

W widoku lekcji ucznia po lewej stronie znajduje się menu.

Wybierz lekcję
1 Wczytaj, wypisz pudełko, wypisz napis.

Podręcznik

Przykład 1
Przykład 2
Przykład 3

Zadania Poziom 1

IV 1.1
IV 1.2
IV 1.3

Zadania Poziom 2

IV 1.4
IV 1.5
IV 1.6

Zadania Poziom 3

IV 1.7
IV 1.8
IV 1.9

Wciśnij „Wybierz lekcję” by wybrać lekcję z listy

Wciśnij „Podręcznik” by otworzyć podręcznik dostępny dla ucznia

„Przykłady” to materiał dla nauczyciela przydatny by wytłumaczyć nowe pojęcia lub typy zadań. Ich rozwiązania znajdą się w podręczniku dla ucznia.

Zadania podzielone są na poziomy trudności. Kliknij w zadanie by otworzyć treść i przejść do rozwiązania w Assembly.

Kliknij w zadanie. Widzisz treść zadania oraz przykłady rozwiązania.

instaNod 0 stronie Kontakt Gość728 Wyloguj

Wybierz lekcję
1 Wejście i wyjście

Podręcznik

Przykład 1
Przykład 2
Przykład 3

Zadania Poziom 1

IV 1.1
IV 1.2
IV 1.3

Zadania Poziom 2

IV 1.4
IV 1.5
IV 1.6

Zadania Poziom 3

IV 1.7
IV 1.8
IV 1.9

ROZWIĄŻ ASSEMBLY

Zadanie: IV 1.1

Napisz program, który wczyta liczbę do pudełka A.

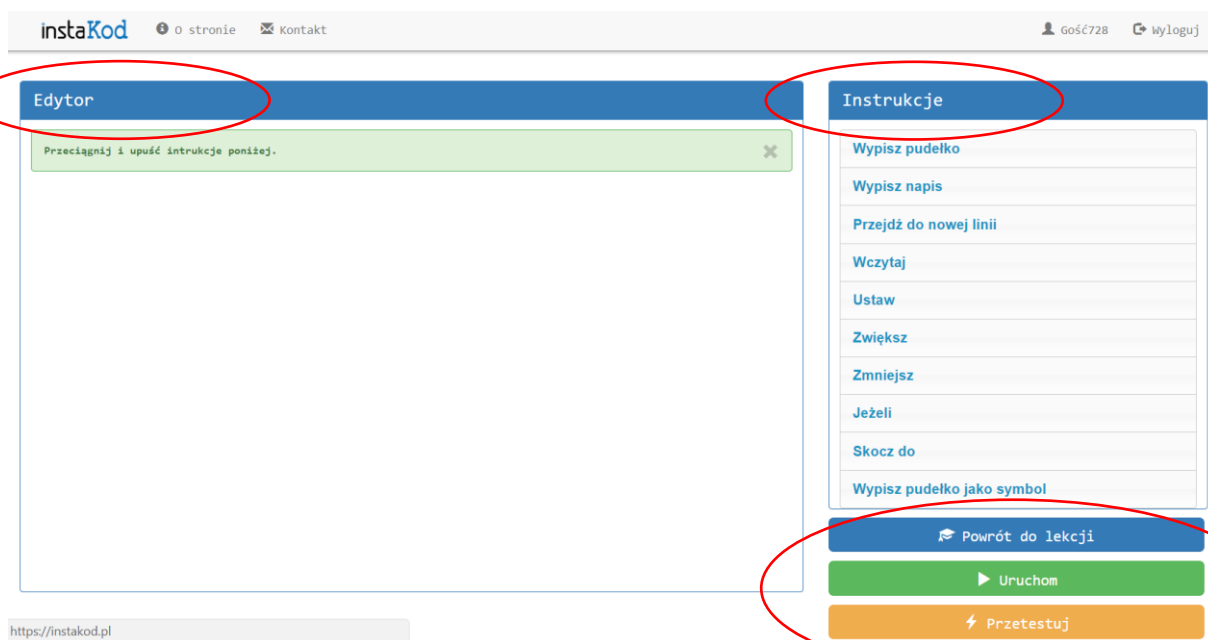
Przykład 1
Dla liczby 1 program powinien wypisać:

Konsola:
? 1

Przykład 2
Dla liczby 5 program powinien wypisać:

Konsola:
? 5

Kliknij w „Rozwiąż Assembly”, a przejdziesz do edytora Assembly.



