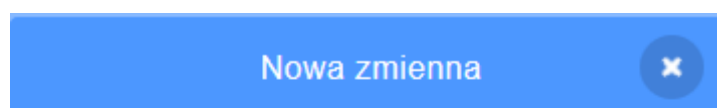
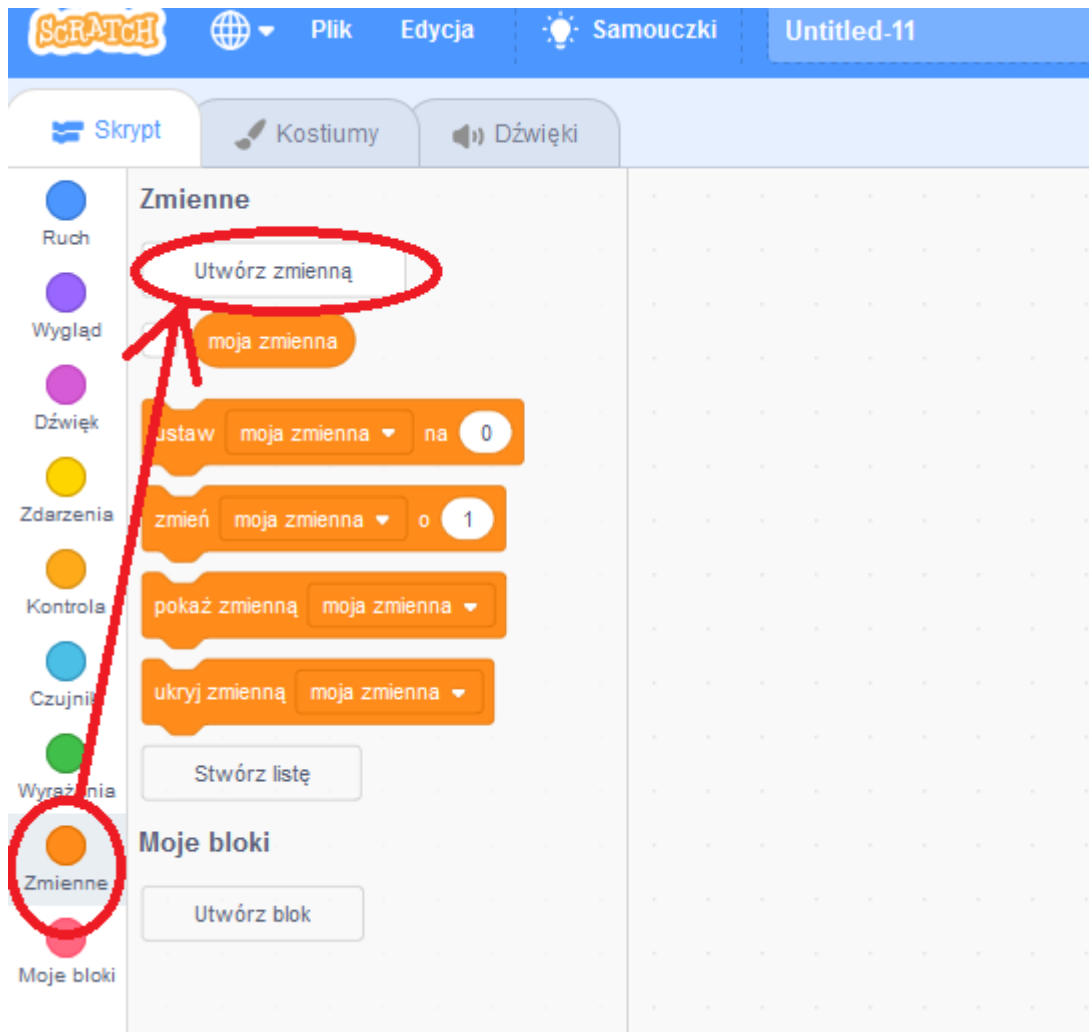


Porównanie liczb

Tworzymy program który losuje 2 liczby, a następnie porównuje która z nich jest większa

Najpierw musimy utworzyć 2 zmienne (będą one przechowywać wartości) A i B:



