

Programování ve Scratch

pro 2. stupeň ZŠ



Opakování po 10. kapitole

Zadání úloh

Studio: 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

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

Mosty

Otevři si projekt *Mosty test*.

Navrhni blok , který vykreslí tolik mostů, kolik bude jeho parametr.

Délka mostu i délka ostrova je 40 kroků.



po kliknutí na 

Barevná čára

 smaž

nastav **pkrok** ▼ na 0

 pero zapni

otázka **Délka?**

opakuj 10 krát

 nastav **barva** ▼ pera na náhodné číslo od 1 do 100

dopředu o **odpověď** kroků

změň **pkrok** ▼ o **odpověď**

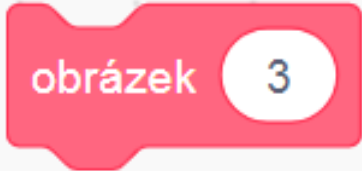


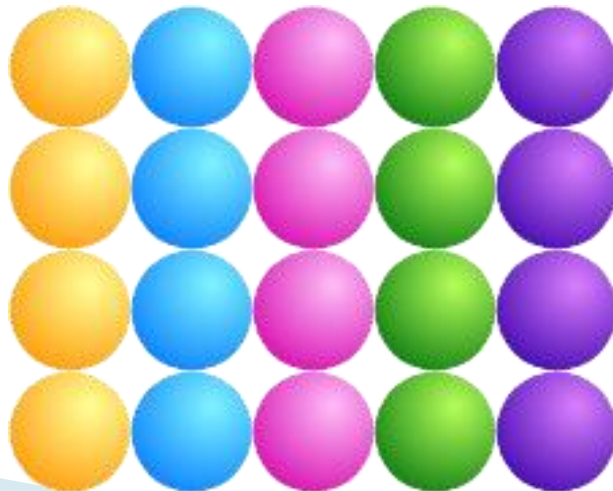
Vykonal se tento scénář.
Odpověz na otázky na papíře.

Puntíky

Otevři si projekt Puntíky *test*.

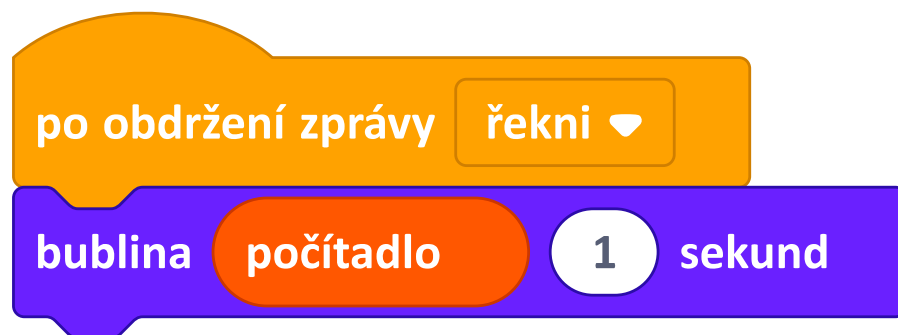
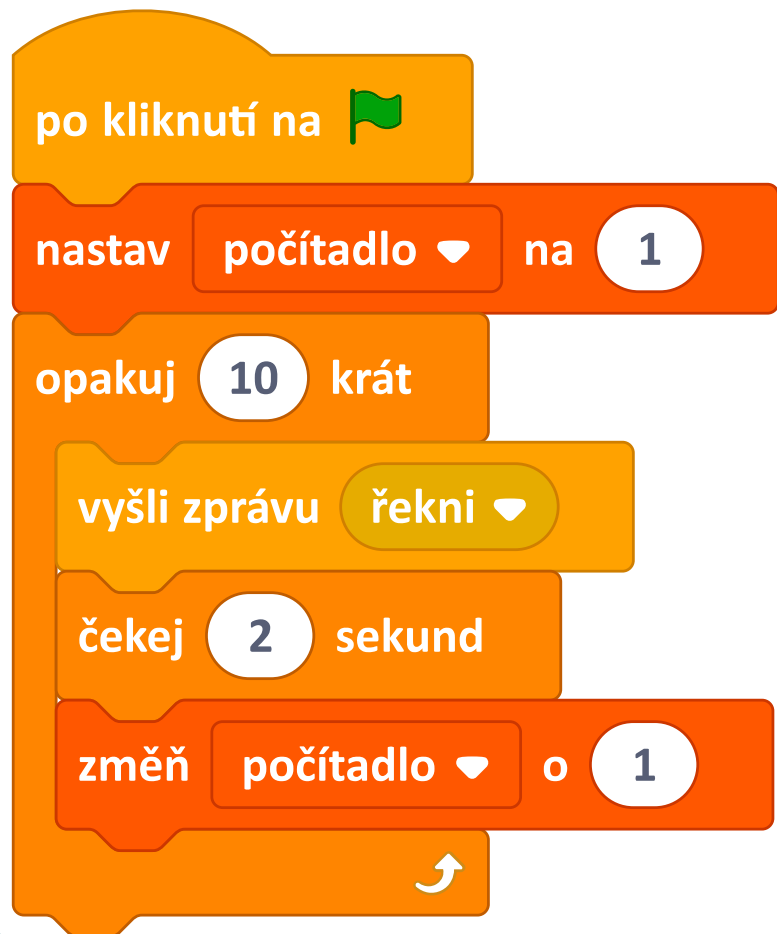
Všimni si, že postava má takovéto kostýmy: 

Navrhni blok , který vytvoří z barevných puntíků takovýto obrázek. Parametr bude určovat počet řádků z nakreslených puntíků.





Posílání zpráv




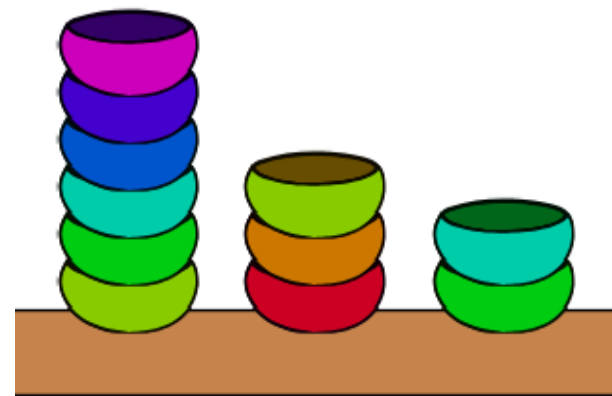
Dvě postavy mají tyto scénáře.
Odpověz na otázky, co se stane
po kliknutí na praporek.

Misky

Otevři si projekt *Misky test*.

V něm se nachází postava, která má tvar misky: 

Navrhni blok , který nakreslí několik sloupků z misek různé barvy. Parametr určuje počet sloupků. Program se uživatele zeptá na počet misek v každém sloupku.



Na přebarvení kostýmu použij blok  Výška jedné misky je 20 kroků.

Pro návrat misky na polici použij blok .