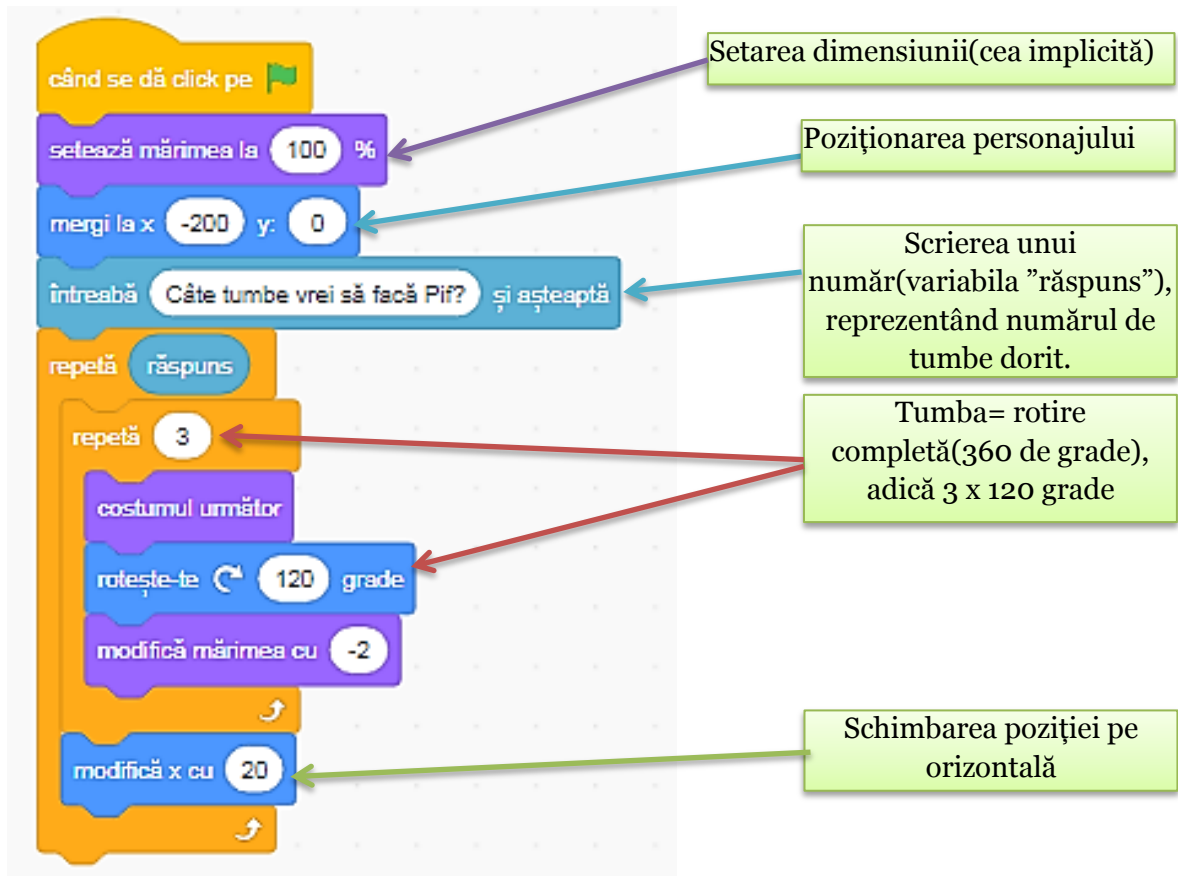
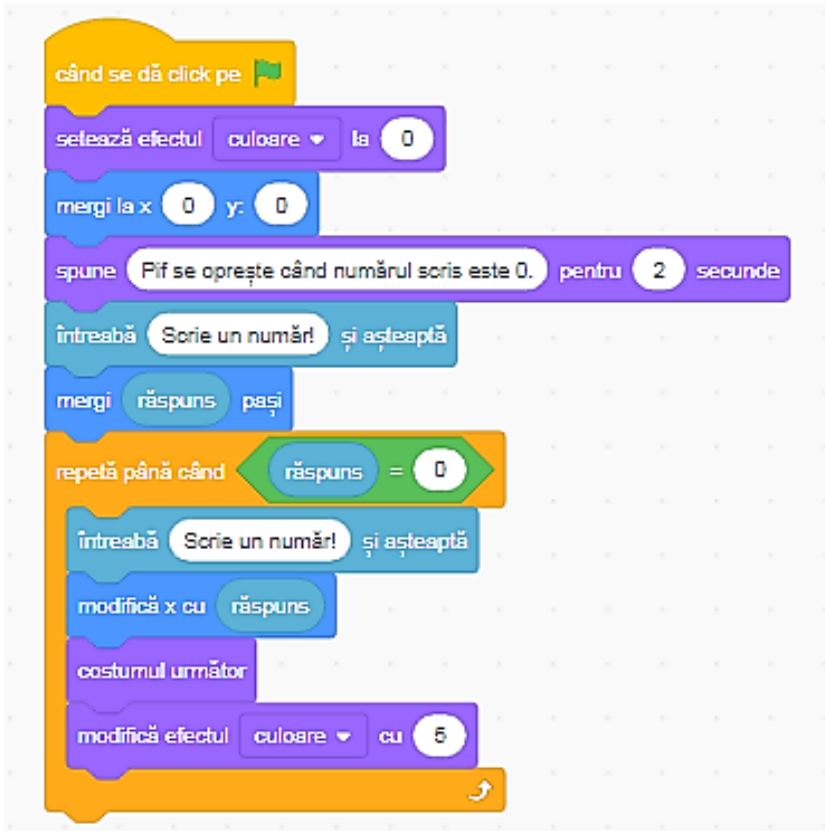


