

Coshi2 Syntax a príkazy

Klávesové skratky a ovládanie aplikácie

Súbor

CTRL + N – Nový

CTRL + S – Uložiť

CTRL + Shift + S – Uložiť ako

CTRL + O – Otvoriť

CTRL + G – Skok na riadok

CTRL + H – Skok po blokoch kódu nadol

CTRL + Shift + H – Skok po blokoch kódu nadol

P (ak je focus na graf. plochu) – NVDA prečíta aktuálnu pozíciu robota na grafickej ploche

Alt – Zameranie na hlavnú ponuku

Alt + F4 – Koniec

Fn funkcie

F1 – Zobrazí okno s popisom ovládania aplikácie a klávesovými skratkami

F5 – Spustí vykonávanie programu

Shift+F5 – Zastaví vykonávanie programu

F6 – Prepínač zamerania medzi kódom, grafickou plochou a terminálom

F7 – Pomalšie prehrávanie programu

F8 – Rýchlejšie prehrávanie programu

F9 – Prepínač medzi tmavým a svetlým režimom

Pohyb robota, keď je zameranie na grafickej ploche

Šípkami hore, dole, vpravo, vľavo

Iné užitočné funkcie

CTRL + Medzerník – Presunie zameranie na ponuku z predikcie

Medzerník/Enter – Pri zameraní na panel s predikciou vloží slovo do textu

Ctrl + – Zväčšenie textu.

Ctrl - – Zmenšenie textu.

Syntax jazyka

Príkazy môžeme písať bez diakritiky a nerozlišujeme veľké a malé písmená. Pozor, neplatí pre názvy zvukov.

Základné príkazy pohybu

Hore/Dole /Vpravo/Vľavo

Premenné

V programe môžeme pracovať aj s celočíselnými premennými.

Môžeme do nich uložiť nejakú hodnotu:

Do *meno_premennej* **daj** *hodnota*

Môžeme si jej hodnotu nechať vypísať do terminálu:

Zobraz *meno_premennej*

Aritmetické operácie

Môžeme k premenným niečo pričítať (+):

Ku *meno_premennej* **pričítaj** *hodnota/meno_premennej*

Alebo od nich odčítať (-):

Od *meno_premennej* **odčítaj** *hodnota/meno_premennej*

Cyklus (for) so zadaným počtom opakovaní

Opakuj x krát

príkazy

Koniec

Príkaz vetvenia (if)

Podmienka sa začína kľúčovým slovom **ak**. Potom nasleduje vetva **tak**. Podmienku môžeme rozšíriť o druhú (else) vetvu, ktorá sa vykoná v prípade, že prvá podmienka nebola splnená. Začíname ju slovom **inak**. Podmienku končíme slovom **koniec**.

Ak *výrok, na ktorý vieme odpovedať áno/nie*

tak *príkazy...*

inak *príkazy...*

koniec

Výroky

Výroky na ktoré sa môžeme pýtať (napríklad v podmienkach) sú rôzne. Výrok sa začína slovom **je** alebo negáciou **nie je**.

Porovnávanie

Ak **je x väčší ako/menší ako/rovný/väčší rovný/menší rovný y**

tak ...

koniec

Zvukové políčko – na akom políčku stojí robot?

Ak **je zvuk názov zvuku**

tak

koniec

Voľné políčko – môže sa tam robot pohnúť?

Ak **je voľné vpravo/vľavo/hore/dole**

tak ...

koniec

Podmienený cyklus (while)

Opakujeme príkazy pokiaľ výrok platí. Začíname ho slovom **kým**.

Kým výrok

príkazy...

koniec

Podprogramy

Aby sme nemuseli opakovať časté postupnosti príkazov stále dokola, môžeme si napísať vlastné podprogramy. Ich definícia sa musí nachádzať pred volaním.

Urob meno_podprogramu

Príkazy

koniec

Napríklad:

Urob doprava

Kým je zvuk vpravo

vpravo

koniec

koniec

Iné príkazy

Prehraj

Prehrá zvuk na aktuálnom políčku.

Nahlas

Zapne zvuky hracej plochy.

Ticho

Vypne zvuky hracej plochy.