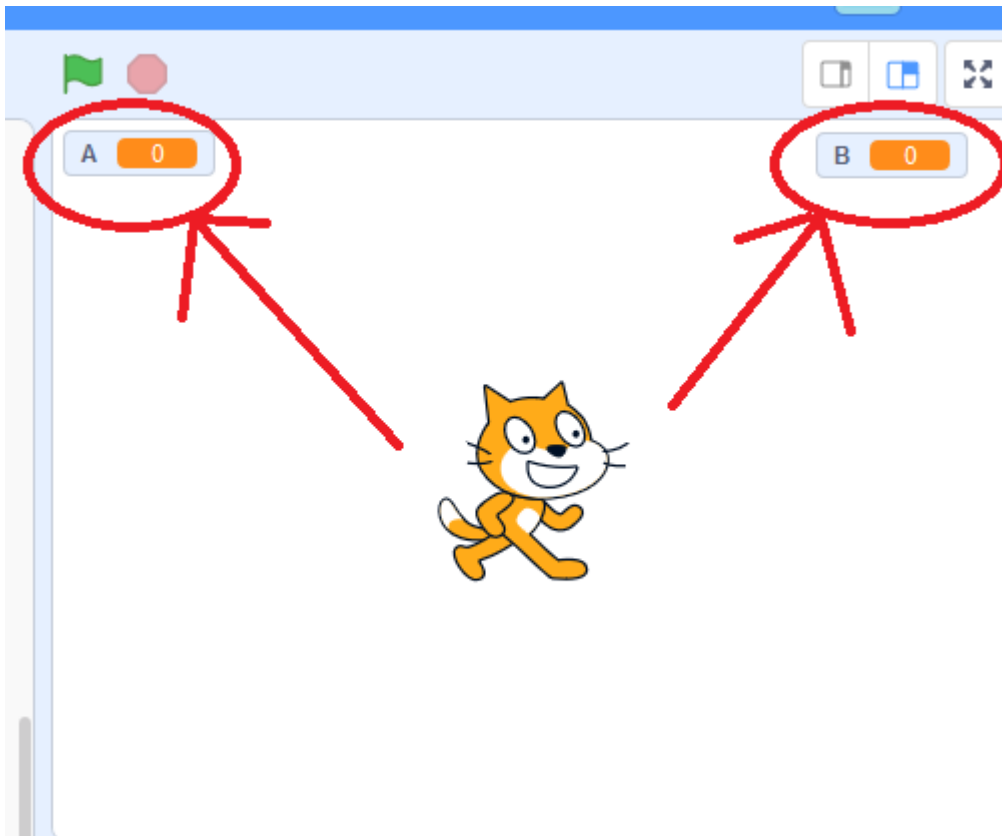
Nowa nazwa zmiennej:

Dla wszystkich duszków Tylko dla tego duszka

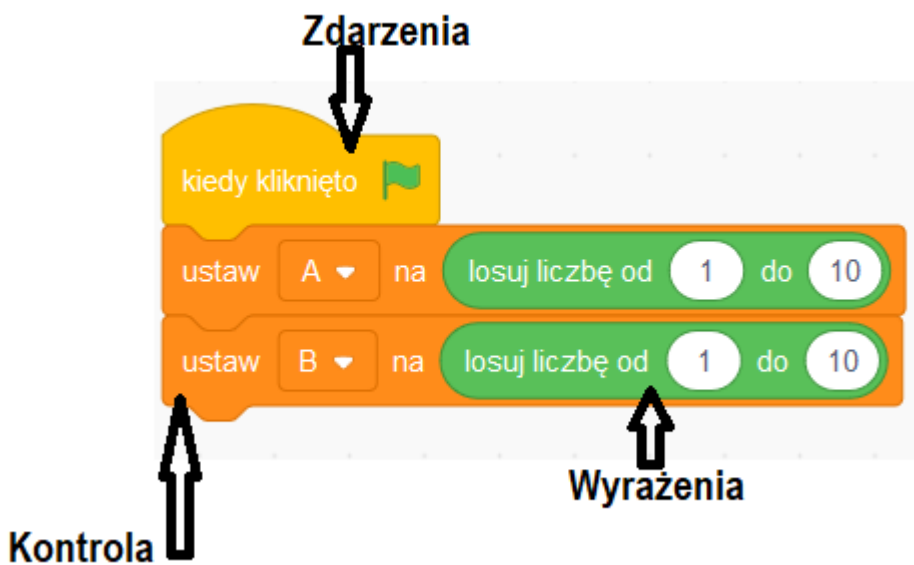
Zmienna w chmurze (przechowywana na serwerze)

