4 body 1
3 body 2
2 body 3
1 body 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. Ukaž, že tvůj program po spuštění sám nakreslí perem písmeno K alespoň dvakrát za sebou. Před každým kreslením program smaže předchozí kresbu a pomocí souřadnic x a y přesune postavu na stejné výchozí místo. Na scéně je tak vždy jen jedno písmeno bez čar navíc. Program obsahuje alespoň dva vlastní bloky a každý z nich vykoná část úlohy. **1 bod**
   Ve zkoušce se můžou objevit pouze písmena: A, E, F, H, K, M, N, T, V, X, Y, Z.

2. Do programu vlož kostým Ball a pozadí Winter. Po spuštění programu se balónek pohybuje z levé strany na pravou stranu. Během pohybu lze balónek stisknutím klávesy P zastavit na 5 sekund. Na konci své cesty se balónek dotkne zelené barvy, zastaví se a změní svou barvu. Po každém novém spuštění programu musí mít kostým Ball opět původní barvu.
   1 bod
   V zadání se bude měnit pouze směr pohybu míčku:
   z levé strany na pravou stranu,
   z pravé strany na levou stranu.

3. Vytvoř program, který vypočítá výsledek podle zadaného vzorce $(\boldsymbol{a}-\boldsymbol{b})/(\boldsymbol{d}+\boldsymbol{e})$**.** Program musí uživatele postupně vyzvat k zadání hodnot jednotlivých proměnných a následně zobrazit výsledek výpočtu.
   1 bod
   Učitel bude měnit pouze vzorec.

4. Jaký výsledek ukáže bublina na konci programu?
   Zapiš výsledek (výpočet proveď na druhé straně):
   _____ **Razítko k tomuto úkolu učitel během zkoušky nedává.**
   1 bod

Vypočítat co bublina ukáže za výsledek. Učitel mění obrázek.

