

SCRATCH - PRACOVNÝ LIST 4

ROZHOVOR POSTÁV V SCRATCHI

ZAPOJENIE

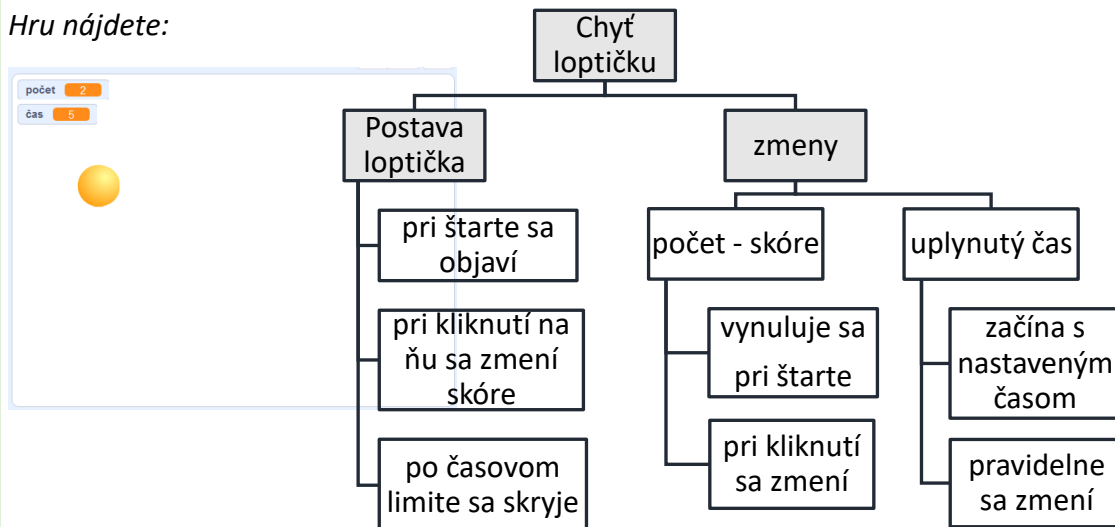
Úloha 1

Otvorte projekt: <https://scratch.mit.edu/projects/327752869/fullscreen/>

Zahrajte hru **Chyť loptičku!**

Potom zakrúžkujte udalosti, ktoré už by ste vedeli naprogramovať.

Hru nájdete:



SKÚMANIE

Úloha 2

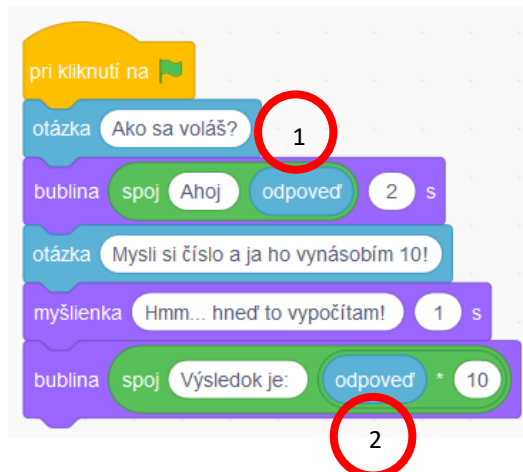
Preskúmajte projekt **Násobíme.sb3** a čiarami spojte jednotlivé príkazy a popisy.

<https://scratch.mit.edu/projects/327788390/editor>

otázka Ako sa voláš?		Spojenie 2 textov (naraz sa vypíše text a odpoveď na otázku)
odpoveď		Otázka - Výzva na zadanie odpovede
spoj Ahoj odpoveď		Uloženie odpovede
bublina 2 s		Postava si myslí text počas 2 sekúnd
myšlienka Hmm... hneď to vypočítam! 1		Zadané číslo vynásobí s 10
odpoveď * 10		Postava hovorí text počas 1 sekundy

Úloha 3

Aká je hodnota **odpoveď** v jednotlivých fázach vykonávania programu?



	Hodnota odpoveď v polohe 1.	Hodnota odpoveď v polohe 2
1. pokus		
2. pokus		
3. pokus		

Upravte program tak, aby násobil aj s iným, napríklad dvojmiestnym číslom. Otestujte.

ROZŠÍRENIE**Úloha 4**

Vlastný projekt **Nákup**.

Navrhните projekt s názvom **Nákup**, kde predávajúci sa opýta ako sa voláš, za akú cenu chceš kúpiť koláčik a koľko? Potom vypočíta koľko máš zaplatiť.

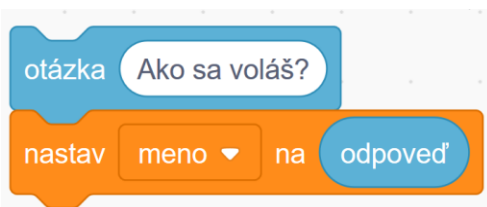
Vytvorte nové premenné:

meno

cena


počet

Po výzve na podanie odpovede zadanú odpoveď uložte do príslušnej premennej, aby sa uchoval:



Svoje hotové projekty uložte do vlastného priečinku počítača.

HODNOTENIE - ČO SME SA NAUČILI?

Spojte čiarami jednotlivé popisy ovládania s príslušným blokom príkazu.		
Odpoveď na otázku sa uloží do premennej		
Postava zadá otázku		
Matematická operácia, ktorá vynásobí hodnotu dvoch premenných		
Zmení sa hodnota premennej o 1		
Postava skočí na náhodnú pozíciu		