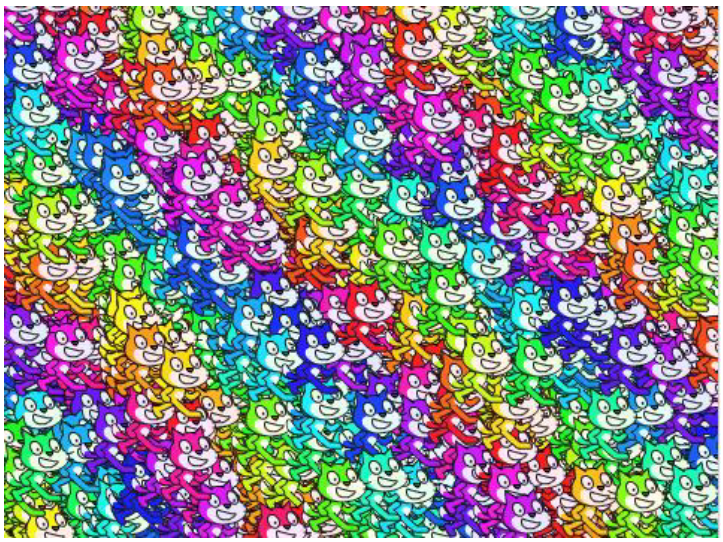
PROGRAMOVÁNÍ VE SCRATCH PRO 2. STUPEŇ ZÁKLADNÍ ŠKOLY



Sbírka úloh – vzorová řešení

JIŘÍ VANÍČEK, INGRID NAGYOVÁ, MONIKA TOMCSÁNYIOVÁ

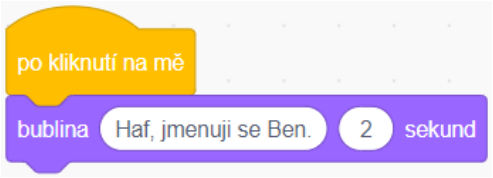
30



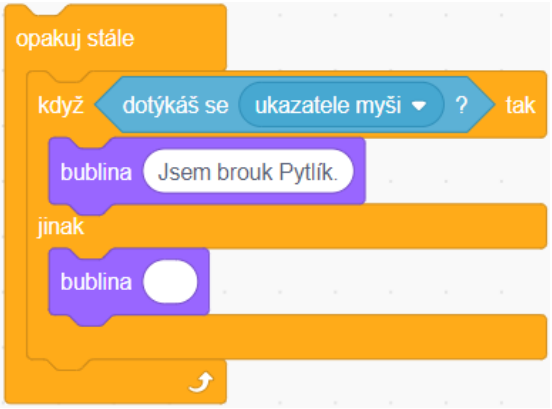


33

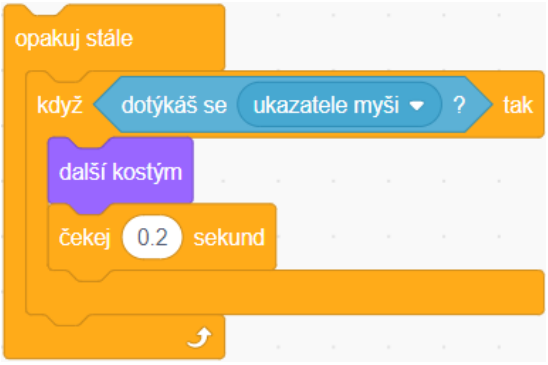
Lehká varianta:



Těžká varianta:



34

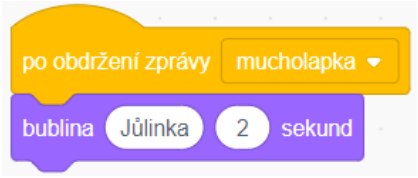


35

1. moucha



2. moucha



36

Podle scénáře žába ze zeleného pole skočí o 3 pole doprava a z hnědého o 1 pole doleva.

Žába 1 skočí hned na začátku doleva a vypadne ze hry.

Žába 2 se stále dokola po třech skocích vrací na startovní pozici.

Žába 4 doskáče na předposlení pole, pak se také začne stále dokola vracet na zelené pole.

Pouze žába 3 doskáče na černé pole a scénář skončí.

