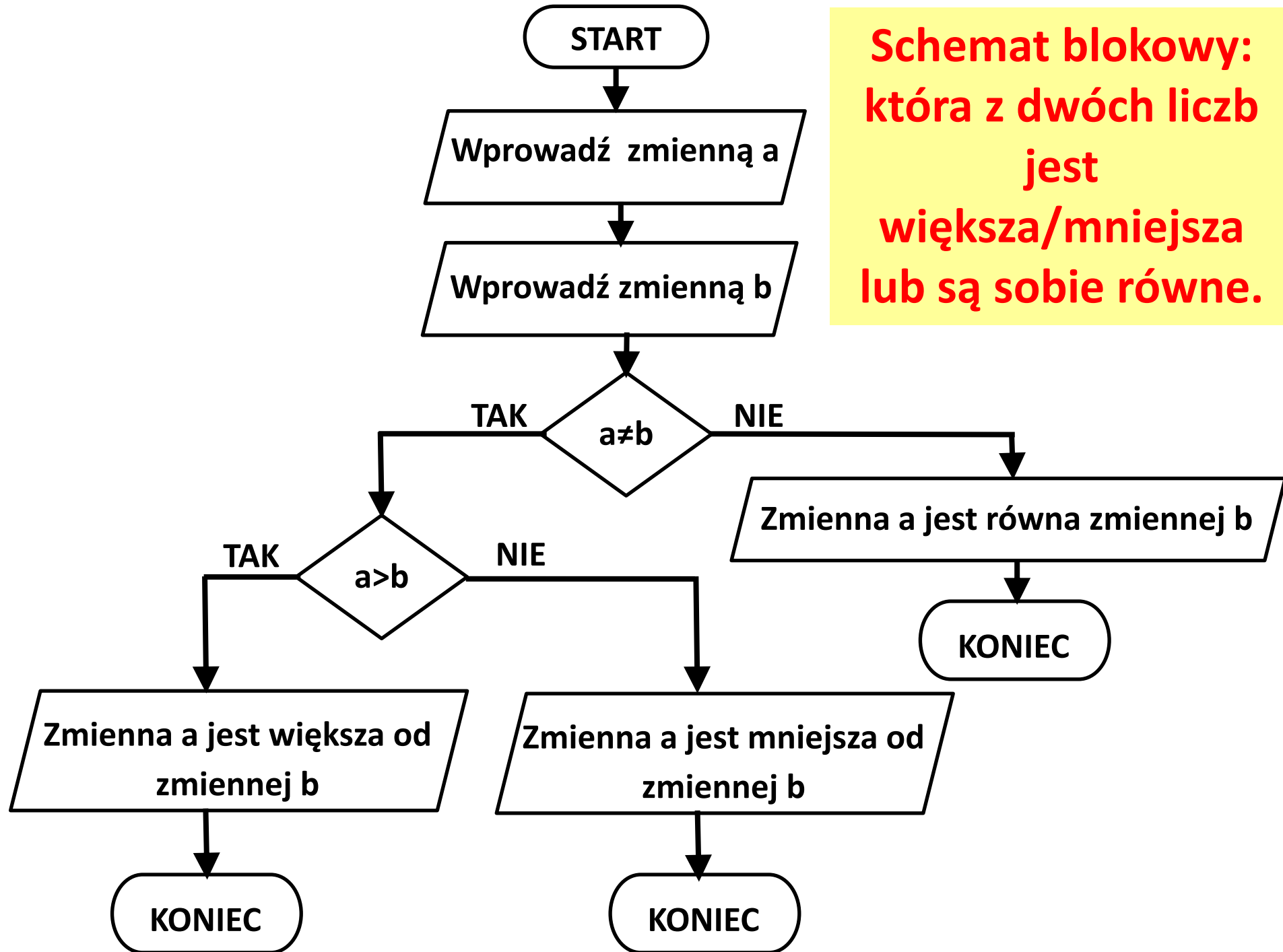


**Algorytm: która z dwóch  
liczb jest  
większa/mniejsza lub są  
sobie równe.**

**Schemat blokowy:  
która z dwóch liczb  
jest  
większa/mniejsza  
lub są sobie równe.**



# Blok wejścia, wprowadzanie danych przez użytkownika.

JavaBlock

— □ ×

Plik Edycja Schematy Ustawienia Pomoc

Interpreter: JavaScript 200 Ukryj konsolę