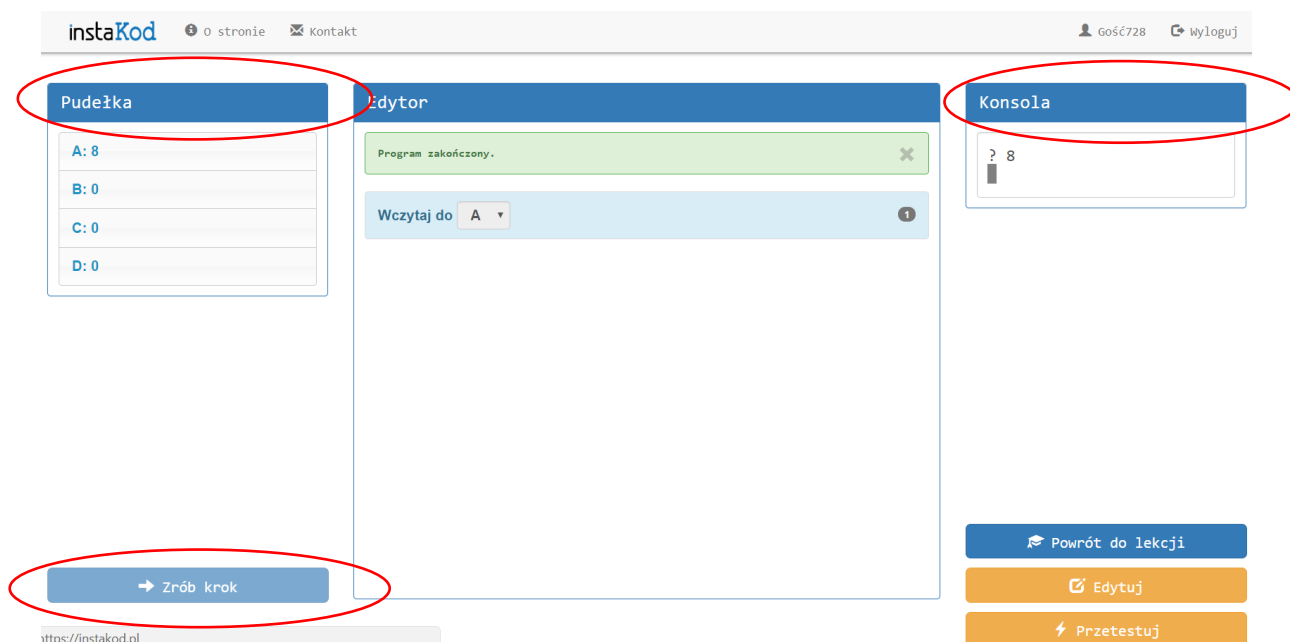
W okienku „Edytor” piszemy rozwiązania przeciągając lub klikając w wybraną instrukcję. Kasujemy je „x” przy instrukcji w edytorze.

Guzik „Powrót do lekcji” wraca do treści zadania.

Guzik „Uruchom” uruchamia program.

Guzik „Przetestuj” testuje rozwiązania

Po kliknięciu guzika „Uruchom” uruchamiamy program krok po kroku wciskając „zrób krok”. W „Pudełkach” w każdym kroku widzimy stan zmiennych, a na „Konsoli” wyświetla się komunikacja z użytkownikiem. Guzik „Powrót do lekcji wraca do widoku zadania”, „edytuj” wraca do edycji programu, a „Przetestuj” do testowania poprawności rozwiązania.



Po kliknięciu „Przetestuj” otrzymujemy informację o wynikach testów. Wynik „Dobrze” jest oczywisty.

Testowanie programu

Program przeszedł wszystkie testy. Gratulujemy :D

Rezultat	Twoja odpowiedź	Prawidłowa odpowiedź	Twoje pudełka	Prawidłowe pudełka	Kroków
Dobrze	? 1	? 1	A: 1 B: 0 C: 0 D: 0	A: 1	1
Dobrze	? 5	? 5	A: 5 B: 0 C: 0 D: 0	A: 5	1

Zamknij

Wynik „Brak danych” oznacza, że twój program chce wczytać więcej danych niż jest w rozwiązaniu

Testowanie programu

Twój program nie przeszedł poniższych testów

Rezultat	Twoja odpowiedź	Prawidłowa odpowiedź	Twoje pudełka	Prawidłowe pudełka	Kroków
Brak danych	? 1 ?	? 1	A: 1 B: 0 C: 0 D: 0	A: 1	2
Brak danych	? 5 ?	? 5	A: 5 B: 0 C: 0 D: 0	A: 5	2

Zamknij

Wynik „Zła odpowiedź” oznacza, że rozwiązanie daje zły wynik.

Testowanie programu

Twój program nie przeszedł poniższych testów

Rezultat	Twoja odpowiedź	Prawidłowa odpowiedź	Twoje pudełka	Prawidłowe pudełka	Kroków
Zła odpowiedź	Ala	? 1	A: 0 B: 0 C: 0 D: 0	A: 1	1
Zła odpowiedź	Ala	? 5	A: 0 B: 0 C: 0 D: 0	A: 5	1

Zamknij

Powodzenia!