38

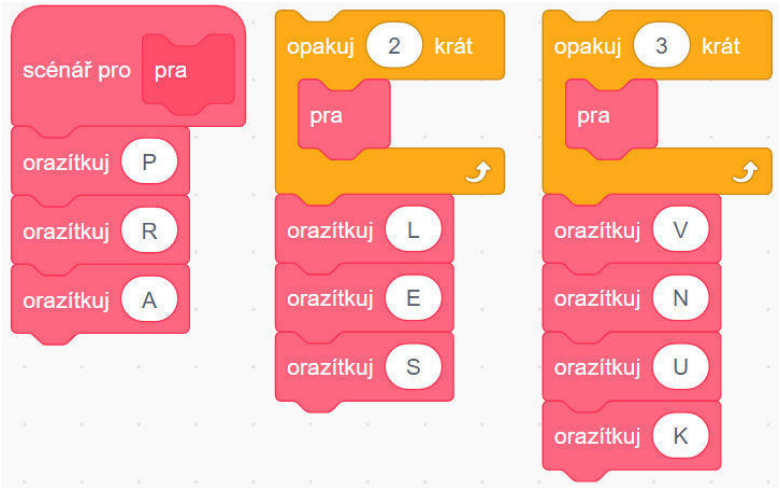


39

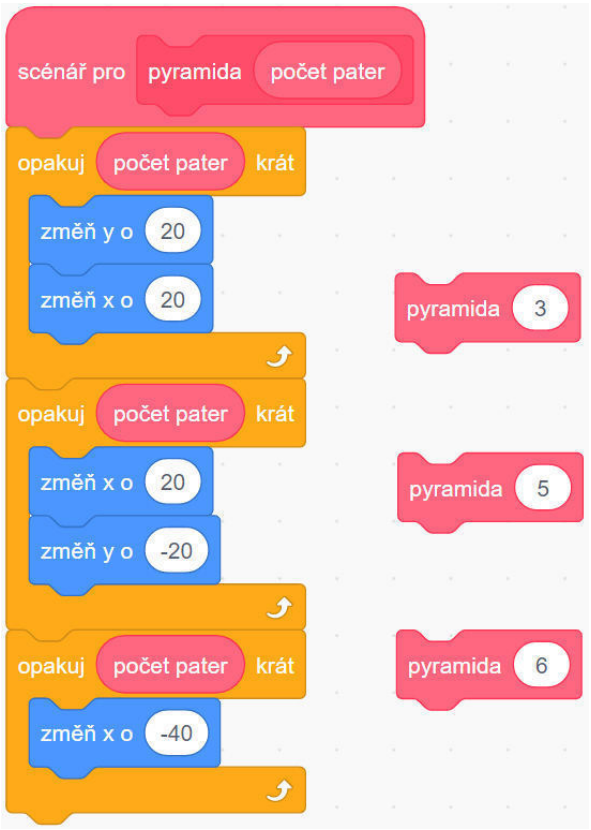

opakuj 4 krát
změň y o 60
změň x o 60
změň y o -40
změň x o -20
změň y o 20
změň x o -20
změň y o -40
změň x o 60


opakuj 4 krát
změň y o 80
změň x o 80
změň y o -60
změň x o -40
změň y o 20
změň x o 20
změň y o 20
změň x o -40
změň y o -60
změň x o 80