Structuri repetitive, #59, cls VI

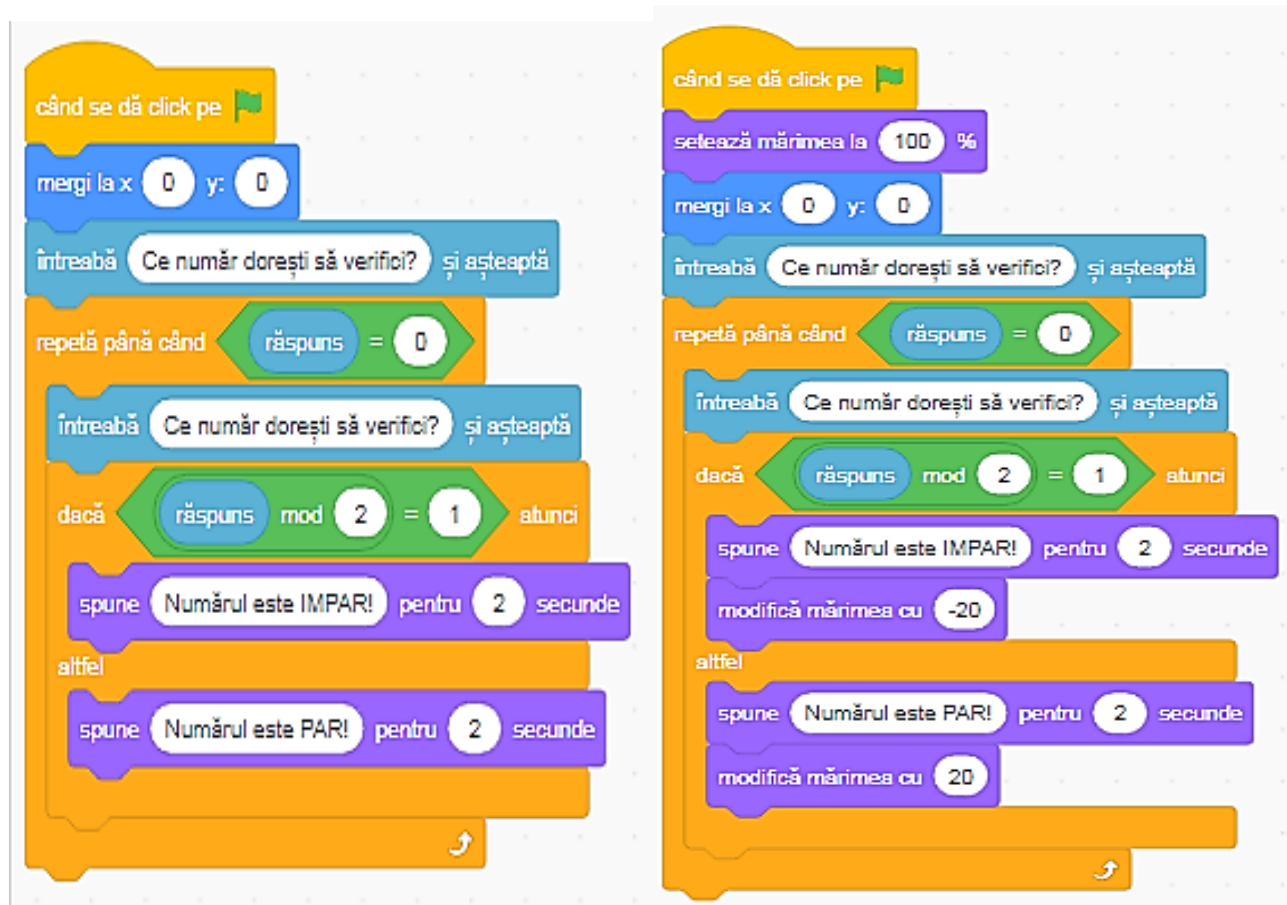
- 1) Se citește un număr  $n$  de la tastatură. Personajul va face  $n$  tumbe și își va micșora dimensiunea.



- 2) Repetă scrierea numerelor la tastatură până când scrii **zero** și Pif se oprește.

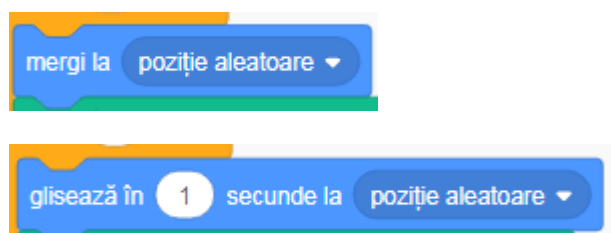


3) Pif verifică dacă numărul este par sau impar, atât timp cât numărul scris/citit nu este 0.



Structura decizională IF-THEN-ELSE se află în bucla repetitivă. Putem să adăugăm efecte de animație. Dacă este număr par, atunci să se mărească personajul, altfel să se micșoreze.

4) Pif se poate deplasa la întâmplare(aleatoriu).



În primul caz, deplasarea este rapidă, din punctul  $A(x_1, y_1)$  în punctul  $B(x_2, y_2)$ .

În al doilea caz, deplasarea se face prin alunecare între cele două puncte.

