

## Lekcja nr 19

### PROGRAMOWANIE I TECHNIKI ALGORYTMICZNE (cz. II)

1. Zmienna to konstrukcja programistyczna posiadająca nazwę, typ, miejsce przechowywania i wartość.
2. Za pomocą instrukcji przypisania zmiennej przyporządkujemy daną wartość.
3. Podprogram (procedura, funkcja) to blok powtarzających się w programie kroków (instrukcji) rozwiązujący częściowy problem.
4. Aby zastosować w programie podprogram należy użyć instrukcji wywołania podprogramu.
5. Instrukcja warunkowa, to instrukcja, która pozwala na wykonanie obliczeń w zależności od tego, czy zdefiniowane w niej wyrażenie logiczne jest prawdziwe czy fałszywe.
6. Iteracja to wielokrotne powtarzanie tej samej operacji (stosuje się wtedy tzw. pętlę).
7. W celu zastosowania iteracji w programie stosuje się instrukcje iteracyjne.

---

Przeczytaj materiał w podręczniku od str. 128 do str. 132.

Wykonaj ćwiczenia 1, 2, 3, 4. Zapisz w zeszycie.

---

### ZADANIE DOMOWE

1. OWOZM. Pyt. 9 str. 134. Odpowiedź zapisz w zeszycie.
- 

### DLA CHĘTNYCH

1. DZ. BRAK.