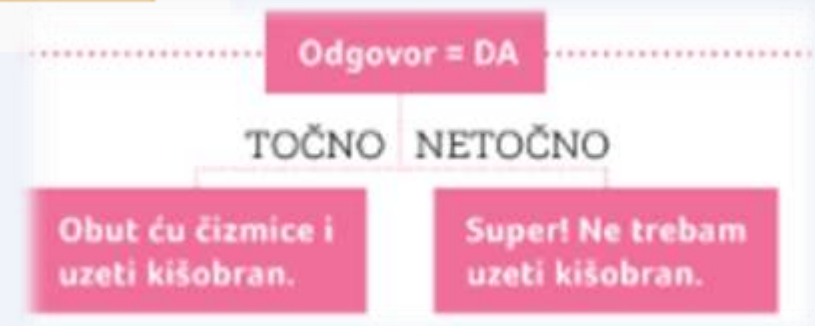
105. str.



U primjeru na slici će lik, ako je odgovor na postavljeno pitanje „Da”, reći „Obut ću čizmice i uzeti kišobran.” Upišemo li bilo koji drugi odgovor program će se zaustaviti jer odgovor neće biti jednak riječi „Da”. Želimo li da mačak kaže „Super! Ne trebam uzeti kišobran.” kada upišemo bilo koji drugi odgovor, upotrijebit ćemo blok **Ako ... onda ... inače**. Naredbu **reci** „Super! Ne trebam uzeti kišobran.” umetnemo u dio bloka iza riječi **inače**. Pogledajte sliku.



Otvori Scratch.  
Unesi blokove naredbi  
i isprobaj kako radi.





105. str.

Mačak želi provjeriti hoće li zamjena mjesta faktorima 2 i 3 promijeniti umnožak. Ako je rezultat jednak, mačak treba reći: „Rezultat je jednak.” Ako rezultat nije jednak, mačak treba reći: „Rezultat nije jednak.”

```
ako (2 + 3 = 3 + 2) onda
  reci "Rezultat je jednak."
inače
  reci "Rezultat nije jednak."
```

Otvori Scratch.  
Unesi blokove naredbi  
i isprobaj kako radi.



Blokovi s matematičkim radnjama nalaze se u grupi naredbi **Operacije**. U Scratchu znak **\*** označava množenje, a znak **/** dijeljenje.





105. str.



1. Pogledajte uvodnu sliku i pomognite mačku da se zaštiti od hladnoće. Izradite program u Scratchu u kojem ćete provjeriti pada li vani snijeg. Sami odredite što će mačak reći ako snijeg pada, a što ako snijeg ne pada.



Otvori Scratch.  
Razmisli kako bi riješio/la  
zadataka i kreni.



2. Mačak nije siguran vrijedi li zamjena mjesta brojevima i u matematičkoj radnji dijeljenja. Izradite program u Scratchu kojim ćete to provjeriti s brojevima 24 i 6. Ako je količnik jednak, mačak treba reći: „Količnik je jednak.“ Ako količnik nije jednak, mačak treba reći: „U dijeljenju zamjena mjesta djeljeniku i djelitelju utječe na količnik.“





54.str.



1. Ako želiš da program odluči što će se dogoditi kada je odgovor na pitanje točan, ali i kada nije točan, koristiš se naredbom \_\_\_\_\_ koja se nalazi u grupi naredaba \_\_\_\_\_.

2. Mačak želi provjeriti hoće li zamjena mjesta pribrojnica 12 i 23 promijeniti zbroj. Ako je rezultat jednak, mačak treba reći: „Rezultat je jednak.“ Ako rezultat nije jednak, mačak treba reći: „Rezultat nije jednak.“ Otvori Scratch i složi blokove koji će to provjeriti.



# Otvori Scratch. Unesi blokove naredbi i isprobaj kako radi.



3. Na crte napiši što će raditi mačak ako su mu zadane naredbe sa slike.



---

---

---

---

---

---

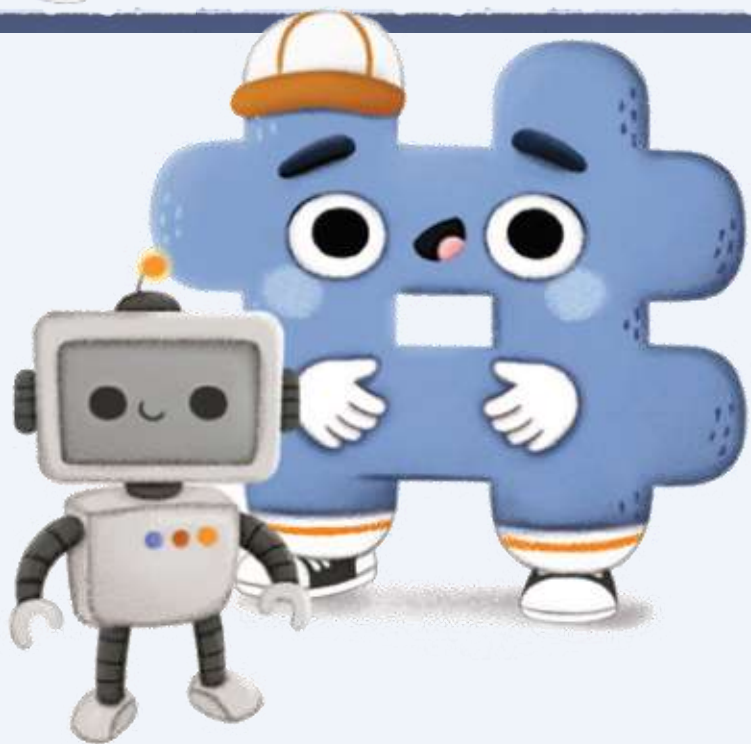
---

---





# Igraj se i uči



Multimedijalni  
sadržaj

## Prelazim cestu

Često se i samostalno krećeš po ulicama svoga mjesta i nalaziš u situaciji u kojoj prelaziš cestu na semaforima. Kako donosiš odluku kada prijeći cestu? Posloži program pomozi liku prijeći cestu.

**POKRENI**



Multimedijalni  
sadržaj


## Donosimo odluke


**POKRENI**



- Naredba **ako...onda...inače** odlučuje što će se sljedeće dogoditi kada je odgovor na postavljeno pitanje točan, ali i ako odgovor nije točan.



 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...inače 

- Kod  možeš i skenirati svojom  aplikacijom na mobilnom uređaju.



Klikni

