4 body 1
3 body 2
2 body 3
1 bod 4
0 bodů 5

Jméno a příjmení:

Datum: **Třída:**

Během praktické zkoušky je zakázáno používat telefon, chytré hodinky, sociální sítě a radit se se spolužáky. Úkoly lze přeskakovat. Zadání žák vytváří v desktopové aplikaci Scratch, objekty nesmí posouvat myší. Může používat podepsané vlastní materiály a internet v souladu se školním řádem.

1. Do programu vlož postavu Button2 a pozadí Blue Sky a Winter. Po každém kliknutí myší na postavu se změní pozadí na další.

   1 bod

   Učitel bude měnit postavy a pozadí.

2. Do programu vlož postavy Parrot, Dog2 a Penguin. Po stisku mezerníku řekne postava Parrot bublinou Ahoj a vyšle zprávu Pozdrav. Po obdržení zprávy Pozdrav řekne postava Dog2 bublinou Haf a postava Penguin bublinou Čau. Postava Dog2 potom vyšle zprávu Hotovo. Postava Parrot po obdržení zprávy Hotovo řekne bublinou Konec.

   1 bod

   Učitel bude měnit, kolik postav na zprávu zareaguje (1, 2 nebo 3) a kolik zpráv si postavy pošlou za sebou.

3. Do programu vlož postavy Sprite1 a Anina Dance. Po stisku mezerníku se program zeptá na čísla a a b. Potom obě postavy zatancují zároveň stejným vlastním blokem Zatancuj s parametrem pocet. Sprite1 použije blok s číslem a, Anina Dance s číslem b. Blok změní kostým na další a počká 1 sekundu. Zopakuje to tolikrát, kolik udává parametr pocet.

   1 bod

   Učitel bude měnit kostýmy tančících postav a bude kontrolovat, zda se postava pohne tolikrát, kolikrát zadá.

4. Vytvoř proměnnou trzba a dva vlastní bloky se stejným názvem Zaplat, které dostanou ceny jako parametry. Po stisku mezerníku program nastaví proměnnou trzba na 0 a použije první blok s cenami 20 a 30, potom druhý s cenami 10, 15 a 25. Každý blok přičte své ceny k proměnné a řekne ji bublinou na 2 sekundy.

   1 bod

   Učitel bude měnit počet cen a jejich výši pro blok.