Anuluj OK

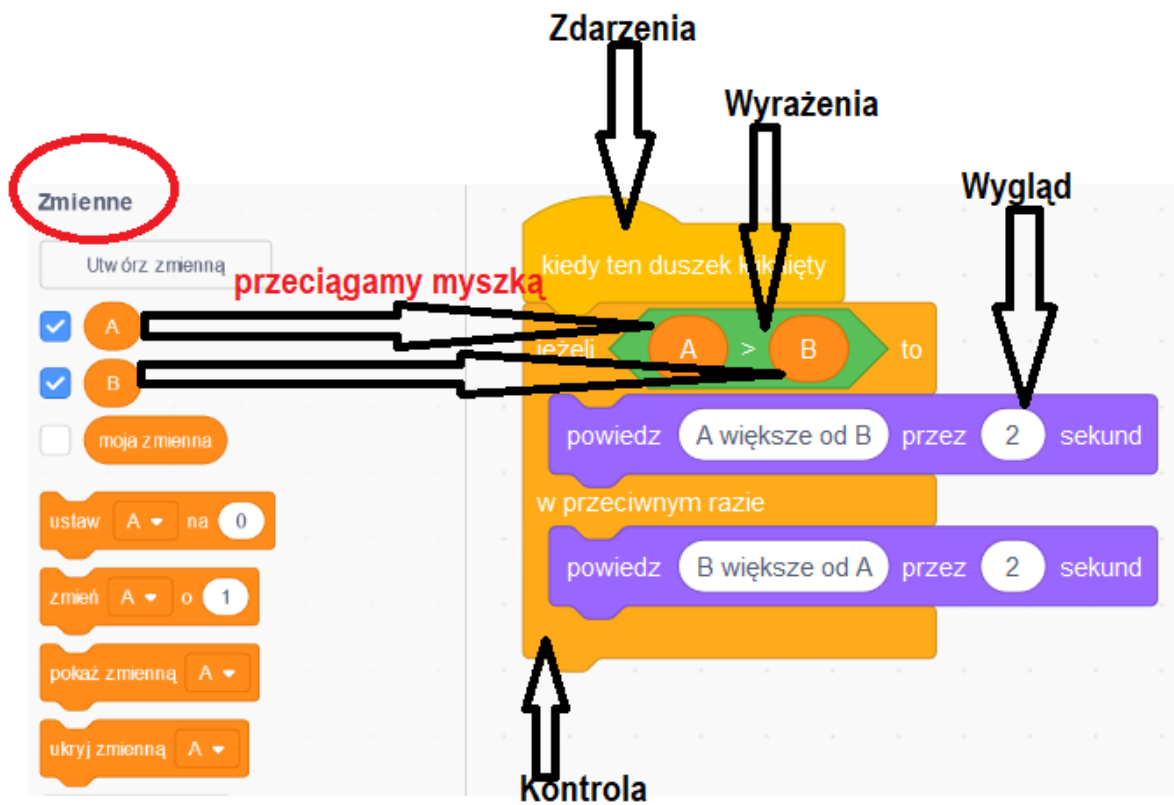
W ten sam sposób tworzę zmienną B. Układam je myszką po dwóch stronach planszy:



Teraz musimy nadać im wartości. Wylosujemy na starcie cyfry z zakresu od 1 do 10. Skrypt robimy dla Kotka, będzie się on uruchamiał po kliknięciu na zieloną chorągiewkę:



Następnie musimy stworzyć skrypt również dla Kotka porównujący wartości:

