

## КОНСПЕКТ УРОКУ НА ТЕМУ:

### Розгалуження у Delphi. Практична робота №8 «Складання програм із розгалуженням»

**Мета:** систематизувати та узагальнити знання та навички зі складання програм із розгалуженням

#### План уроку

1. Організаційний етап.(1 хв)
2. Систематизація та узагальнення знань. (Комп'ютерне тестування)(5 хв)
3. Перевірка домашнього завдання.(5хв)
4. Створення тестової програми (інтерактивний метод «Акваріум»)(10 хв)
5. Практична робота з багатьох варіантів.(20 хв)
6. Оформлення звіту практичної роботи.(4 хв)
7. Домашнє завдання.

#### Хід уроку

##### 1. Організаційний етап.

Добрий день, учні! На попередніх уроках ми з вами вивчали конструкцію розгалуження. Сьогодні продовжуємо працювати над цією темою і спробуємо застосувати свої знання на практиці.

Для натхнення я використаю слова відомої людини сучасності Брюса Лі. Хоч він і не має відношення до інформатики, але його думка є влучним епіграфом до нашого сьогоднішнього уроку СЛАЙД\_1



Отже, давайте почнемо діяти.



**IF – THEN – ELSE** (записати формат вказівки та зобразити блок схеми – 2 учні біля дошки).

- **Які бувають модифікації цього розгалуження?** (одно- та двоальтернативне або повне та неповне)

- **Як виглядає поліальтернативне розгалуження?**

**CASE – OF , АБО БАГАТО РАЗ IF – THEN**

(записати формат вказівки)

- **А які елементи форми допомагають реалізувати розгалуження в середовищі Delphi?**

- Перемикачі та прапорці.

- **Яка між ними різниця?**

Прапорців може бути ввімкнених одночасно довільна кількість, а перемикач може бути ввімкнений лише один.

\*\*\*

2) Оскільки середовище Delphi англomовне давайте ще раз пригадаємо умовні позначення скріншотів компонентів Toolbox та їх властивостей перед тим як приступити до виконання практичної роботи, щоб уникнути синтаксичних помилок.

Button - кнопка

Label - плоский надпис

Caption - назва

Edit - поле для введення

RadioButton перемикач

Checked - ввімкнений

CheckBox – прапорець

Image - зображення

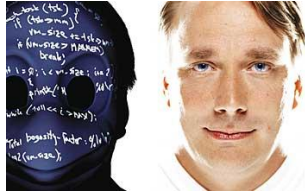
Shape - форма

...

### 3. Перевірка домашнього завдання

На домашнє завдання вам було підготувати 6 тестових запитань з варіантами відповідей. Запитання повинні стосуватися сьогоднішньої, або раніше вивчених тем по Delphi, або на довільну тематику, а також ви повинні були вдома розробити дизайн тестової програми. (Хтось з учнів пояснює основні моменти створення дизайну тестової програми)

*Балаканина нічого не варта.  
Покажіть мені код.  
— Лінус Торвальдс*



#### **4. Інтерактивний метод «Акваріум»**

Учневі, який готується до олімпіади було завдання розробити код програми-тесту. Зараз ми його попросимо за проектор і використаємо інтерактивний метод акваріум. Ви всі будете виконувати ті ж дії, що й він, але відповідно до змісту свого тесту. СЛАЙД\_5

Інтерактивний метод «Акваріум»  
(Створення тестової програми)



Проведемо тестування ваших проектів і збережемо у своїх папках.

#### **2. Практична робота (Виконання і представлення проектів)**

Приступаємо до практичної роботи СЛАЙД\_7

### **ПРАКТИЧНА РОБОТА**



Практична робота складається з різних варіантів (див додатки)

Ви розділені на пари. Один з вас буде виконувати дизайнерську роботу програми, а другий напише код. Потім спільно обговорите його і внесете а програму. Хто буде готовий підходить представляє свою програму.

1. Гадання на ромашці
2. Контроль ваги
3. Китайський гороскоп
4. Вартість поїздки
5. Шкільна їдальня
6. Комунальні платежі
7. Вартість ПК
8. Дванадцять місяців
9. Вартість фото

#### **Проекти можна розділити на групи**

1. Поліальтернативне розгалуження (3, 8)
2. З використанням перемикачів (2, 4, , 9)
3. З використанням прапорців (5, 7, 9)
4. З використанням додаткових функцій (1, 6)

#### **4. Домашнє завдання**

Скласти програму, яка за визначенням віку, що вводиться з клавіатури, дає певну характеристику про вік людини, за такою таблицею:

Менше ніж 15 років – дитячий

15-30 – молодий

30-45 – середній

45-60 – зрілий

Більше ніж 60 – похилий

