

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

Jméno a příjmení:

Datum:

Třída:

Je zakázáno během testu držet či používat telefon a chytré hodinky. Dále je zakázáno používat sociální sítě a radit se během testu se spolužáky. Úkoly lze přeskakovat. Všechna zadání žák vytváří pomocí desktopové aplikace Scratch. Objekty se nesmí posouvat myší. Žák může použít vlastní materiály, ty musí být podepsané! Žák smí použít služby internetu tak, aby neporušil školní řád.

1. Ukaž, že tvůj program po spuštění automaticky alespoň dvakrát za sebou nakreslí pomocí pera písmeno **K**. Před každým novým nakreslením musí být předchozí písmeno vymazáno. Program musí obsahovat a smysluplně využívat alespoň dva vlastní bloky. **1 bod**

V testu 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**

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 **$(a - b)/(d + e)$** . Program musí uživatele postupně vyzvat k zadání hodnot jednotlivých proměnných a následně zobrazit výsledek výpočtu. **1 bod**

1 bod

Učitel bude měnit pouze vzorec.

4. Jaký výsledek ukáže bublina na konci programu?
Zapiš výsledek (výpočet proved' na druhé straně):

Razítko k tomuto úkolu učitel během testu nedává.

1 bod

Vypočítat co bublina ukáže za výsledek. Učitel mění obrázek.

