

Opakovací test po 10. kapitole učebnice

Tento dokument obsahuje návrh testu, který má prověřit žákovy znalosti. Je možné jej zadat kdykoliv po ukončení celé učebnice za předpokladu, že žáci prošli všechny úlohy základního učiva (orámované bíle).

Tento vzorový test ukazuje učiteli, jak by měl sestavovat vlastní testy. Tedy nikoliv pamětně zkoušet znalost bloků, ale aktivně programovat, číst scénáře a rozumět jim.

Varianty testu A, B, C nejsou stejně obtížné.

Vzorové testy neukazují, jak práci žáka hodnotit nebo klasifikovat. Podle přesvědčení autorů je užitečnější porovnat skutečné žákovy znalosti s předpokládanými, které jsou vyjmenovány u každé úlohy, a poskytnout mu zpětnou vazbu, než dát body nebo známku.

Dokument obsahuje jednu verzi testu, která obsahuje dvě úlohy. Jednu úlohu na čtení kódu se psaním odpovědí na papír a jednu úlohu programovací.

1. úloha – Setkání

Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

| přečte scénář a řekne, co dělá | spouští scénáře klávesou, pomocí myši | rozezná vykonavatele příkazu, scénáře | posílá zprávy mezi postavami | spustí scénář jako reakci na obdržení zprávy | pomocí zpráv dokáže koordinovat vykonání programu více postavami | najde a odstraní chybu v koordinaci postav při posílání zpráv |

Typ úlohy: zadání se vytiskne čb, **žáci píšou odpovědi na papír**. Zadání je možné promítat ze souboru *test po kapitole 10 - zadání k projekci* a použít odpovědní arch na konci tohoto dokumentu. Žáci nemají přístup ke Scratchi.

2. úloha – Mosty

Úloha je zaměřena na splnění následujících cílů:

| sestaví z bloků scénář | používá textový vstup | využije textový vstup k nastavení parametrů vykonávaného programu | umístí objekt na dané souřadnice | rozlišuje mezi absolutními hodnotami a relativními změnami souřadnic | používá v procedurách číselné parametry | spouští procedury zadáváním parametrů | používá vstup pro stanovení parametru procedury |

Typ úlohy: zadání se promítá ze souboru *test po kapitole 10 - zadání k projekci*, nebo se vytiskne z tohoto dokumentu. **Žáci programují na počítači** a soubor s projektem uloží (*Soubor/Ulož do svého počítače*).

Projekt: *mosty test*, v němž je pozadí s ostrovy a scénář pro umístění pera na start kreslení. Spustí se ze studia Testy pro opakování: <https://scratch.mit.edu/studios/7811069/>

Setkání



Pico

```

    po kliknutí na mě
    vyšli zprávu zpráva1 ♥
    čekej 2 sekund
    bublina Jak se máš? 2 sekund
  
```



Giga

```

    po stisku klávesy mezerník ♥
    opakuj dokud nenastane myš stisknuta
    dopředu o 10 kroků
    po obdržení zprávy zpráva1 ♥
    bublina Děkuji za optání, dobře. 2 sekund
  
```

Podepiš se:

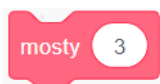
Podívej se na scénáře pro obě postavy Pico a Giga a odpověz na otázky.

Otázka	Tvoje odpověď
1. Kdy začne rozhovor těchto dvou postav?	
2. Podrobně popiš, jak probíhá rozhovor podle naprogramovaných bloků.	
3. Který blok je potřeba přesunout a kam, aby rozhovor probíhal tak, jak mají být věty správně za sebou?	
4. Která postava se bude pohybovat?	
5. Kdy se postava přestane pohybovat?	

Mosty

Otevři si projekt *mosty* test: <https://scratch.mit.edu/studios/7811069/>

Nakresli mosty přes ostrovy.



Navrhni blok , který vykreslí tolik mostů, kolik bude jeho parametr. Délka mostu i délka ostrova je 40 kroků.



Obrázek je nakreslen pro parametr 5.

Odpovědní arch pro otázku Setkání

podpis: _____

Otázka	Tvoje odpověď
1. Kdy začne rozhovor těchto dvou postav?	
2. Podrobně popiš, jak probíhá rozhovor podle naprogramovaných bloků.	
3. Který blok je potřeba přesunout a kam, aby rozhovor probíhal tak, jak mají být věty správně za sebou?	
4. Která postava se bude pohybovat?	
5. Kdy se postava přestane pohybovat?	