Edytor bloku Wejścia/Wyjścia

Zmienna: a

Wiadomość: Podaj zmienną a

☒ Rysuj standardowy kształt

☒ Wczytaj ☐ Wypisz

Wczytaj

☐ Tablica: 0 elementów

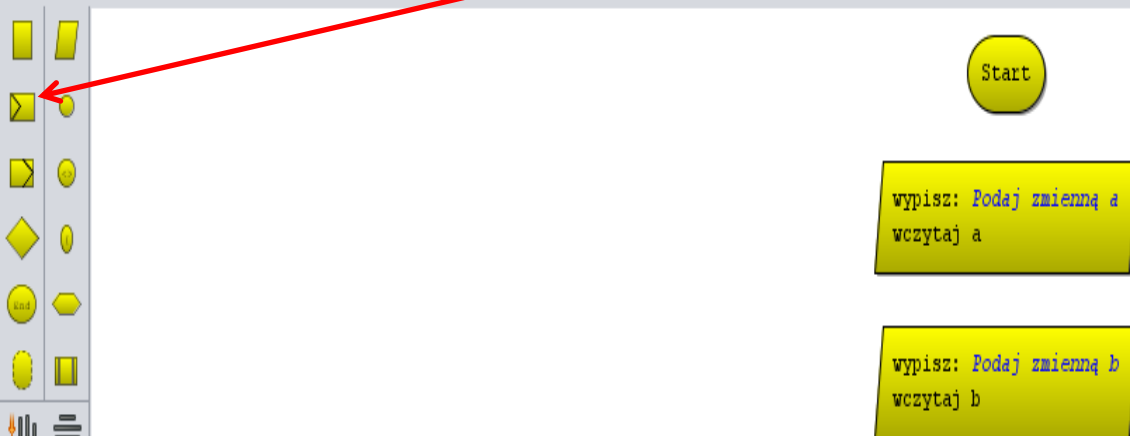
Typ: Liczba

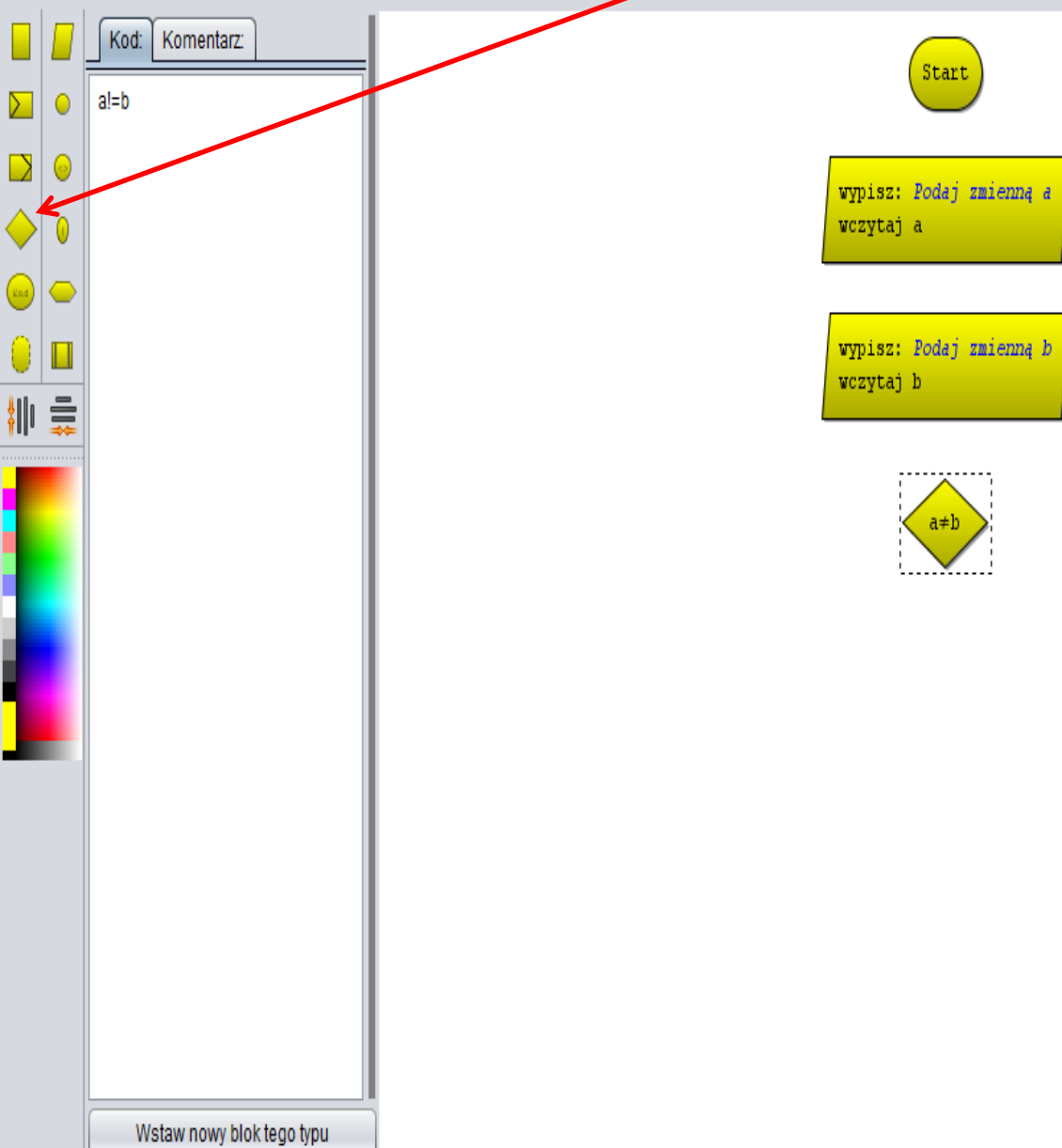
☒ Rysuj wiadomość

Start

wypisz: Podaj zmienną a  
wczytaj a

Wstaw nowy blok tego typu





## Edytor bloku Wejścia/Wyjścia

Zmienna:

Wiadomość: 1a zmiennej b

☒ Rysuj standardowy kształt☐ Wczytaj ☒ Wypisz

Sufix wiadomości

☒ Wstaw nową linię

Start

wypisz: Podaj zmienną a  
wczytaj awypisz: Podaj zmienną b  
wczytaj b

a≠b

wypisz\_ln Zmienna a jest równa zmiennej b

# Blok kończący algorytm.

JavaBlock



Plik Edycja Schematy Ustawienia Pomoc

Interpreter: JavaScript 200 Ukryj konsolę



Kod: Komentarz:

Start

wypisz: Podaj zmienną a  
wczytaj a

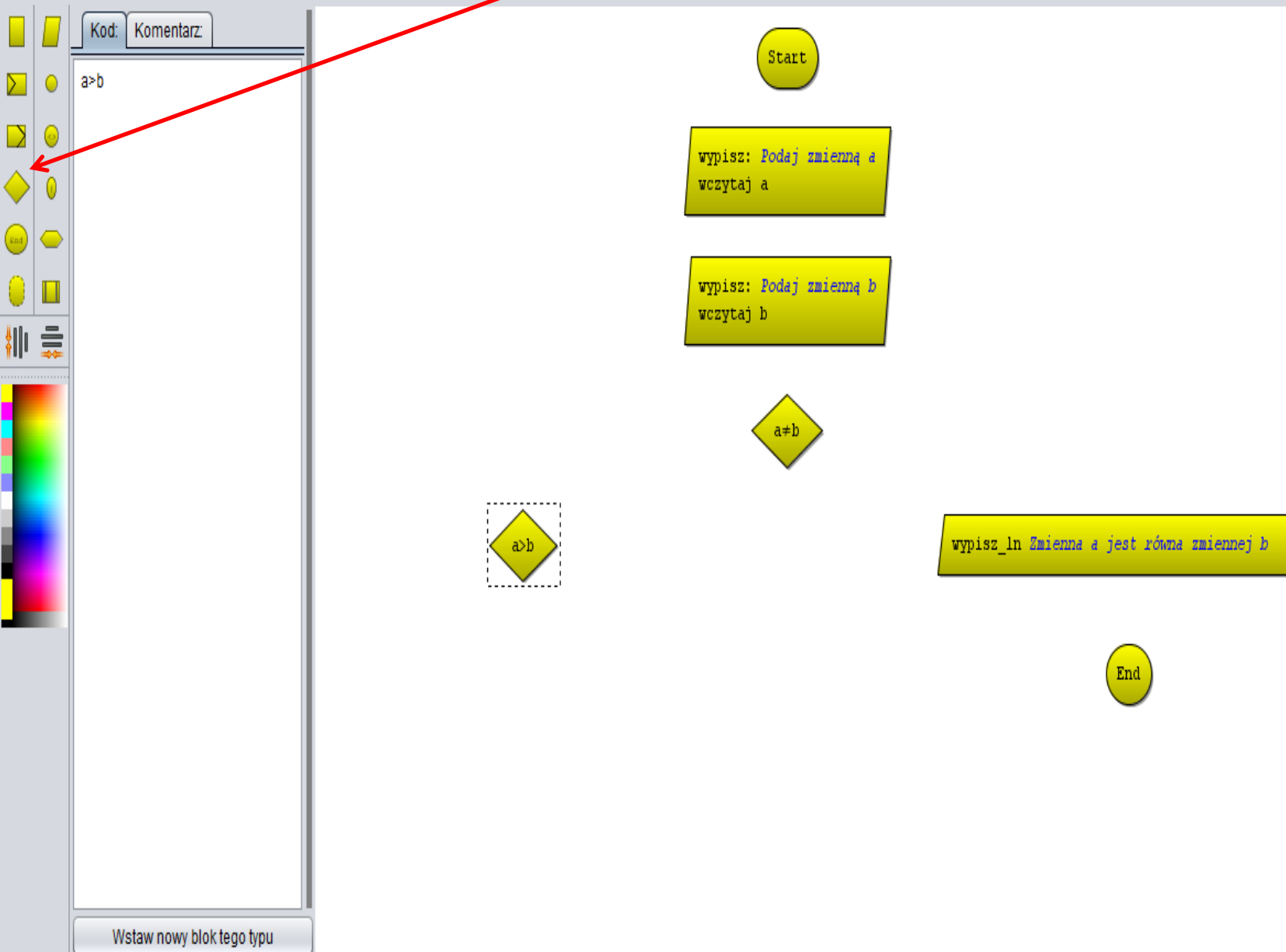
wypisz: Podaj zmienną b  
wczytaj b

a=b

wypisz\_ln Zmienna a jest równa zmiennej b

End

Wstaw nowy blok tego typu





# Blok wyjścia, wyprowadzenie wyników.

JavaBlock

— □ ×

Plik Edycja Schematy Ustawienia Pomoc

Interpreter: JavaScript 200 Ukryj konsolę

Edytor bloku Wejścia/Wyjścia

Zmienna:

Wiadomość: Zmienna a jes

☒ Rysuj standardowy kształt

☐ Wczytaj ☒ Wypisz

Sufix wiadomości

☒ Wstaw nową linię

Start

wypisz: Podaj zmienną a  
wczytaj a

wypisz: Podaj zmienną b  
wczytaj b

a=b

a>b

wypisz\_ln Zmienna a jest równa zmiennej b

End

a jest większa od zmiennej b

Wstaw nowy blok tego typu

# Blok wyjścia, wyprowadzenie wyników.

## Edytor bloku Wejścia/Wyjścia

Zmienna:

Wiadomość: d zmiennej b

☒ Rysuj standardowy kształt☐ Wczytaj ☒ Wypisz

Sufix wiadomości

☒ Wstaw nową linię

Start

wypisz: Podaj zmienną a  
wczytaj awypisz: Podaj zmienną b  
wczytaj b

a=b

a&gt;b

wypisz\_ln Zmienna a jest równa zmiennej b

a jest większa od zmiennej b

wypisz\_ln Zmienna a jest mniejsza od zmiennej b

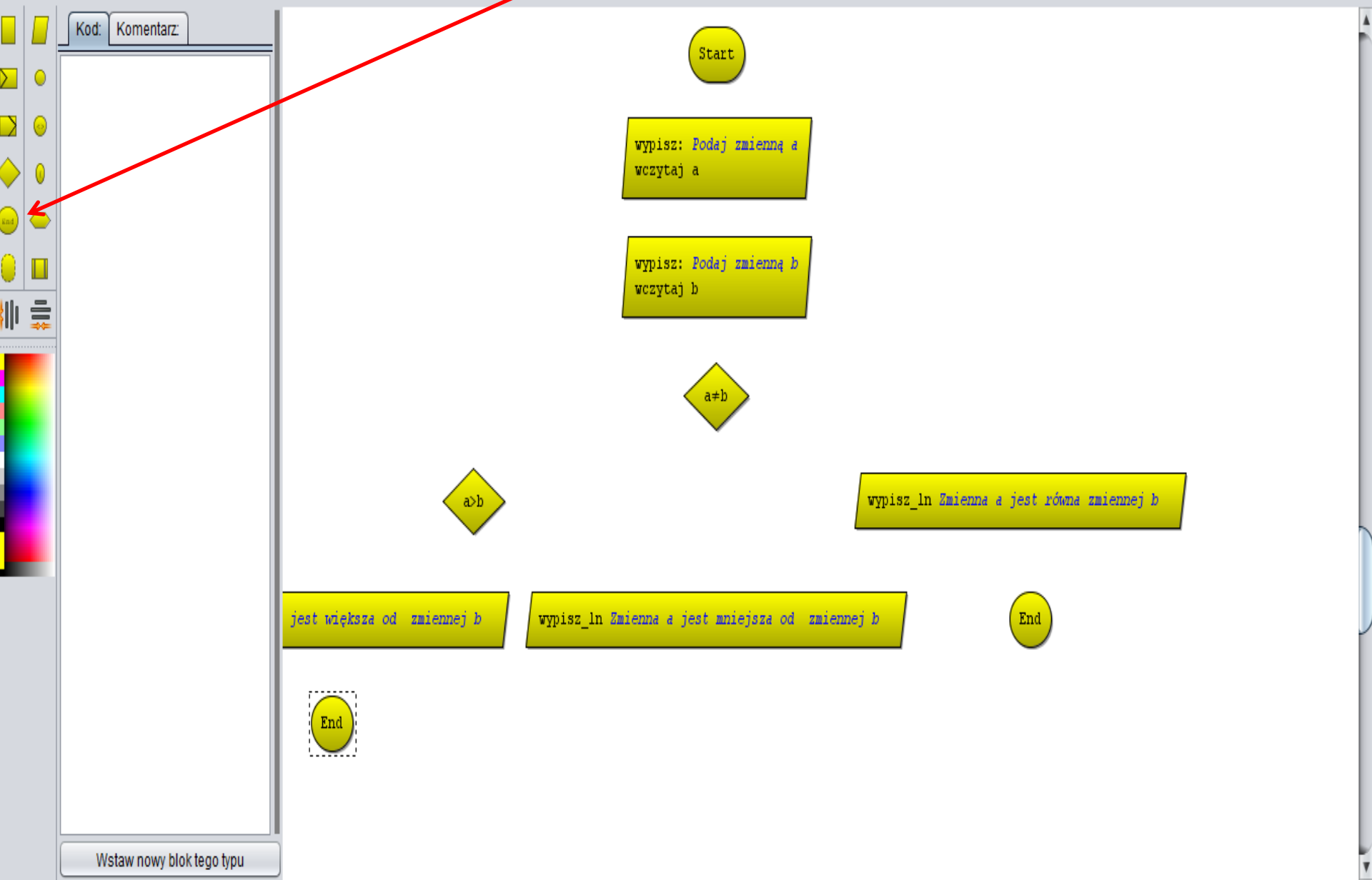
End

# Blok kończący algorytm.

JavaBlock

Plik Edycja Schematy Ustawienia Pomoc

Interpreter: JavaScript 200 Ukryj konsolę



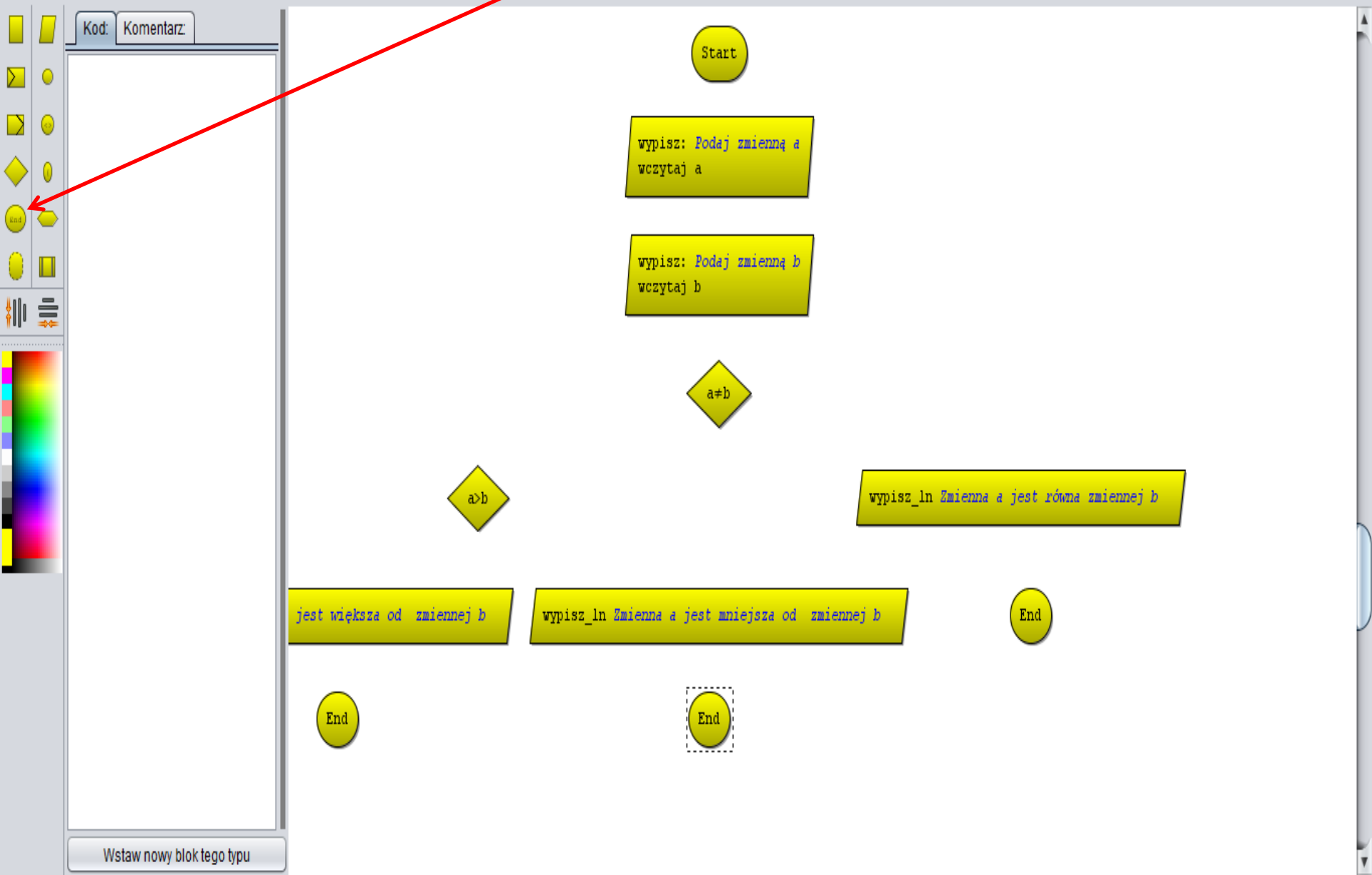
# Blok kończący algorytm.

