



DZIEŃ PROGRAMISTY



Wyjście z labiryntu

Działanie programów komputerowych opiera się na liście rozmaitych poleceń do wykonania - od reakcji na naciśnięcie klawisza na klawiaturze, przez wyłączenie reklamy po kliknięciu "zamknij", aż po skomplikowane odpowiedzi na Twoje akcje w grach. Czasem zdarzają się jednak błędy, przez które nie wszystko działa tak, jak powinno...

Na kartce w kratkę stwórz własny (niezbyt trudny) labirynt na wzór widocznego poniżej. Pamiętaj, aby oznaczyć start i metę! Następnie wyobraź sobie, że jesteś programistą tworzącym i zakoduj drogę przez stworzone korytarze. Jak to zrobić? Na osobnej kartce napisz wskazówki mówiące, jak krok po kroku przejść przez labirynt. Użyj poleceń takich jak "przesuń się do przodu o dwa pola", "skręć w lewo" i "skręć w prawo".

Gdy to zrobisz, czas na wymianę! Przekaż swój labirynt koledze lub koleżance. Jej/jego zadaniem jest przejście długopisem przez labirynt postępując wyłącznie według Twoich wskazówek. Jeśli zauważy błąd w poleceniach... trudno! Podobnie jak komputer - musi podążać za tym, co otrzymał od programisty.

Na koniec sprawdź, jak poszło trafienie do mety!

