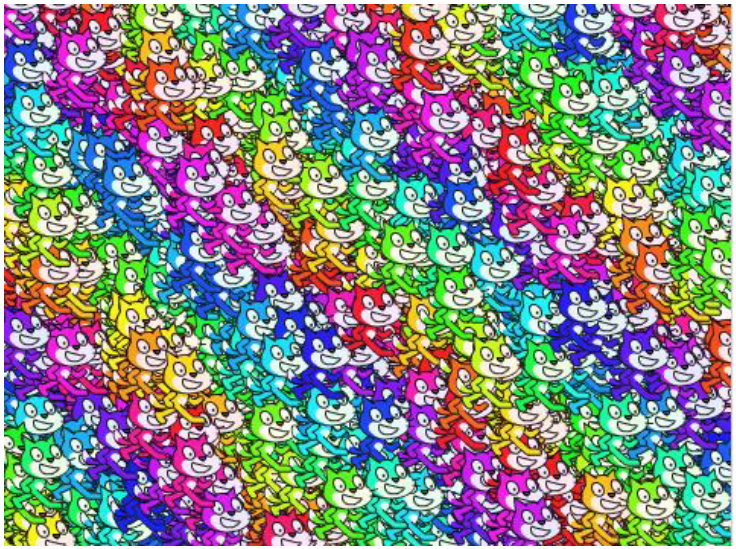
Sbírka úloh



Co budeme dělat

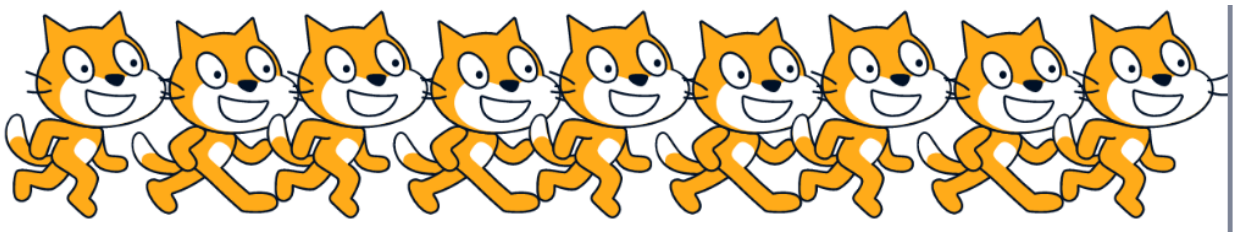
- Plnit krátké úlohy, podobné těm, které jsou v jednotlivých kapitolách.

Co se naučíš

- Procvičíš si své programátorské dovednosti na jednoduchých opakovacích cvičeních.

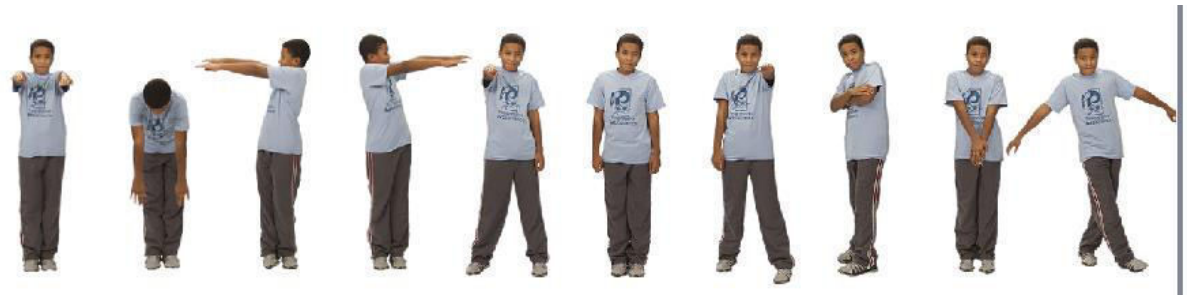
Kap. 4

Vytvoř řadu kočiček jdoucích za sebou až k okraji scény. Některé jdou, jiné běží. Postavu zmenši.





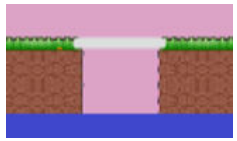
Vezmi jinou vhodnou postavu  a udělej s ní totéž.







