

Pracownia komputerowa 4

Praktykuj sam, co zalecasz uczniom.

Termin wysłania: 24 XI 2011 r.

Adres: licealisci.pracownia@icm.edu.pl

Oto tym razem my stworzyliśmy dla Was gry. Co ciekawsze grać będziecie z Pimpkiem. Pimppek będzie zgadywał liczbę z zakresu 1-10, którą sobie pomyślicie.

Najpierw pobierzcie arkusz Pracownia4.xls, w którym znajdują się nasze gry (znajdziecie go obok tego pliku).

Czas na ich przetestowanie. Zaczniemy od gry z arkusza **GRA1**.

Jak sami widzicie taktyka Pimpka jest bardzo prosta. Jednakże tu właśnie jest zadanie dla Was: należy ulepszyć taktykę Pimpka w odgadywaniu liczb dla liczb z zakresu 1- 32.

Uwaga: Pimppek może zadawać dowolne pytania, na które można odpowiedzieć 'tak' lub 'nie'.

Uwaga 2: Wybór przedziału 1-32 nie jest przypadkowy.

Według podobnych reguł działa **GRA2**, w której PIMPEK odgaduje liczbę wylosowaną przez komputer. I tutaj można pomóc Pimpkowi w szybszym zgadywaniu.

Możecie wybrać, na bazie której gry wolicie wprowadzać ulepszenia - życzymy Wam i Pimpkowi bezbłędnego zgadywania.

Zadanie główne:

Ulepszyć taktykę w odgadywaniu liczb dla liczb z zakresu 1- 32 (dla gry 1 lub 2).

Dodatek dla ambitnych:

- 1)Zwiększyć zakres liczb do 100.
- 2)Rozszerzyć grę na wybór pary liczb (x,y).

Reguły punktacji:

Za dobrze zrobione zadanie podstawowe otrzymacie 1 punkt. Za każde zadanie dodatkowe można uzyskać 0,5 punktu.

PROGRAMISTYCZNY WARSZTAT

Właściwie wszystko już wiecie. Polecamy Waszej uwadze instrukcję ISEVEN w zadaniu dla ambitnych numer 1.

A dla osób, które się trochę w naszym graniu pogubiły, przygotowaliśmy arkusz **GRA2- kuchnia**.

Cały czas czekamy na Wasze pytania, nie bójcie się ich zadawać!