v blokově orientovaném programovacím jazyce vytvoří přehledný program s ohledem na jeho možné důsledky a svou odpovědnost za ně, používá opakování, větvení programu, proměnné

INF-INF-002-ZV9-007

Úloha:

## Kreslení čtverců s využitím bloků, proměnných a opakování

# Indikátory výkonu žáka na optimální úrovni

Žák vytvoří program podle zadání. Identifikuje a provede rozdělení programu do bloků a využití cyklů. Použije proměnné, předávání parametrů do bloku a podmínku.

# Zadání úlohy

Vytvořte program pomocí nástroje Scratch, který nakreslí zadaný počet čtverců vedle sebe.

# Ukázka řešení

Program rozdělíme na části:

1. Kreslící nástroj (postava) musí někde začít – přejít na start.
2. Postava se zeptá na požadovaný počet čtverců.
3. Odpověď umístí do proměnné **počet** a volá blok **řada** s parametrem **počet**.
4. Blok **řada** použije podmínku na zjištění, zda se dá vykreslit požadovaný počet čtverců, spočítá si hranu čtverce (proměnná **hrana**) a s využitím cyklu volá opakovaně blok čtverec.

Možné řešení úkolu:

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, diagram, Plán

Popis byl vytvořen automaticky

# Komentář

# Zdroje

SCRATCH,webový nástroj blokové programování, https://scratch.mit.edu/