

While, do-while



Dokud (anglicky while)– příkaz pro cyklus s podmínkou po vložení do programu nabídne jednu ze dvou variant:

- příkaz pro cyklus s podmínkou na začátku,
- příkaz pro cyklus s podmínkou na konci.



Příklady:

1. program „*okraj*“. Baltík jde, dokud nedojde do pravého dolního rohu

program skončí, když B dojde do pravého dolního rohu

dokud není Baltík na souř. ←

2. program „*les*“ Baltík vyčaruje 12 stromů v dolním řádku, vrátí se na začátek, Baltík stále jde, dokud je před ním strom

vyčarujeme 12 stromů ←

dokud je před Baltíkem strom, jde ←

3. program „*toceni*“ Baltík se stále točí, dokud není stisknuta klávesa K

dokud není stisknutá klávesa K, Baltík se

4. program „*bludiste*“ Baltík chodí v bludišti (vyčarujeme jej 20 x náhodně zed') - je ovládán kurzorovými klávesami, dokud není stisknuta klávesa K
Nesmí procházet zdí.

chůze v bludišti, dokud není stisknuta klávesa K ←

• • ? IF ↑ { create 20 random walls ? IF NOT } ←

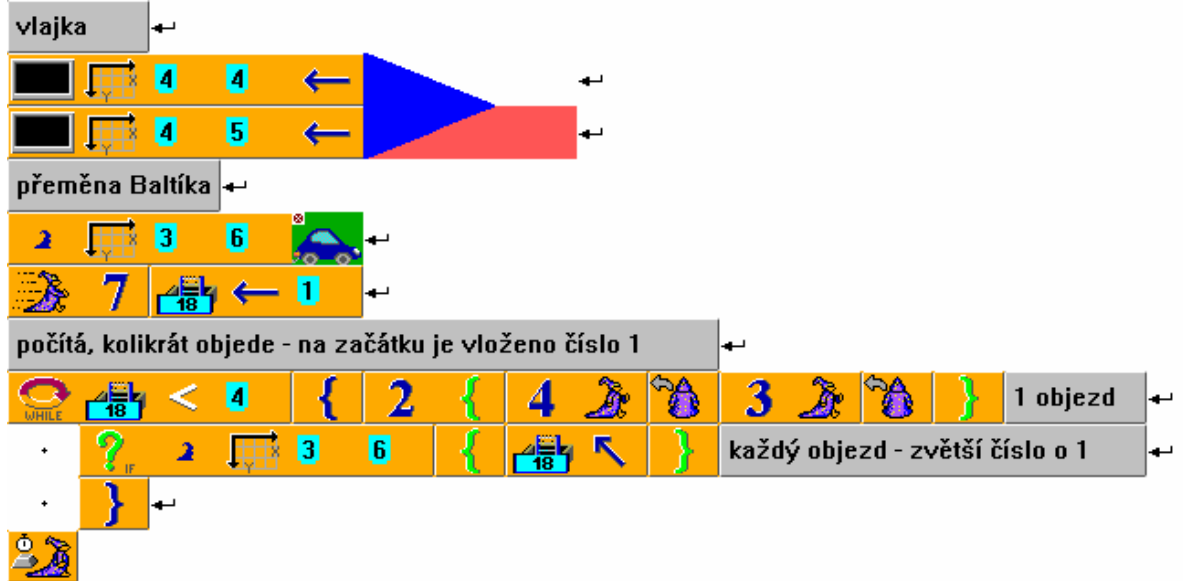
• • ? IF ↓ { create 20 random walls ? IF NOT } ←

• • ? IF ← { create 20 random walls ? IF NOT } ←

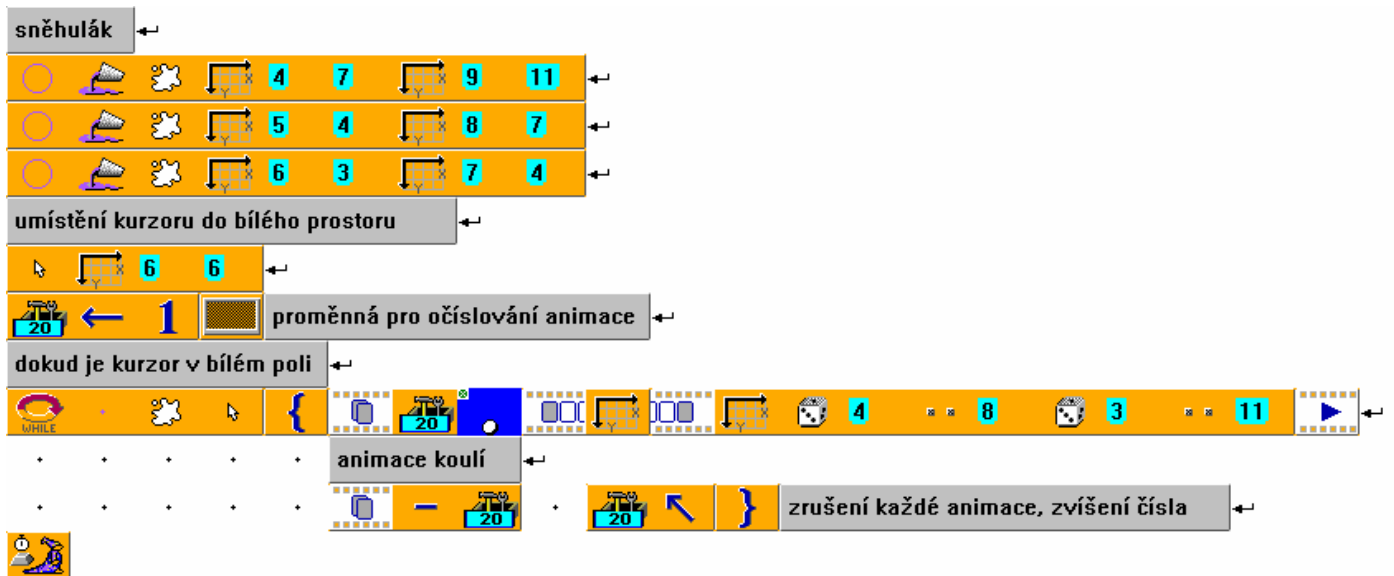
• • ? IF → { create 20 random walls ? IF NOT } ←

• } ←

5. program „*vlajka*“ Baltík – auto objíždí libovolnou vlajku přesně 3x (dokud nejsou 3 objezdy, tak jede)



6. program „*snehulák*“ Nakreslíme bílého sněhuláka uprostřed obrazovky. Dokud je kurzor myši v bílém poli, Baltík hází po sněhuláku koule. Pak se program ukončí



7. nekonečný cyklus pomocí while



8. všechny programy obměň s využitím **do-while**

program skončí, když B dojde do pravého dolního rohu ↵

dokud není Baltík na souř. ↵

{ Baltík DO-WHILE NOT ↵

{ Baltík ↵

14 9 ↵

↵

vyčarujeme 12 stromů ↵

{ Baltík 8 12 { strom Baltík } ↵

{ Baltík ↵

7 ↵

↵

dokud je před Baltíkem strom, jde ↵

{ Baltík DO-WHILE strom ↵

↵

dokud není stisknutá klávesa K, Baltík se točí ↵

{ Baltík ↵

{ Baltík ↵

DO-WHILE NOT K ↵

↵

a stejně dále ↵