Kap. 4

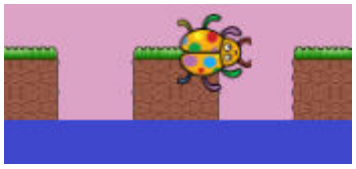


V projektu *Mosty* vytvoř nový blok:



Přidej postavě kostým ryby.

Sestav scénář, v němž postava na ostrově půjde jako brouk, mimo ostrov spadne do vody, promění se v rybu a poplave. A tak se bude střídat. Pro chůzi i plavání postavy použij blok **pomalý posun**.





Výška ostrova je 30 kroků.

Kap. 4



V projektu *Tanec* přidej postavu zvířete. K této postavě přidej kostým perly (malé kuličky).

Tanečnice drží v ruce perlu. Po spuštění scénáře perla padá na zem. Na zemi se promění ve zvíře.

Jak zjistíš, že perla dopadla na zem?



Kap. 4



V projektu *Tanec* přidej postavu hvězdičky.

Hvězdička se pohybuje doprava, u fialového balonu se otočí a letí doleva k oranžovému balonu.

Sestav scénář pro hvězdičku. O změně směru se rozhoduj se podle aktuální barvy pozadí.

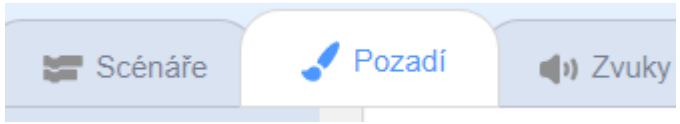
Jak zařídíš, aby hvězdička plula sem a tam opakovaně?



Kap. 4

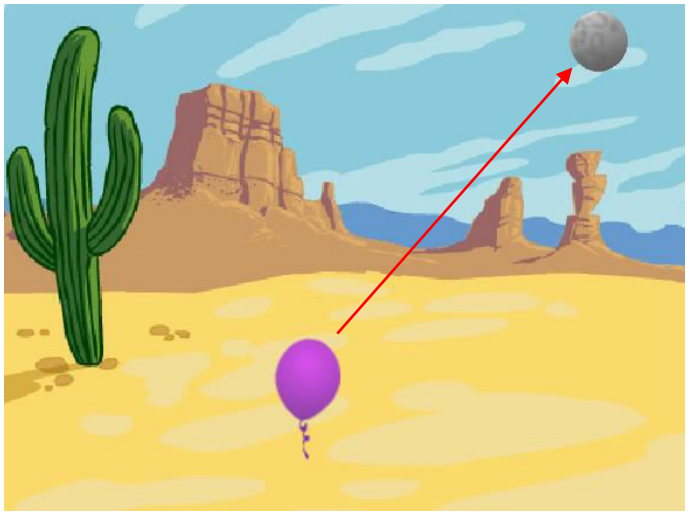
V projektu *Balonek na poušti* si nastav pozadí *měsíc*. Klikni na ikonu Scéna a potom na záložku Pozadí. Po nastavení pozadí přepni na balónek.







Sestav scénář, v němž balónek místo ke kaktusu poletí k Měsíci a zastaví na něm.



Kap. 4

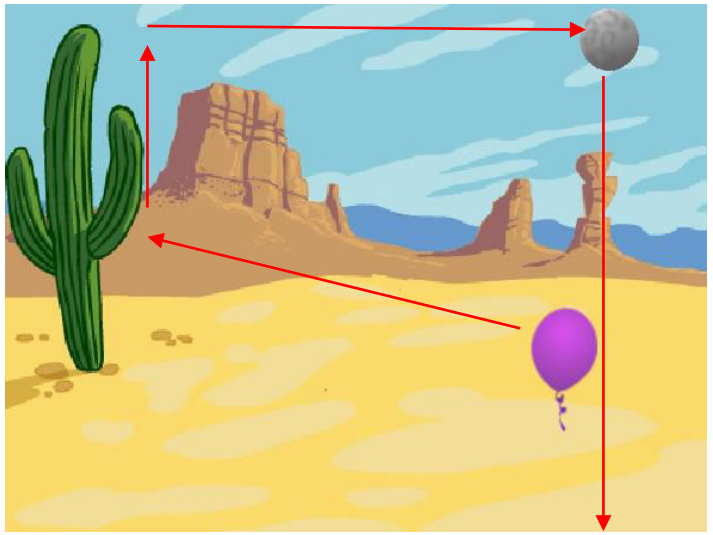
Petr začal podnikat – pořádá vyhlídkové lety balónem nad pouští až na Měsíc.