JavaBlock

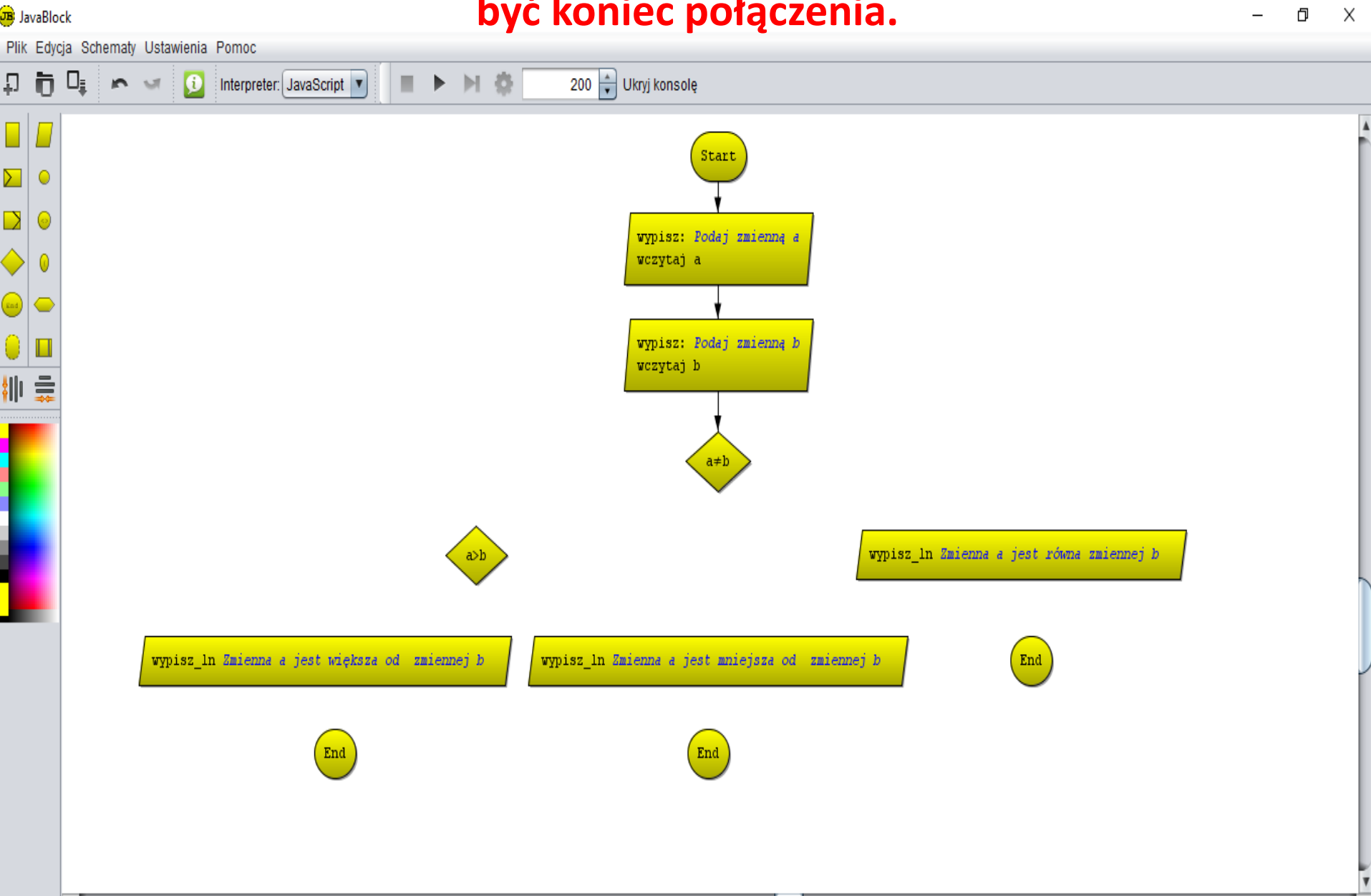
— □ ×

Plik Edycja Schematy Ustawienia Pomoc

Interpreter: JavaScript 200 Ukryj konsolę



**Wstawianie połączeń: kliknij na bloku gdzie ma być początek połączenia, przyciśnij lewy przycisk „ctrl” i kliknij na bloku gdzie ma być koniec połączenia.**

