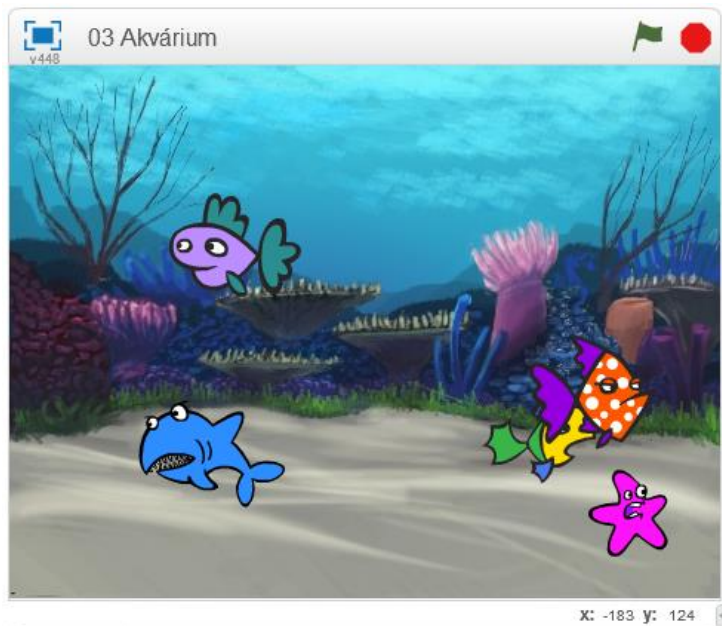
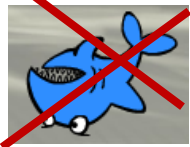
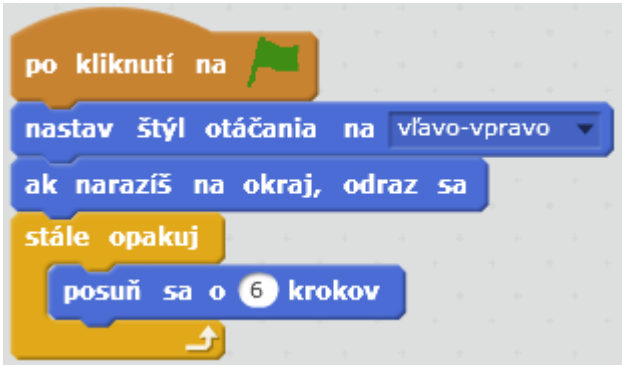
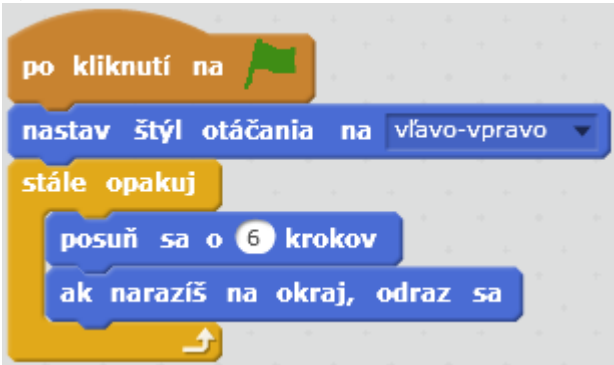
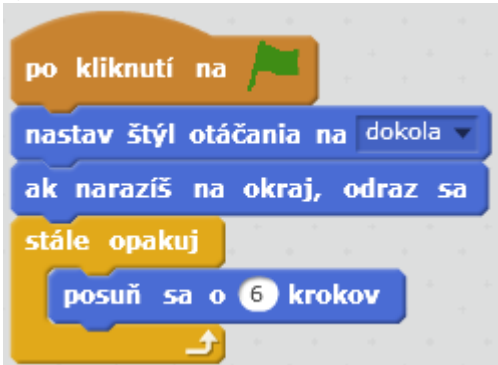


Úloha 1



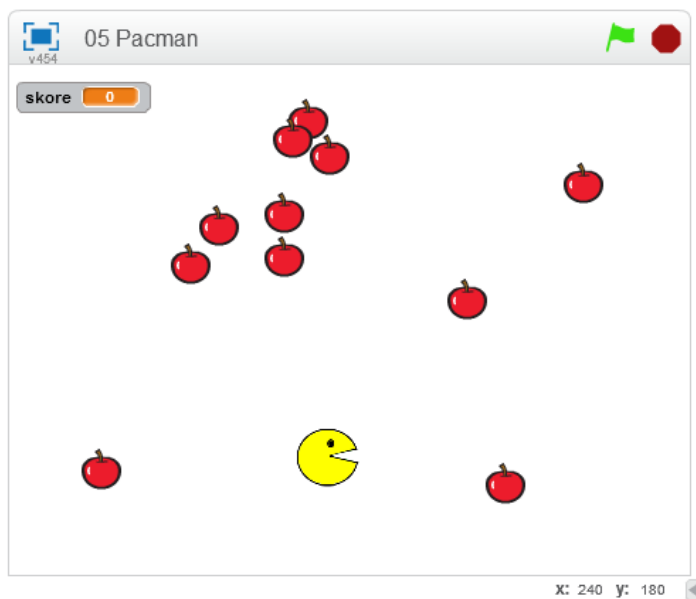
Ktorý je správny scénar postavy , ak chcem, aby sa pri pohybe odrazila od okraja a neotáčala sa dole hlavou? (Označ všetky správne možnosti.)



- a)
- 
- b)
- 
- c)
- 
- d)
- 

Úloha 2

Pacman zbiera jabĺčka.



