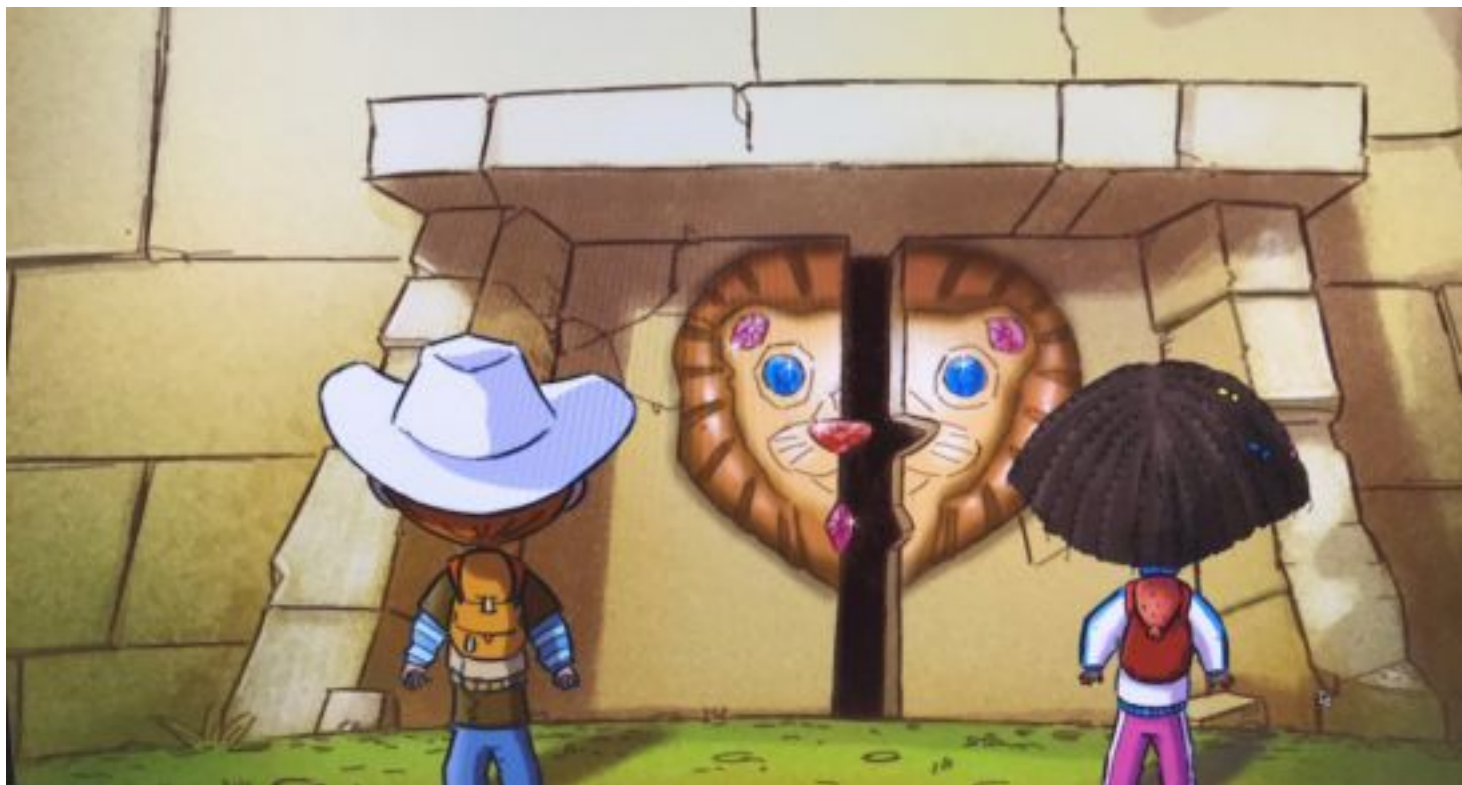


Wielkiej przygody odsłona druga. Marco i Sophia trafiają do dżungli. Zwycięzcy poprzedniej zimowej misji mogą być spokojni, poradzą sobie z nowymi wyzwaniami. Po ukończeniu zadania dwudziestego robi się wprawdzie nieco trudniej i pojawia się np. instrukcja warunkowa*, ale zaprawieni w bojach programiści tę trudność pokonają i staną przed otwierającymi się drzwiami do misji 3. Zapraszam na stronę runmarco.allcancode.com . **Cezary Sułkowski**



fot. C. Sułkowski

***instrukcja warunkowa** jest elementem języka programowania i pozwala na wykonanie różnych instrukcji w zależności od tego czy zdefiniowane przez programistę wyrażenie logiczne jest prawdziwe, czy fałszywe. Możliwość warunkowego decydowania o tym, jaki krok zostanie wykonany w dalszej kolejności jest jedną z podstawowych własności współczesnych komputerów [wikipedia].