



Temat: Wyrażenia warunkowe switch {case}

Opis istoty zajęć: Poznanie struktury oraz zastosowania wyrażenia warunkowego switch {case: ...};.

Autor: Piotr Fiorek

Proponowany czas realizacji: 90

Cele:

1. ogólne (zadanie/przesłanie nauczyciela dla całych zajęć):

- wdrażanie do pracy w środowisku programistycznym;
- czynnościowe kształtowanie właściwego rozumienia kluczowych pojęć infotechnicznych;
- kształtowanie nawyków związanych z pracą w środowisku programistycznym.

2. szczegółowe: uczennica/uczeń

- posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć programowania;
- kształtuje umiejętności używania wyrażen warunkowych „switch {case: ...;}” w programie do osiągnięcia zamierzonych celów;
- odczuwa satysfakcję z prawidłowo wykonanego zadania.

Materiał nauczania-uczenia się:

- prosty edytor tekstu;
- kompilator języka C np. gcc.

Metody działania:

- pisanie kodu w edytorze tekstu;
- kompilacja napisanego kodu przy użyciu kompilatora gcc;
- uruchamianie stworzonych programów i analiza ewentualnych błędów.

Wskaźniki osiągnięcia celów (efekty): uczennica/uczeń

- omawia podstawowe pojęcia programowania: wyrażenia warunkowe „switch {case: ...;}” i wskazuje, do czego służą;
- potrafi napisać prosty program zawierający wyrażenie warunkowe „switch {case: ...;}” i zachowujący się różnie zależnie od wprowadzonych danych;
- potrafi obsługiwać kompilator w podstawowym zakresie;
- potrafi uruchomić program z konsoli systemu Linux.

Czynności uczniów	Działania trenera	Materiały i środki
Piszą kod.	Wprowadza pojęcia, wspiera uczniów, koryguje błędy, naprowadza, motywuje.	Pojęcia: wyrażenia warunkowe „switch {case: ...;}”;Edytor tekstu.
Kompilują kod.	Pomaga w zrozumieniu błędów kompilatora.	Kompilator języka C np. gcc
Uruchamiają powstały program.	Pomaga przy wyjaśnianiu niepożądanych zachowań programu.	

