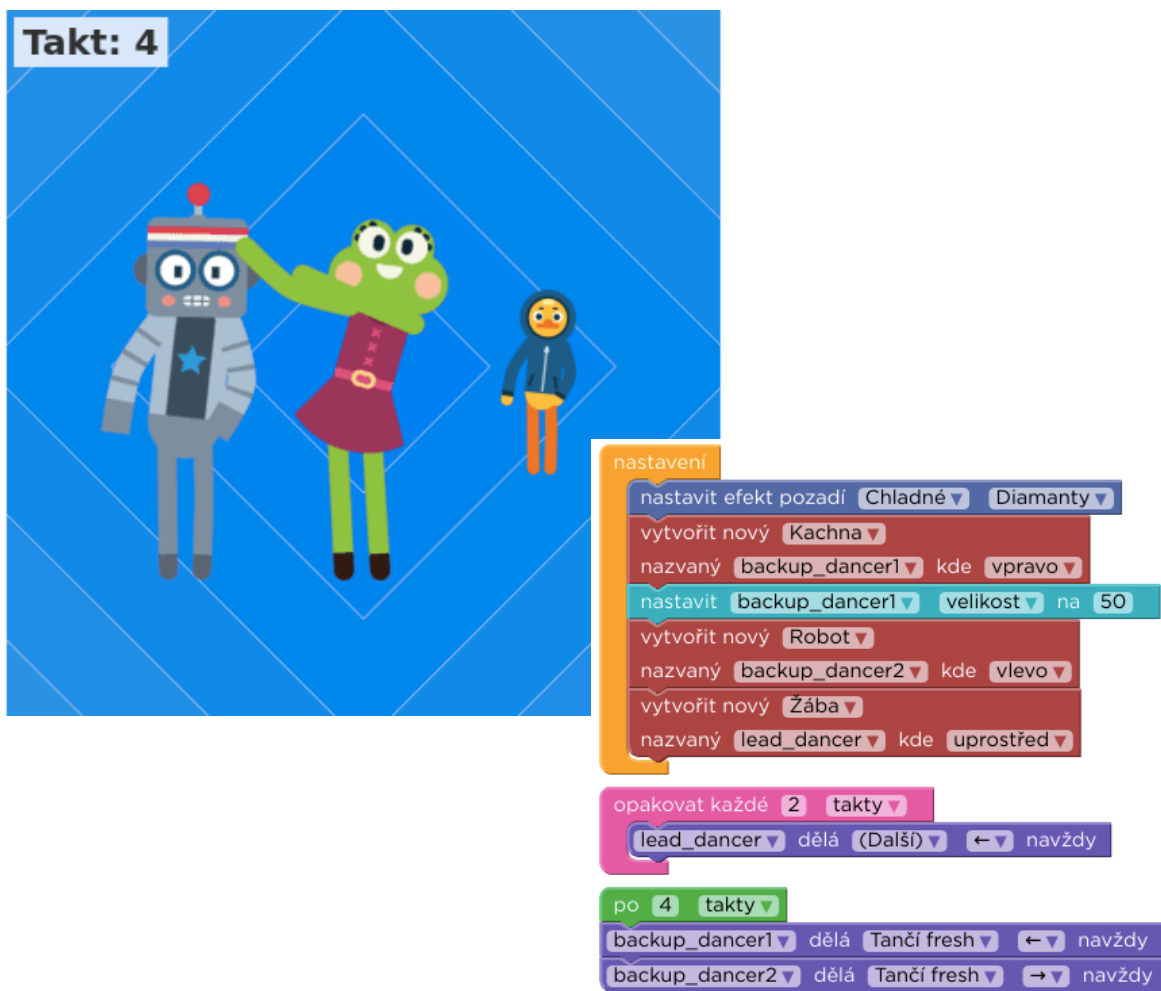


Taneční večírek z code.org

Odkaz: <https://studio.code.org/s/dance/stage/1/puzzle/1>

Dnes se změní Váš dosavadní pohled na programování a ukážeme si svět událostí. Je to veliký krok a zásah do programovacího stylu, ale snad to vše zvládneme.

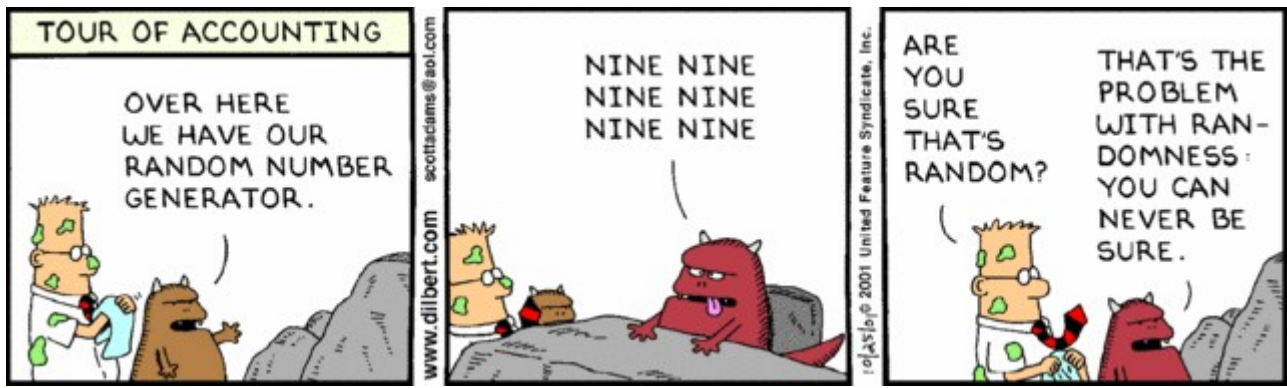


Každá písnička je rozdělená na kratičké úseky opakující rytmus, které se nazývají takty. Naše postavičky mohou udělat na každý takt jeden typ pohybu a naším úkolem bude naprogramovat je tak, aby vznikl sladěný klip. Místo klasického přímého programování kdy napíšeme celý program jako jednu dlouhou nudi budeme mít k dispozici bločky „opakovat každé XX YY“ a „po XX YY“. Tyto bločky fungují podobně jako dříve používaný bloček „po spuštění“ nebo zde „nastavení“, můžeme do nich přidávat jeden či více bločků a když nastane nastavená událost, tak se provedou a nejsou součástí základního bločku „nastavení“.

Bloček „po XX YY“ se vykoná vždy v určitém taktu a dá se použít například na jednorázovou změnu stylu tancování či pozadí. Počítač si na pozadí počítá jednotlivé takty a když přijde správná chvíle, provede vše, co je k bločku (proceduře) přiřazeno.

Bloček „opakovat každé“ funguje podobně jako cykly a opět si počítač na pozadí počítá, kdy byl bloček (procedura) naposledy zavolána a každé XX (1, 2, 3, ...) YY (takty, sekundy) ji vykoná.

Pro zasmání:



Zde máme náš generátor náhodných čísel

9, 9, 9, 9, 9, 9

Jste si jistý, že je to náhodné?

To je problém s náhodností, nikdy si nemůžeš být jistý.