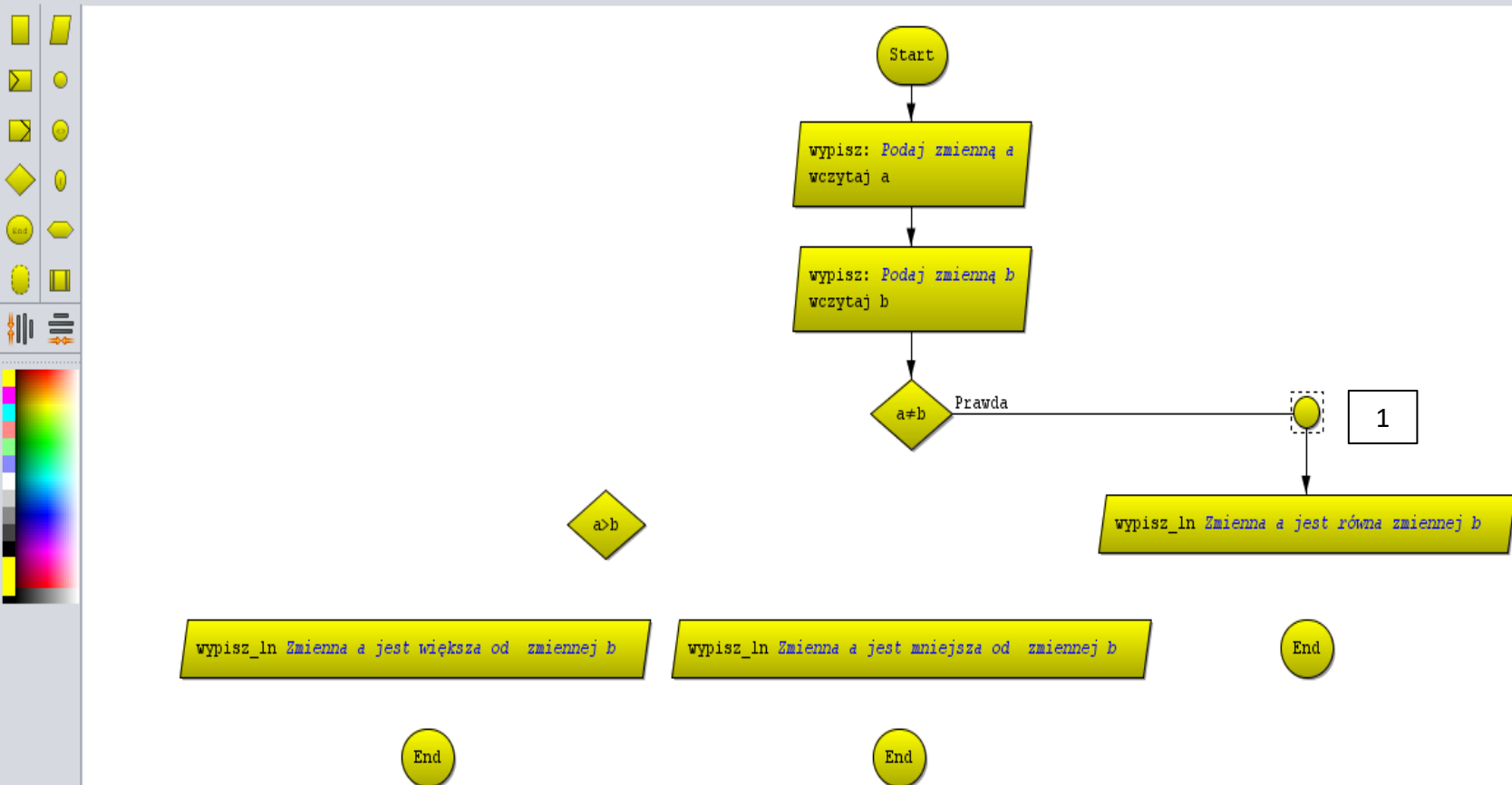


**Wstawianie połączeń, linii łamanych („przeskok”): kliknij na bloku decyzyjnym (będzie to początek połączenia), przyciśnij lewy przycisk „ctrl” i kliknij na „przeskoku 1”, trzymając „ctrl” kliknij w miejscu gdzie ma być zakończenie linii – pojawi się połączenie.**

JavaBlock

Plik Edycja Schematy Ustawienia Pomoc

Interpreter: JavaScript 200 Ukryj konsolę



# Gotowy algorytm.

JavaBlock

— □ ×

Plik Edycja Schematy Ustawienia Pomoc

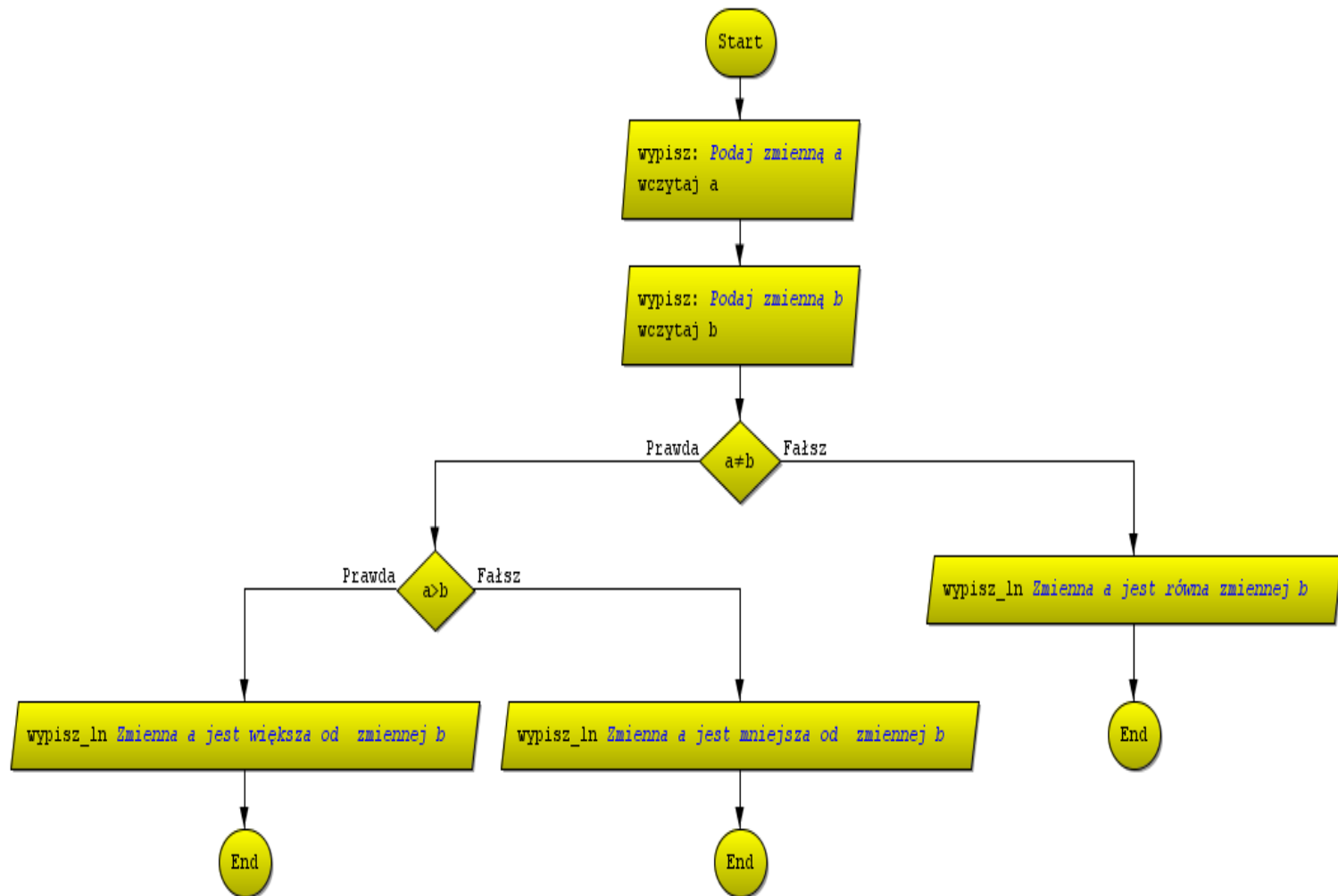
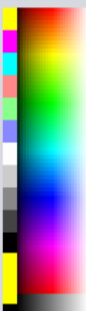


