

НАРЕДБЕ ПОНАВЉАЊА

У природи постоје процеси који се понављају: као што су дани у недељи, годишња доба...

Као и у природи, тако и у програмирању веома често се дешава да се неке наредбе понављају. Сваки пут када требамо неки део програма да извршимо више пута, ради бржег и лакшег рада користимо наредбе понављања. У програмирању се ове наредбе понављања називају циклуси.

1

2

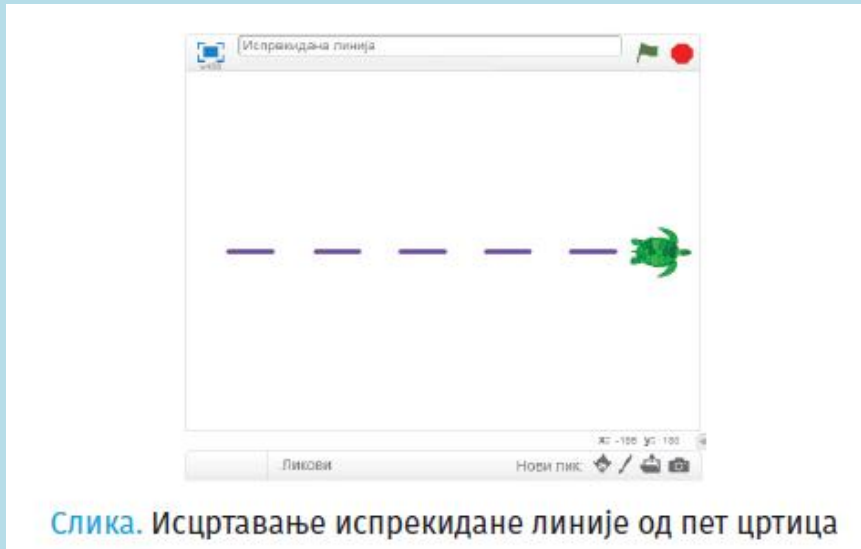
Овај програм можеш да направиш на више начина. Анализирај и упореди предложене скрипте.

Слика. Скрипте за исцртавање испрекидане линије од пет цртица

Ова два низа наредби раде исто: (објекат(лик) исцртава 5 линија).

1 Први низ има 25 наредби од којих се 5 наредби понавља 5 пута.

2 Да би то брже и лакше програмери писали користимо наредбе понављања (циклусе). Помоћу наредбе понављања имамо само 6 наредби.

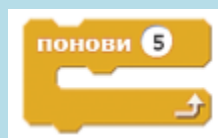


Слика. Исцртавање испрекидане линије од пет цртица
И први и други блок наредби дају исти резултат.

Scratch садржи три блока или наредбе понављања:

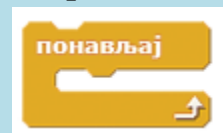


1. Блок који понавља наредбе тачно одређени број пута:

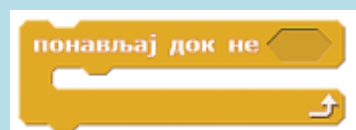


У овом случају 5 пута

2. Блок који понавља наредбе неограничени (бесконачан) број пута:

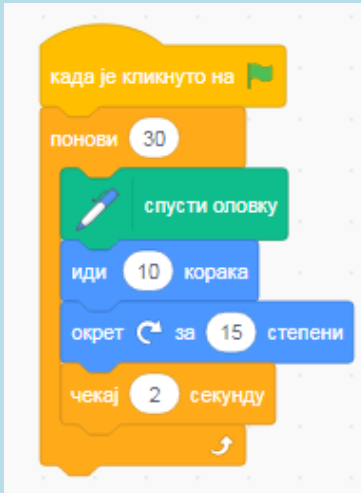


3. Блок који понавља наредбе док не буде испуњен неки услов:

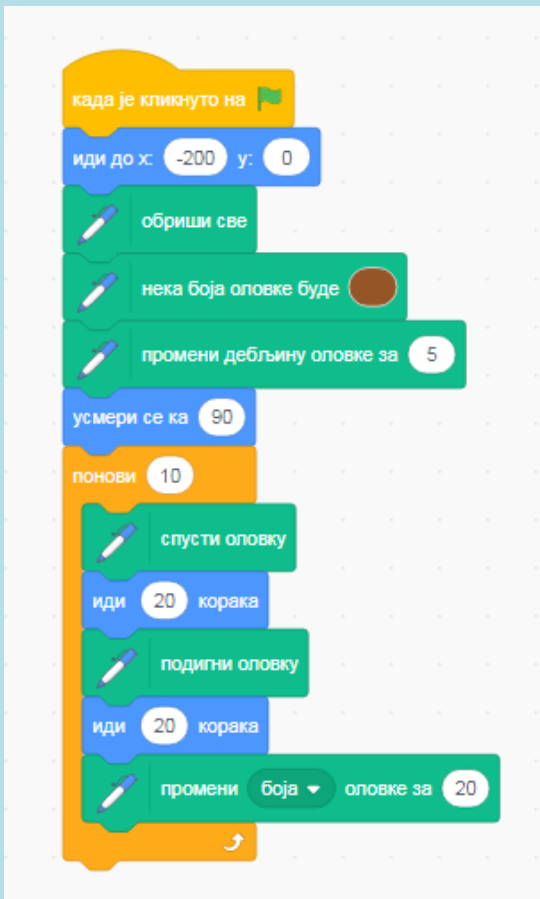


За домаћи:

1. у Screch-u унети следећи код и послати ста се дешава када се покрене програм (зелена заставица)



2. у Screch-u унети следећи код и послати ста се дешава када се покрене програм (зелена заставица)



Програми су рађени у online Scrach верзији