

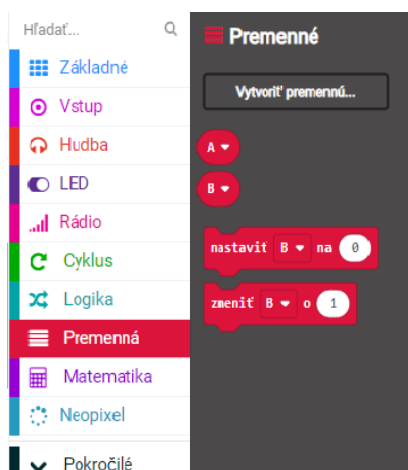
Pracovný list č. 6

Micro:bit sa rozhoduje, podmienka



Úloha 1:

Na webovej stránke <http://makecode.microbit.org> si otvorte **Nový projekt** a pomenujte tento projekt **Premenna**. V záložkách s príkazmi nájdite záložku **Premenná**. Vytvorte premenné A, B. Napíšte krátke programy A, B, C:



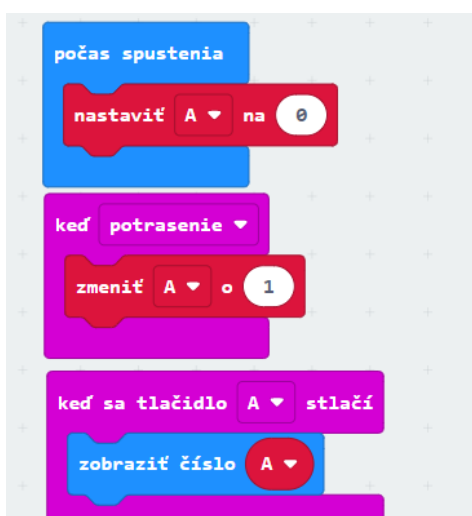
- A1) program nastaví premennú A na číslo 0,
po každom stlačení tlačidla A zväčší premennú A o 2
A2) po potrasení zobrazí aktuálnu hodnotu premennej A

- B1) program nastaví premennú A na číslo 0,
po stlačení tlačidla A pridá náhodné číslo(1-5) do A
B2) po potrasení zobrazí aktuálnu hodnotu premennej A

- C1) program nastaví premennú B na číslo 5,
po stlačení tlačidla B zmenší hodnotu o 1
C2) po potrasení program zobrazí premennú B

Úloha 2:

Na webovej stránke <http://makecode.microbit.org> si otvorte **Nový projekt** a pomenujte tento projekt **hra_potras_ma**.

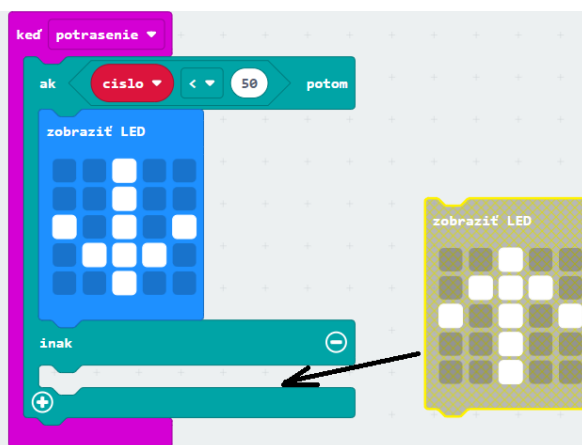


- A) Vytvorte a spustite tento program. Čo tento program robí? Napíšte v krokoch.

- B) Doplníte program, aby počas spustenia nastavil premennú B na 0. Potrasením zväčšíte premennú A aj B o náhodné číslo z intervalu 1-5
- C) Tlačidlom A potom zobrazte stav premennej A, tlačidlom B stav premennej B.

Úloha 3:

Na webovej stránke <http://makecode.microbit.org> si otvorte **Nový projekt** a pomenujte tento projekt **menej_viac**. Vytvorte premennú **cislo**, ktorú nastavíte na hodnotu 0. Po stlačení tlačidla A zmeňte hodnotu premennej **cislo** o náhodné číslo od 1 do 100.



- Potraste s microbitom.
- Ak je číslo menšie ako 50, nechajte zobrazíť na displeji šipku nadol,
- ak je číslo väčšie ako 50, nechajte zobrazíť na displeji šipku nahor,
- ak je náhodou vybrané číslo 50, zobrazte na displeji znak „=“.
- Po stlačení tlačidla B zobrazte pre kontrolu hodnotu **cislo**.

Úloha 4:

Pozrite si obrázok vľavo a odpovedzte, čo jednotlivé príkazy v programe vykonajú.



- Čo nastaví príkaz **min z 12 a 15** do premennej A ?
- Čo nastaví príkaz **max z 6 a 8** do premennej B ?
- Čo nastaví príkaz **zvyšok 10 : 7** do premennej C ?
- Doplňte program tak, aby po stlačení nejakého tlačidla pre kontrolu vypísal jednotlivé premenné A, B, C

Úloha 5:

Navrhňte program, ktorý na vstupe do premennej **cislo** nastaví ľubovoľné číslo od 1 do 99. Po stlačení tlačidla A ho zobrazí na displeji a po stlačení tlačidla B rozhodne, či je číslo párne alebo nepárne (vypíše P alebo N).

Sebahodnotenie 🖱	áno	áno, ale iba s pomocou	nie
Dokážem vytvoriť ľubovoľnú premennú?	😊	😐	😞
Podarilo sa mi vytvoriť prvú vlastnú hru?	😊	😐	😞
Dokážem do programu podľa potreby zaradiť podmienku typu ak-potom ?	😊	😐	😞