Balón nejprve letí ke kaktusu. Tam začne stoupat vzhůru k obláčkům. Pak letí vodorovně až k Měsíci, kde chvíli čeká a pak klesá až k dolnímu okraji.

Sestav scénář pro Petrův let.

Používej blok **opakuj dokud**, o změně směru se rozhoduj podle barvy pozadí.

Startuj z různých míst. Doletí balón vždy na stejné místo?



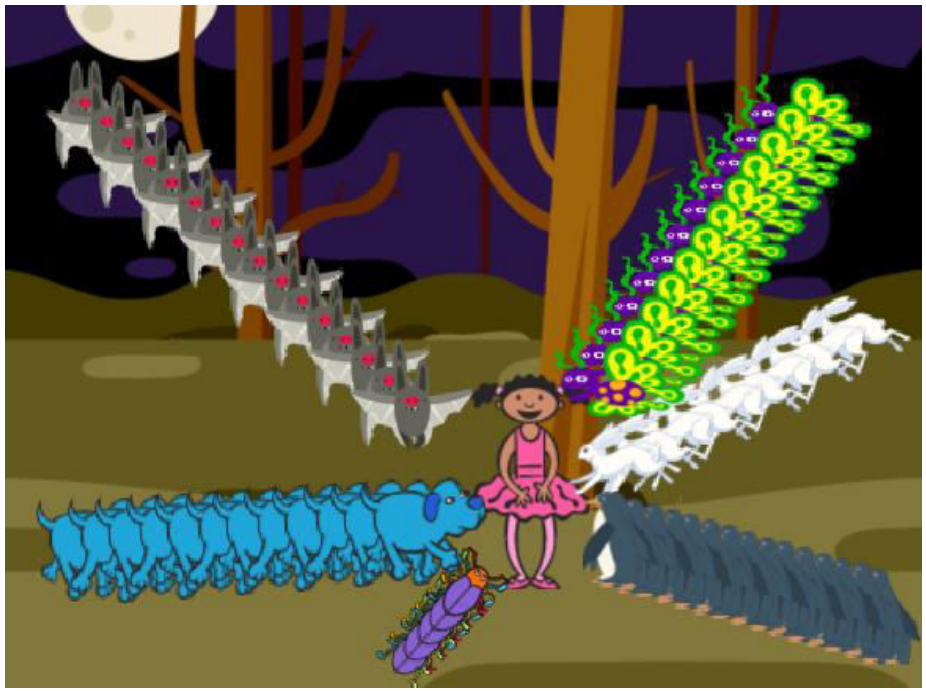
Kap. 5



Uprav projekt *Ke mně*.

1. Nastav pohyb zvířátek tak, aby za sebou při pohybu k holčičce zanechávala stopu.

2. Spusť scénář znovu. Funguje správně? Pokud ne, tak jej oprav.

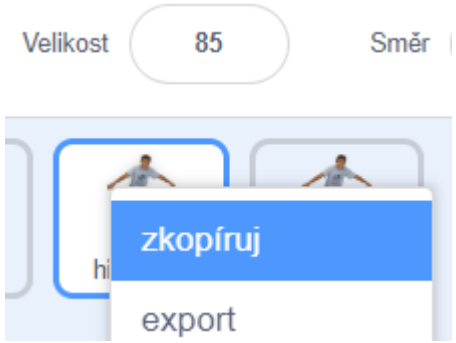


Kap. 5



Vytvoř taneční skupinu ze stejných tanečníků, kteří tancují totéž, začínají a končí tanec současně.

Postavu tanečníka zkopíruj (pravé tlačítko myši). Tanečníkům nastav různou velikost.