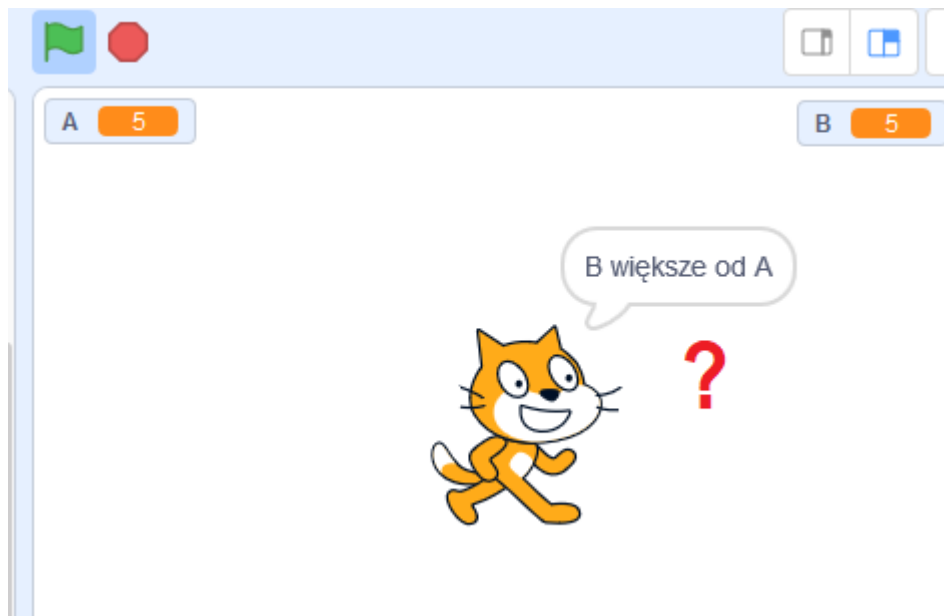


Testujemy program:

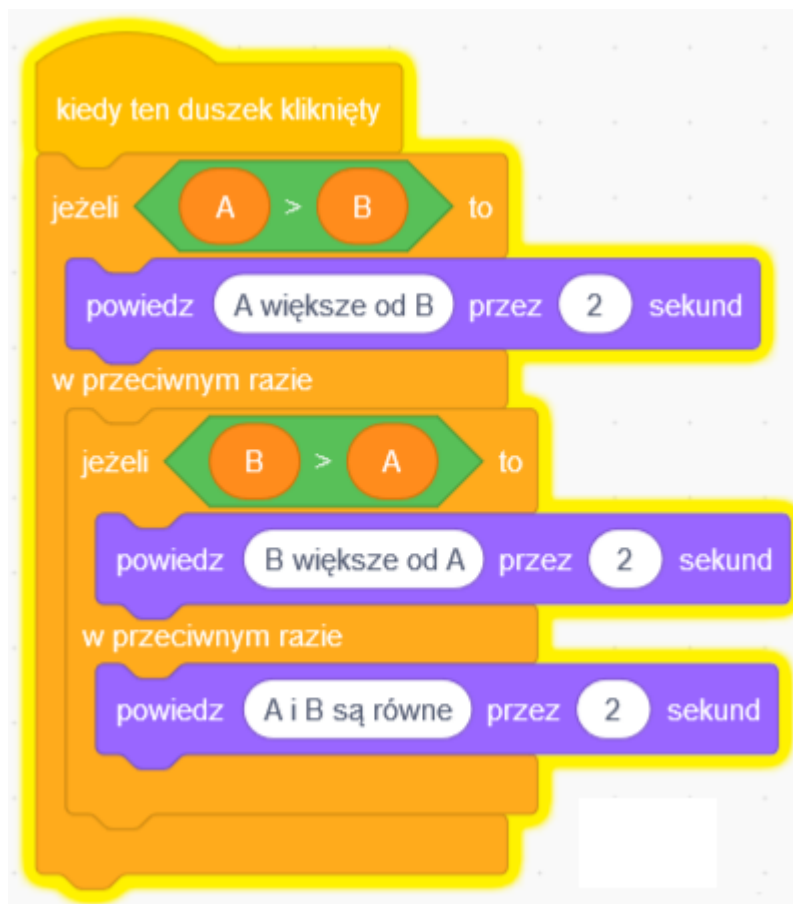
klikamy na zieloną chorągiewkę – program losuje A i B
po kliknięciu na Kotka ma ona porównać liczby:



Program zadziałał dobrze, nie przewidzieliśmy jednak sytuacji kiedy liczby będą równe:



Należy rozbudować nasz program wprowadzając dodatkowy warunek:



Ćwiczenie:

Stwórz zmienną C i rozbuduj program aby Kotek porównywał wartości trzech zmiennych i wyszukiwał największą liczbę.

Wskazówka:

Warunki/klocki można zagnieźdzać/łączyć

