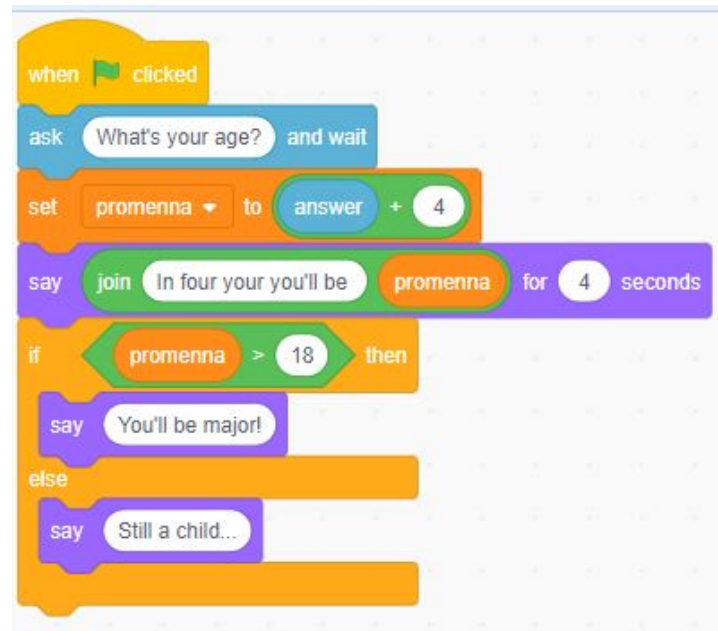
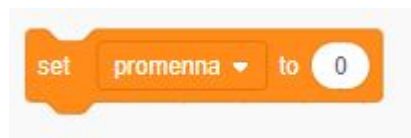


Scratch

proměnné, výrazy a cykly v příkladech

Operátor, výraz, příkaz a datové typy

Ukázka v Pythonu: <https://repl.it/>



Počítadlo

- Příklad z minulé hodiny
- Procházení řetězce



Příklad #1

Napište program, který od uživatele bude načítat čísla tak dlouho, dokud uživatel nezadá nulu nebo prázdný řetězec. Pak program vypíše součet všech zadaných čísel.

Příklad #1 -- analýza

Napište program, který od uživatele bude načítat čísla tak dlouho, dokud uživatel nezadá nulu nebo prázdný řetězec. Pak program vypíše součet všech zadaných čísel.

Příklad #2

Napište program, který uživatele vyzve k zadání řetězce a poté uživateli sdělí, zda jde o číslo (posloupnost číslic), nebo ne (tj. jestli se v řetězci nachází i nějaký nečíselný symbol).

Příklad #3

Napište program, který si náhodně vylosuje číslo v intervalu 1-9. Poté nechá uživatele toto číslo hádat tak dlouho, dokud číslo nebude uhodnuto.

Program poté vypíše uživatelské skóre, tedy počet pokusů.

Bonusová úprava -- po každém pokusu o uhádnutí program uživateli sdělí, zda je vylosované číslo větší či menší, než to uživatelem zadané.