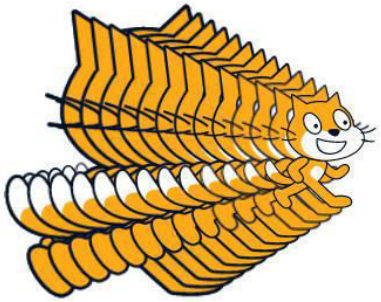
Rada: Když postavu popotáhneš myší, bude překrývat ostatní.

Kap. 5

Sestav scénář, v němž se postava bude postupně zmenšovat a otiskávat se. Na počet obrázků se zeptej. Dělej pokusy.

Na začátku je třeba nastavit velkou velikost.









Kap. 5

Přidej na scénu jdoucí postavu při pohledu shora.

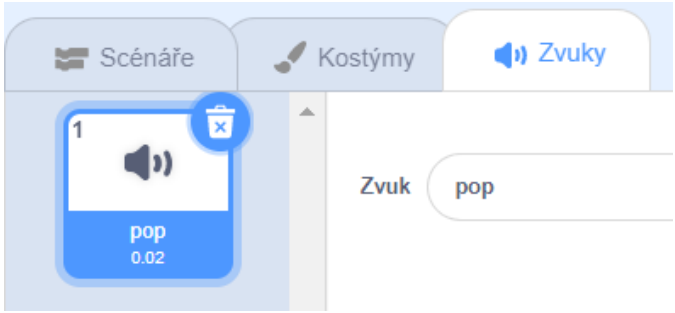
Sestav scénář, v němž postava bude pořád kráčet dopředu. Na stisknutí kláves šipka vlevo a vpravo postava udělá vlevo – vpravo v bok a půjde dál.

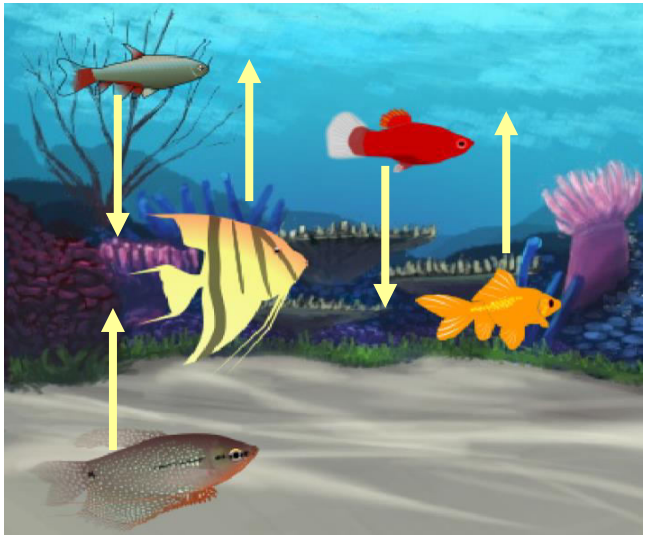


Kap. 5



1. Přidej rybce událost: po kliknutí vypustí zvuk bubliny (pop). Nebo zamňouká.





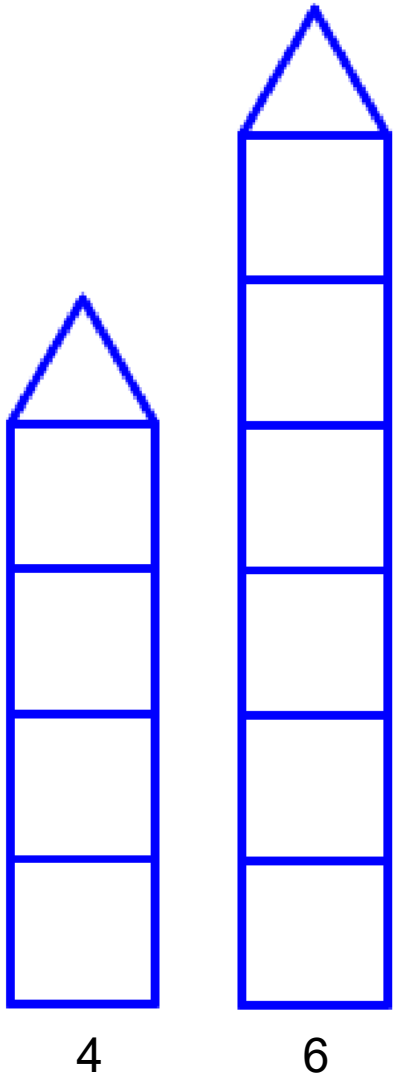
2. Po stisknutí klávesy V začnou všechny rybky plavat svisle. Na další stisknutí začnou opět plavat vodorovně. Sestav potřebné scénáře.

