

Informatyka klasa 6a tydzień 3

Temat: Ukryte liczby.

Przepisz do zeszytu:

Algorytm – to opisany krok po kroku sposób postępowania prowadzący do rozwiązania określonego problemu (zadania). Dzięki algorytmom można rozwiązywać proste podstawowe problemy (np. przepis na sernik podany w postaci opisu na opakowaniu sernika to algorytm) oraz znacznie poważniejsze wymagające potężnych komputerów.

Podczas tworzenia algorytmu określamy problem i cel jaki chcemy osiągnąć, następnie dokonujemy analizy sytuacji, opracowujemy rozwiązanie i sprawdzamy je na przykładzie. Ostatnim krokiem jest zapisanie rozwiązania w postaci schematu (schemat blokowy algorytmu) lub programu komputerowego (programowanie np. w Scratchu).

Zadanie obowiązkowe:

Zakładamy własne konto na: <https://scratch.mit.edu/>

Konto będzie potrzebne do kolejnych lekcji, w których pojawią się zadania obowiązkowe na oceny.

W razie pytań zachęcam do kontaktu za pośrednictwem aplikacji Skype (w godzinach zgodnych z planem lekcji – link do grupy Informatyka 6a gr.1 zostanie przesłany za pośrednictwem dziennika – patrz zadania domowe.