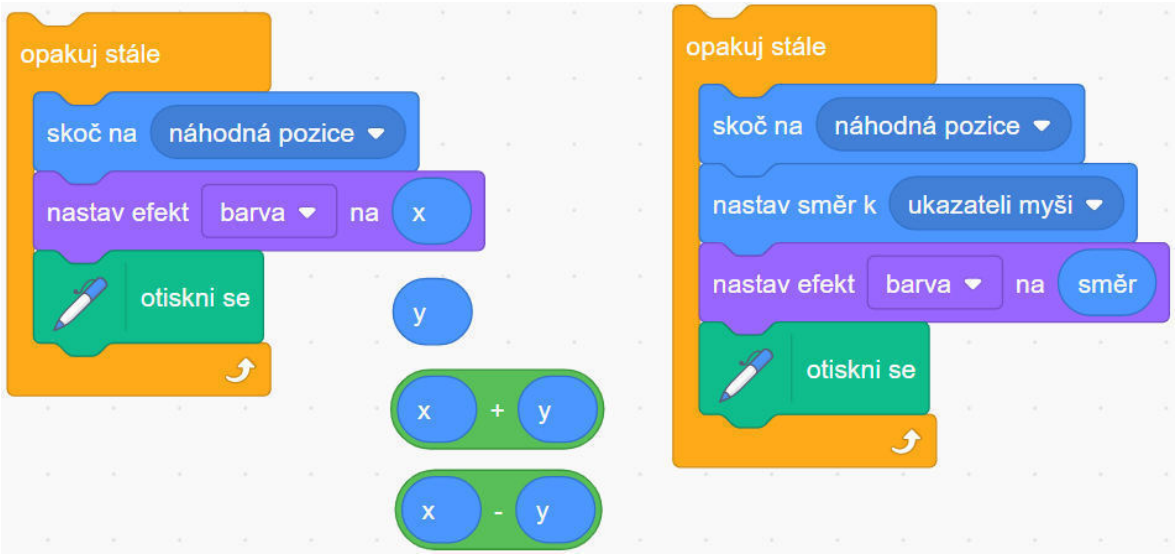
41


scénář pro pra
orazítkuj P
orazítkuj R
orazítkuj A
opakuj 2 krát
pra
orazítkuj L
orazítkuj E
orazítkuj S
opakuj 3 krát
pra
orazítkuj V
orazítkuj N
orazítkuj U
orazítkuj K

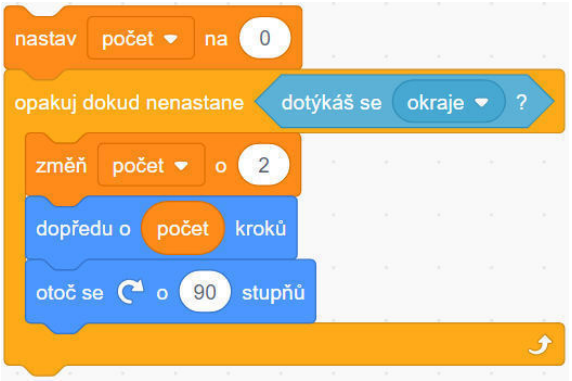
44

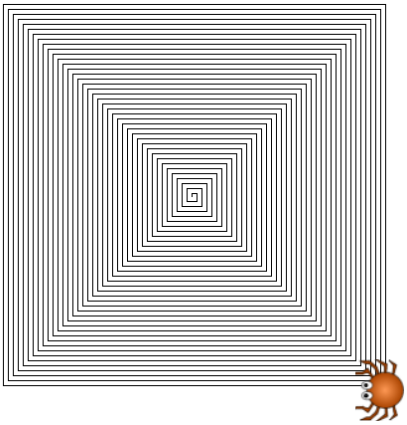

scénář pro pyramida počet pater
opakuj počet pater krát
změň y o 20
změň x o 20
opakuj počet pater krát
změň x o 20
změň y o -20
opakuj počet pater krát
změň x o -40
pyramida 3
pyramida 5
pyramida 6

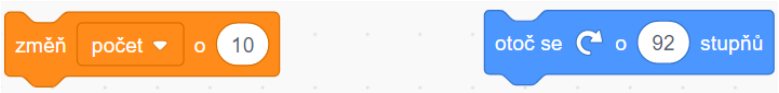
45

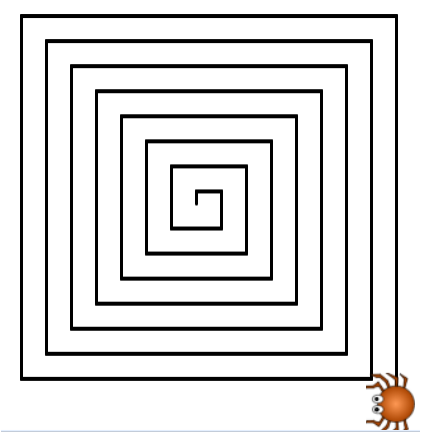

opakuj stále
skoč na náhodná pozice
nastav efekt barva na x
otiskni se
y
x + y
x - y
opakuj stále
skoč na náhodná pozice
nastav směr k ukazateli myši
nastav efekt barva na směr
otiskni se

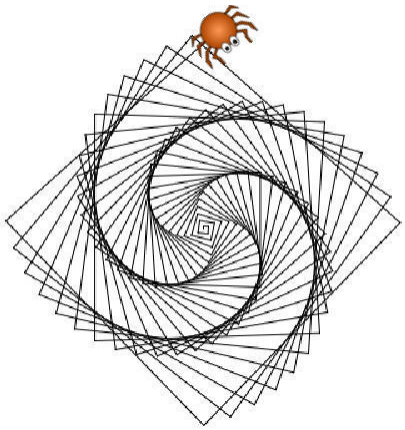
46











47

Jablíčko skončí na stromě.

48

Dvě varianty (vlevo se známým, vpravo s novým příkazem):