Kap. 5

V projektu *Kreslení* postav dům o více patrech. Na počet pater se zeptej otázkou.

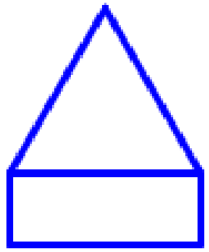


Dům můžeš různě zbarvit.

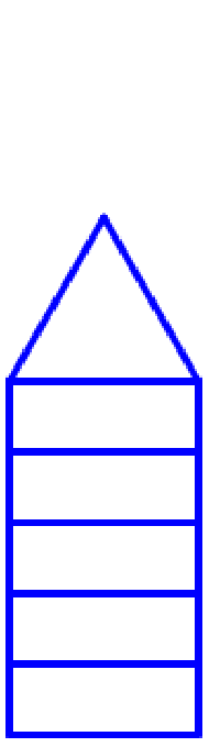


Kap. 5

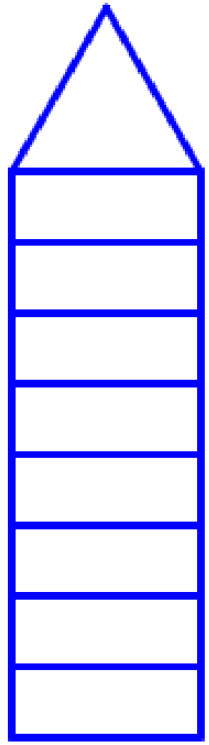
1. V projektu *Kreslení* postav dlouhý dům. Vytvoř bloky **patro**, **střecha**.



2. Postav dlouhý dům o více patrech. Na počet pater se zeptej otázkou.

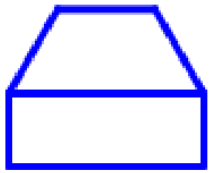


5



8

3. Uprav střechu dlouhého domu.



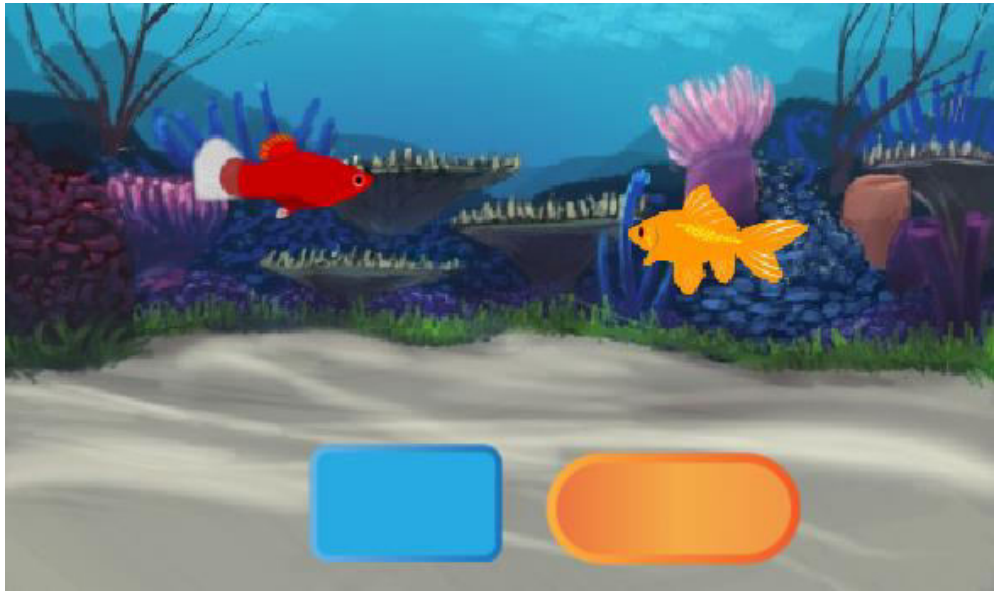
Kap. 6

V projektu *Akvárium* přidej postavu – tlačítko. Po kliknutí na něj se některá rybka na chvilku skryje a pak objeví.



