
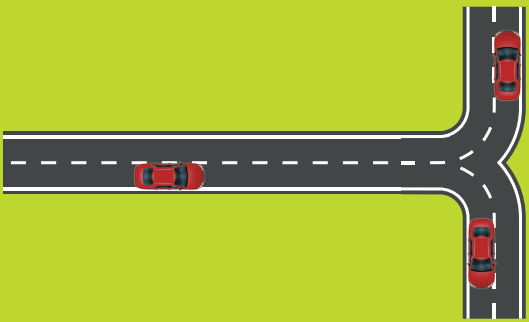
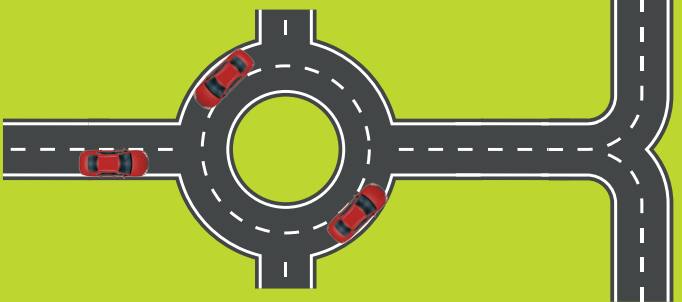
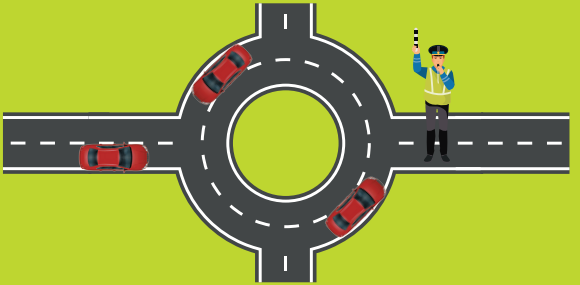


PODSTAWOWE KONSTRUKCJE PROGRAMISTYCZNE

Każdy język programowania ma swoją specyfikę, jednak pewne konstrukcje są wspólne dla wszystkich powszechnie używanych języków. Sprawdź, czy znasz podstawy, zanim zaczniesz uczyć się konkretnego języka.

<p>SEKWENCJA POLECEŃ</p> <p>Polecenia są wykonywane jedno po drugim.</p>	 <p>Polecenie dla kierowcy: jedź prosto.</p>
<p>INSTRUKCJA WARUNKOWA</p> <p>Pozwala na wykonanie różnych instrukcji w zależności od spełnienia określonego warunku.</p>	 <p>Polecenie dla kierowcy: jeśli chcesz dojechać do szkoły, skręć w lewo; jeśli chcesz dotrzeć do sklepu, skręć w prawo.</p>
<p>PĘTLA FOR</p> <p>Powtarza zawarte w niej polecenia konkretną liczbę razy.</p>	 <p>Polecenie dla kierowcy: na rondzie wykonaj trzy okrążenia.</p>
<p>PĘTLA WHILE</p> <p>Powtarza zawarte w niej polecenia, dopóki zachodzi podany warunek.</p>	 <p>Polecenie dla kierowcy: na rondzie wykonuj okrążenia dopóty, dopóki zjazd nie zostanie odblokowany przez policjanta.</p>

FUNKCJA

Grupuje polecenia, które tworzą określoną logiczną całość i po wywołaniu funkcji są wykonywane w określonej kolejności.



Polecenie dla kierowcy: aby dojechać do sklepu (punkt C), jedź w kierunku szkoły (punkt B), a potem tak, jak prowadzi droga.

PRACA Z INFOGRAFIKĄ

1. Które instrukcje powodują rozgałęzienie programu (różne ścieżki), a które nie?
2. Czym różnią się pętle **for** i **while**?

