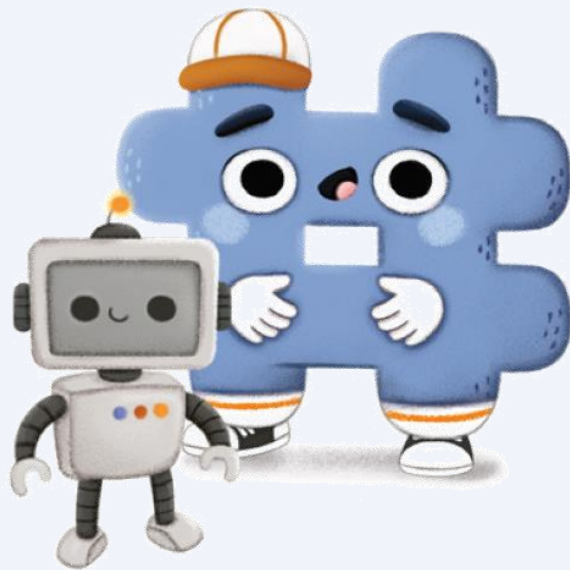


e-SVIJET 3



e-SVIJET 3

Donosimo odluke: ako ... onda ... inače



Otvorite udžbenik na stranici 104.

- Kakvo je vrijeme vani?
- Jel dobra odluka da Hešteg obuče tenisice ?
- Objasni zašto.



104. str.



Donosimo odluke: ako...onda...inače



104. str.

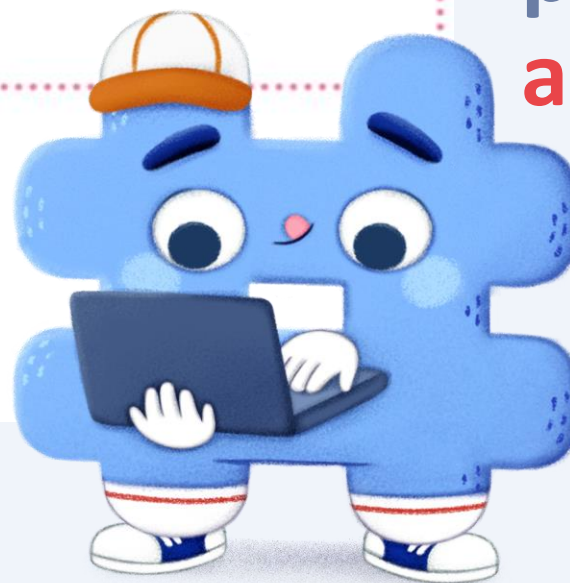


Naredba **ako ... onda** odlučuje samo što će se sljedeće dogoditi ako je odgovor na postavljeno pitanje točan. No kako u programu odlučiti što će se dogoditi ako odgovor na postavljeno pitanje nije točan?

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**.



- Otvori program Scratch, pronadi naredbu **Upravljanje i pronadi blok ako...onda...inače**





Donosimo odluke: ako...onda...inače



104. str.



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



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



- Prisjeti se čemu služi naredba **ako...onda**





Donosimo odluke: ako...onda...inače



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.

```

pitaj Pada li vani kiša? i čekaj
ako odgovor = DA onda
reci Obut ću čizmice i uzeti kišobran.
inače
reci Super! Ne trebam uzeti kišobran.

```

Odgovor = DA

TOČNO NETOČNO

Obut ću čizmice i uzeti kišobran.

Super! Ne trebam uzeti kišobran.

- Složi prikazani program u programu Scratch.





Donosimo odluke: ako...onda...inače



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.
```

- Pokušaj napraviti prikazani program.
- Hoće li zamjena mjesta faktora promijeniti umnožak?





Donosimo odluke: ako...onda...inače



105. str.



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



- Pogledaj koji se sve blokovi kriju u grupi naredbi **Operacije**.
- Koji znak u matematici koristimo za množenje, a koji za dijeljenje?
- Pazi da ne zamijeniš znakove u matematici i Scratchu.



Donosimo odluke: ako...onda...inače



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.



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.”

- Izradi zadane programe.



Zapamti!

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





Donosimo odluke: ako...onda...inače



54. str.



Otvorite radnu bilježnicu na stranici 54.

- Riješi zadane zadatke.



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 pribrojnicima 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.





Donosimo odluke: ako...onda...inače



54. str.



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





```
Kada je kliknuta
ako tipka razmaknica pritisnuta? onda
  idi 10 koraka
inače
  reci Pritisni tipku razmaknica.
```

- Koje su naredbe zadane mačku?
- Što će mačak napraviti?
- Napiši.



Poigraj se i provjeri svoje znanje!

- Posjeti stranicu **e-sfera**, na njoj prolistaj svoj udžbenik iz informatike i klikom miša otvori kod  koji se nalazi pored naslova.
- Kod  možeš i skenirati svojom **e-sfera** aplikacijom na mobilnom uređaju.

Poigraj se!



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

Klikni ovdje!
e-sfera.hr

Materijale za PODRŠKU UČITELJIMA izradila Helena Šćukanec, suradnica Školske knjige.