

4 body1
3 body2
2 body3
1 body4
0 bodů5

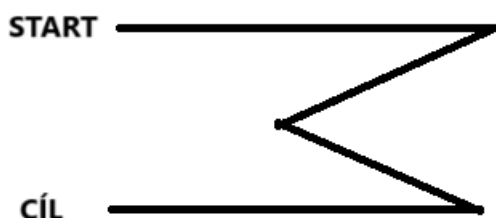
Jméno a příjmení:

Datum:

Třída:

Na test je 30 minut, na žádost lze dát až o 10 minut více času. **Je zakázáno používat telefon, sociální sítě a radit se během testu se spolužáky.** Úkoly lze přeskakovat. **Všetchna zadání žák vytváří pomocí desktopové aplikace Scratch.**
Objekty v testu neposouváme myší!

1. Kostým Ball se pohybuje od startu k cíli a vytváří níže uvedený pohyb viz obrázek. Použij smysluplně alespoň 2 vlastní bloky. **1 bod**



2. Do programu vlož kostým Baloon1 o velikosti 60 s pozadím Winter. Balón se má pohybovat z levé strany do pravé strany. Během své cesty lze balónek zastavit na 5 sekund pomocí písmene P. Na konci své cesty je dotyk balónku se zelenou barvou, tím se zastaví a změní barvu.

1 bod

3. Vytvoř program, do kterého učitel bude postupně zadávat čísla:
2, 4, 6 a dostane správný výsledek 1. Náповěda: $(2 + 4) / 6 = 1$
2, 2, 2 a dostane správný výsledek 2. Náповěda: $(2 + 2) / 2 = 2$

1 bod

4. Po 15 minutách od zahájení testu se objeví obrázek programu na serveru. Jaký výsledek ukáže bublina na konci programu?
Zapiš výsledek:

_____ **Razítko k tomuto úkolu učitel během testu nedává.**
1 bod

