



10. JARDUERA: BEGIZTAN

Helburua:

Pentsamendu konputazionalaren kontzeptu bereizgarrienetako bat Begizta da. Begizta da jarduera ebazteko behar adina aldiz exekutatzeko den jarraibidea edo jarraibide-multzoa.

Jarduera:

Uharteko egonaldian ikusi ahal izan dugu ona zarela misioak konpontzen. Horregatik, oso berezia eskatuko dizugu. Ikusten al duzu labirintoaren mapa?

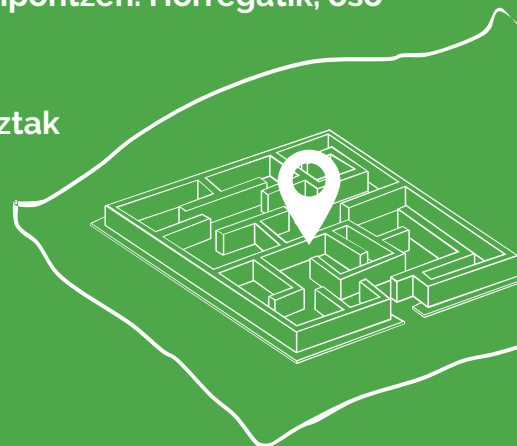
Bada, jarraibideak islatu besterik ez duzu egin behar, baina begiztak ezartzen dituen errepikapenen arabera. Adibidez, geziak

Beherantz esan nahi du, eta jarraibide hori lau aldiz errepikatu behar da. Honela kodetu behar duzu:

* 4

Horrek sekuentzia sinplifikatzeko aukera emango dizu.

Aurrera!



* 4



* 2