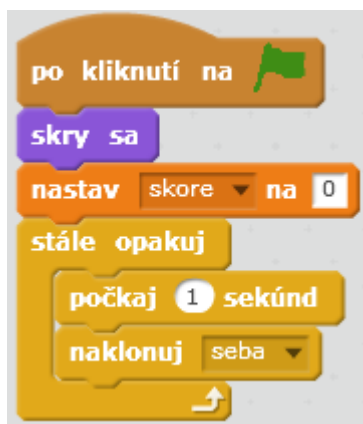
Pacmanovi chceme nastaviť pohyb do 4 strán na stlačenie šípok hore, dole, vpravo, vľavo. Ktorý scenár spôsobí pohyb hore po stlačení šípky hore? (Označ všetky správne možnosti.)

- a)
- b)
- c)
- d)

Úloha 3



V projekte mám jednu postavu , ktorá vytvára svoje klony:



Ktorý scenár pre túto postavu správne počíta počet „zjedených“ jabĺčok? (Označ všetky správne možnosti.)

a)



b)



c)



d)

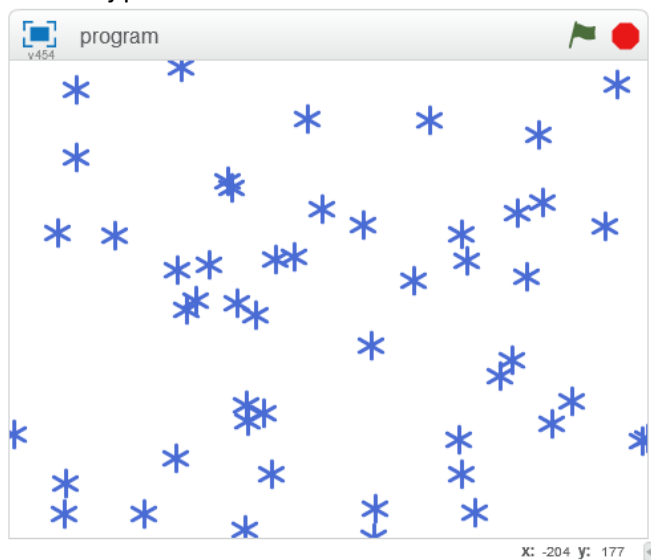


Úloha 4

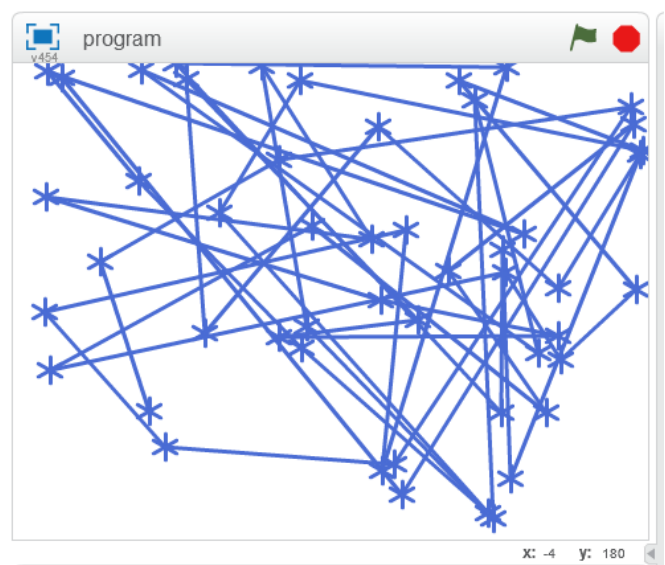
Postavu som naučila príkaz vločka:



Na stlačenie klávesu a má vykresliť 50 vločiek na náhodnej pozícii:



V skutočnosti ale robí toto:



Ako treba upraviť scenár, aby medzi hviezdikami neboli nakreslené čiary? (uved' všetky správne možnosti)



a) Chýba príkaz **opečiatkuj sa** v časti opakuj 50-krát

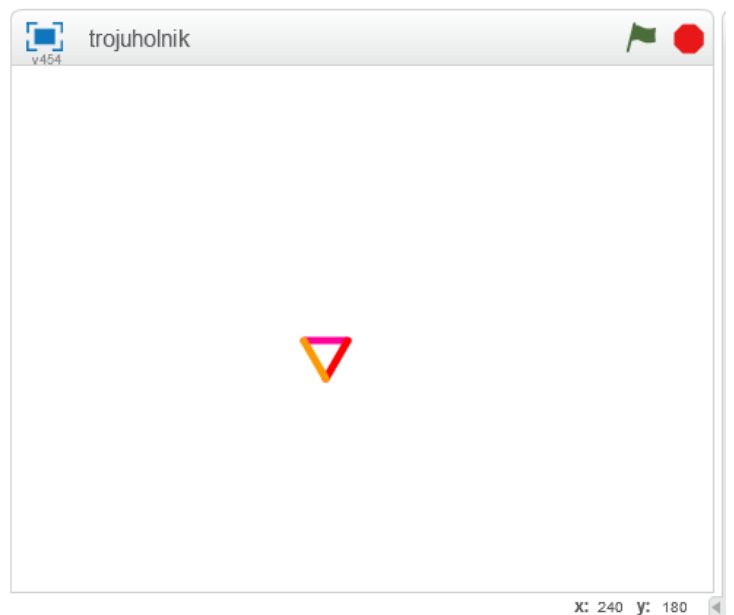
b) Príkaz **zmaž plochu** má byť vnútri cyklu opakuj 50-krát, nie pred ním

c) Chýba príkaz **pero hore** v časti opakuj 50-krát

d) Najskôr má byť príkaz **vločka**, až potom príkaz **chod' na náhodná pozícia**

Úloha 6

Po stlačení klávesu medzerník sa má na náhodnom mieste nakresliť trojuholník s rôznofarebnými stranami:



Ako treba naprogramovať scenár trojuholník?

a)



b)



c)



d)