Použij zasílání zpráv.

Přidej další tlačítko na ovládání jiné rybky.



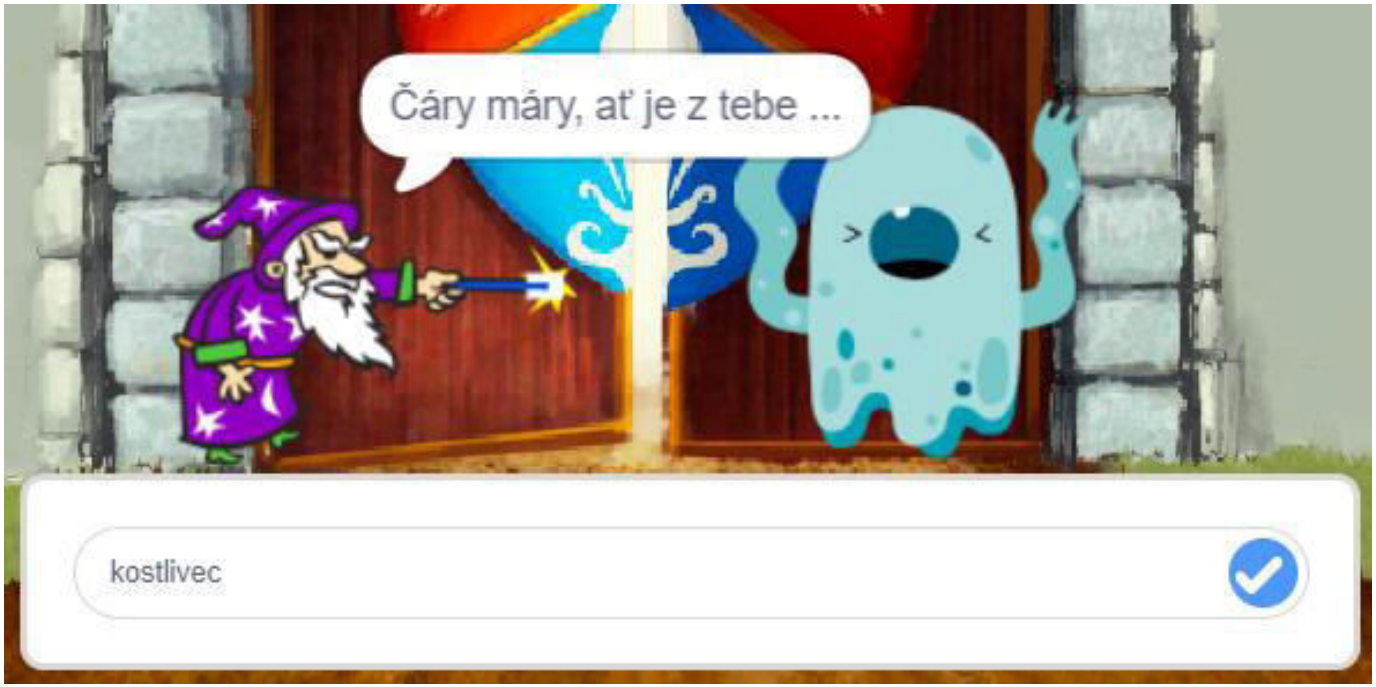
Kap. 6



Uprav projekt *Čarujeme*.

Přidej k chlapci, který je začarovaný, další kostýmy.

Pojmenuj je a vyzkoušej.



Kap. 6

Postav vlastní příběh – hádku dinosaurů. Otevírej jim tlamy, když mluví. Budou se hádat o módě, o fotbalu nebo o ekologii?



Informace pro učitele

- Nadpisy k úlohám odpovídají jednotlivým kapitolám učebnice.
- Úlohy cvičebnice na sebe nijak nenavazují.
- Úlohy jsou jednoduché a obdobné jako úlohy z učebnice, neuvádíme k nim metodické poznámky.