

## PROJEKT 2 – UWAGI

- Nie robimy yyyy... Kiedy chcemy/musimy zrobić przerwę, cisza jest całkiem na miejscu, a yyy... jest nieznośne.
- Nie zaczynamy zdania od *a więc*. To jest spójnik wynikowy i nie może być na początku zdania.
- Monetą rzucamy zadaną *liczbę* razy. *Ilość* to może być wody w rzece (wielkość niepoliczalna).
- Program *pyta nas* (użytkowników), a nie *pyta się*.
- Nie nadużywamy zdrobnień: *samolocik*, *strzałeczka* itp. to zaśmiecanie języka.
- Operacja fPart to FRACTIONAL Part (część ułamkowa). FLOAT to ustawienie „płynne” liczby cyfr wyświetlanych po przecinku, np. 2,5 i 2,25, a nie 2,50 i 2,25. Ustawiamy tę opcję (lub stałą liczbę cyfr po przecinku) pod klawiszem MODE.
- „Weźmy liczby, które nie mają wspólnego dzielnika” – takich liczb nie ma.
- Celem niektórych programów jest pokazanie (a wcześniej zrozumienie), w jaki sposób działa jakaś operacja matematyczna. Zatem np. w programie „całka”, który pokazywałam na zajęciach, nie należy używać wszytej w kalkulator gotowej operacji obliczania całek, ale pokazać, jak ona może działać, sumując pola wielokątów. Analogicznie do szukania minimum z zestawu liczb nie należy wykorzystywać operacji „znajdź minimum zbioru”, bo wtedy pisanie programu nie ma sensu. Proszę porównać działanie programów „maksimum” i „minimum”, które wywiesiłam.
- W celu uzyskania wrażenia ruchu można użyć sekwencji obrazów, np. w programie „pa-pa” należałoby zamiast przesuwać dłoń obrócić ją. Można tego dokonać używając macierzy obrotu i mnożąc przez wektor każdego punktu z listy, ale to byłoby bardzo pracochłonne. Można też zakodować dwa obrazy (przed i po obrocie) jako STATPLOT, zapamiętać je, wykorzystując do tego opcję „store picture” z menu DRAW → STO(re), a sam program powinien na przemian odtwarzać te dwa obrazy w dość szybkim tempie.
- StorePic, RecallPic to funkcje *store picture* (zachowaj obraz) i *recall picture* (przywróć obraz), które czytamy jako *stor pikcze* (nie *storpik*) i *rikol pikcze* (nie *rikolpik*).
- Zadania animacyjne nie polegały na artystycznym wykonaniu rysunku (czasem wystarczyłyby 2-3 symboliczne kreski), należało się skupić raczej na jakości animacji.
- C.d.n.