Interpreter: JavaScript



200

Ukryj konsolę

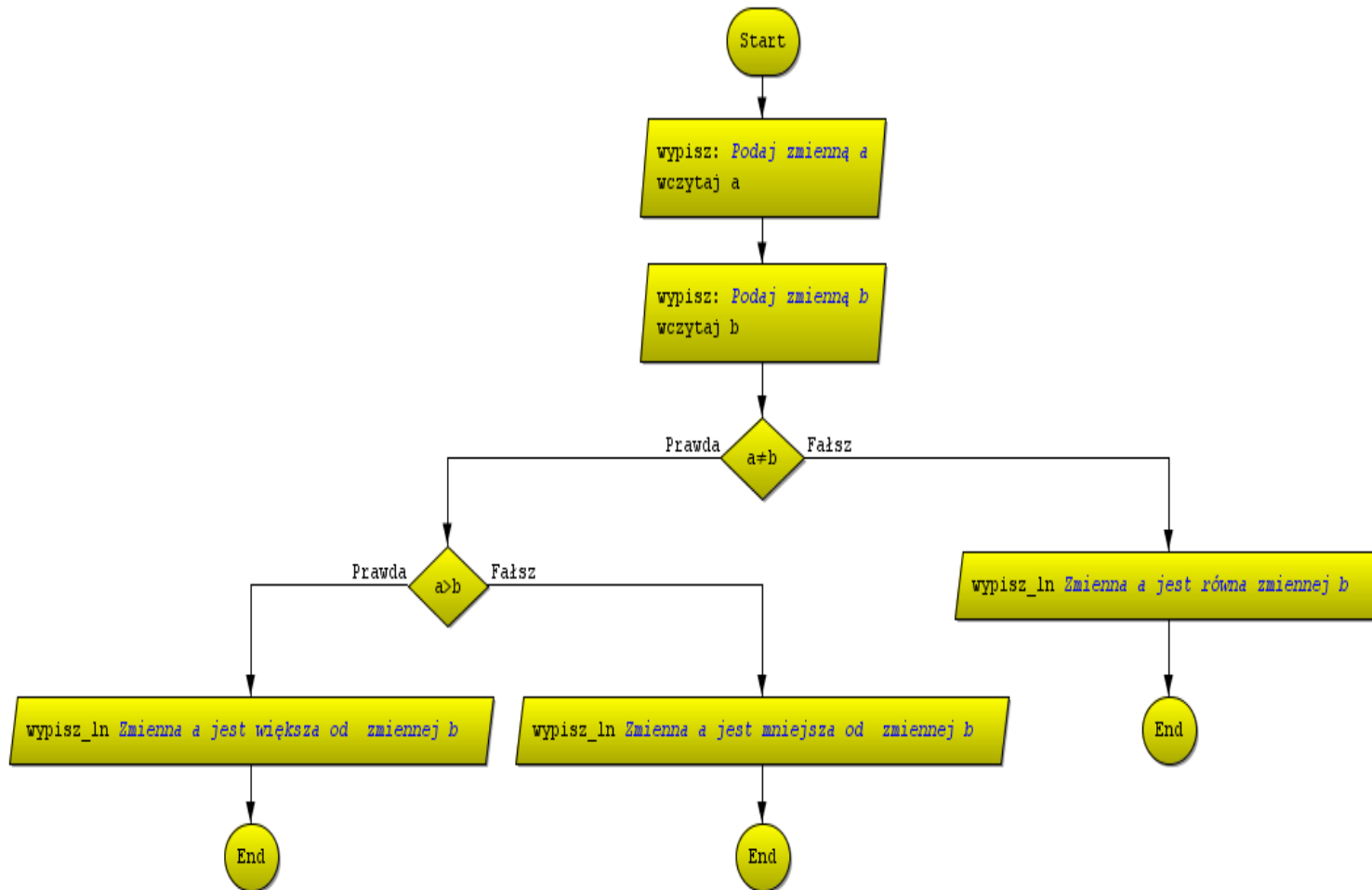


**Aby zobaczyć czy algorytm jest poprawnie zrobiony lub jaki jest wynik działania matematycznego kliknij w polecenie „Ukryj konsolę”.**

JavaBlock

Plik Edycja Schematy Ustawienia Pomoc

Interpreter: JavaScript 200 Ukryj konsolę





**Aby przetestować algorytm jest poprawnie kliknij w przycisk polecenie „Uruchom”, a następnie testowanie „Krokowe” lub „Automatyczne”.**

JavaBlock

Plik Edycja Schematy Ustawienia Pomoc

Interpreter: JavaScript 200 Ukryj konsolę

```
graph TD; Start((Start)) --> IO1[wypisz: Podaj zmienną a  
wczytaj a]; IO1 --> IO2[wypisz: Podaj zmienną b  
wczytaj b]; IO2 --> Cond1{a=b}; Cond1 -- Prawda --> Cond2{a>b}; Cond1 -- Fałsz --> IO3[wypisz_ln Zmienna a jest równa zmiennej b]; Cond2 -- Prawda --> Cond1; Cond2 -- Fałsz --> Cond1; IO3 --> End(( ));
```

Wyjście Zmienne Wejście

Wyczyść