

# Dla praktyków - losowanie

Osoby prowadzące prezentacje i zajęcia grupowe często starają się zachęcić uczestników do aktywności i zaangażowania rozdając różnorodne drobne upominki (długopisy, nalepki i inne gadżety). Jeżeli liczba upominków jest ograniczona, przydatny może się okazać program losujący, umożliwiający wyłonienie z grupy uczestników kilku szczęśliwców. Poniżej przedstawiamy instrukcję, jak zrealizować moduł losujący numery uczestników w programie learningPANEL (numery te mogą być nadrukowane na rozdawanych materiałach albo pochodzić z listy obecności, względnie szkolnego dziennika).

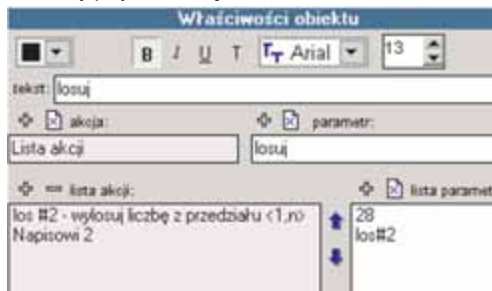
Na wybranym ekranie projektu lekcji umieszczamy dwa przyciski i dwa napisy. **Przycisk pierwszy** obsługuje wylosowanie liczby z określonego przedziału i przyporządkuje tę liczbę **drugiemu napisowi**.



**Drugi przycisk** służy do wyczyszczenia pola wylosowanej liczby (przygotowanie do następnego losowania). **Pierwszy napis** wyświetla niezmienny tekst: "szczęśliwy numer".

szczęśliwy numer: 12

Lista akcji przycisku **losuj**:



Pierwsza akcja pochodzi z sekcji **systemowe/losowanie**. Jej parametrem jest liczba uczestników spotkania. Druga akcja pochodzi z sekcji **obiekty/przyporządkuj**. Jej parametrem jest wartość zmiennej **los#2** odpowiedzialnej za przechowywanie liczby wylosowanej z przedziału  $\langle 1, n \rangle$ .

Uwaga: należy pamiętać o prawidłowym wyborze przedziału losowania. W tym przypadku interesuje nas drugi zakres losowania: od 1 do liczby uczestników (dzięki temu nie zostanie wylosowane zero).

Akcja przycisku **wyczyść** przyporządkowuje drugiemu napisowi pusty ciąg znaków.

