



PŘIJÍMACÍ ZKOUŠKA
OBLAST INFORMATIKA
6. třída se zaměřením na techniku

UKÁZKOVÝ TEST 2024



JMÉNO

UDĚLEJ

V každém úkolu si prohlídni obrázek. Napiš, zda podmínka, na kterou se ptáme, **platí nebo neplatí**.

SCÉNÁŘE

1



dotýkáš se Piko ?

Giga, dotýkáš se Pika?

Ano nebo ne?

2

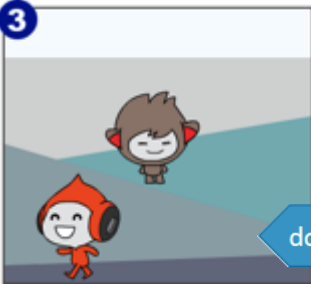


dotýkáš se Giga ?

Piko, dotýkáš se Gigy?

Ano nebo ne?

3

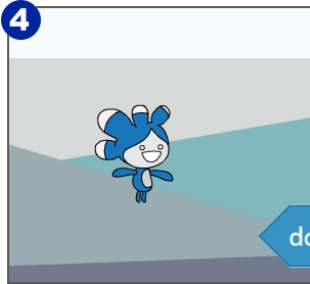


dotýkáš se Piko ?

Nano, dotýkáš se Pika?

Ano nebo ne?

4

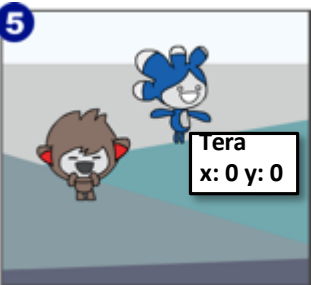


dotýkáš se barvy ?

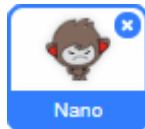
Tera, dotýkáš se bílé barvy?

Ano nebo ne?

5



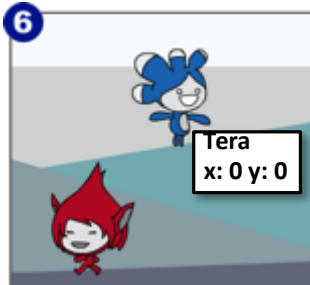
Tera
x: 0 y: 0



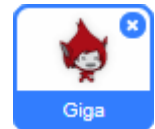
Ano nebo ne?

Tera stojí uprostřed scény. Je **Nanova pozice x** menší jako 0?

6



Tera
x: 0 y: 0



Ano nebo ne?

Tera stojí uprostřed scény. Je **pozice y Gigy** větší jako 0?

JMÉNO

UDĚLEJ

V každé úloze si přečti scénář či scénáře a odpověz na otázku. Všechny úkoly se vztahují na postavy z projektu **30-Společenství postav**, tedy na **Nana**, **Teru**, **Pika** a **Gigu**.

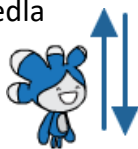
SCÉNÁŘE, 1. STRANA

1. Zakroužkuj scénář, který způsobí, že **Nano** zmizí, přemístí se na náhodnou pozici a za 1 sekundu se opět objeví.



--	--	--

2. Jaké číslo musíme doplnit do bloku **opakuje** **_krát**, aby **Tera** sesedla na to samé místo, odkud se vznese? Vysvětli, jak si uvažoval/a.



--	--	--

Počet opakování =

Vysvětli, proč:

3. Posune se **Tera nahoru** nebo **dolu**, když klikneme na scénář vpravo? Vysvětli, jak jsi uvažoval/a.



Tera se posune, protože:

4.


Zakroužkuj fialový blok, který je třeba vložit do scénáře vlevo, aby **Piko** kráčel a vypadalo to tak, jako na obrázku.




5. **Giga** právě kráčí k **Nanovi** (koukni vlevo dolů). Do každé bílé bubliny **zapiš hodnotu**, kterou oznámí blok, když na něj klikneme.



dotýkáš se Nano ▾ ?

dotýkáš se barvy  ?

dotýkáš se barvy  ?

6. Ke každému bloku vpravo **připiš směr**, kterým se **Tera** posune, když na blok klikneme.



Přesune se Tera **nahoru, dolů, vlevo** nebo **vpravo**?

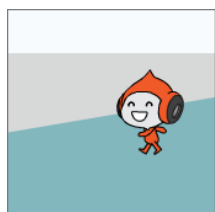
změň y o 50

změň x o 70

změň x o -20

změň y o -80

7. **Piko** je právě u pravého okraje scény. **Označ scénář**, který způsobí, že začne **kráčet a zastaví**, když přijde doprostřed scény.



po kliknutí na mě

opakuji 20 krát

další kostým

dopředu o 2 kroků

když narazíš na okraj, odraz se

čekej 0.1 sekund

po kliknutí na mě

opakuji dokud nenastane $x < 0$

další kostým

dopředu o 2 kroků

když narazíš na okraj, odraz se

čekej 0.1 sekund

po kliknutí na mě

opakuji stále

další kostým

dopředu o 2 kroků

když narazíš na okraj, odraz se

čekej 0.1 sekund

8. **Piko** je právě u pravého okraje scény. **Označ scénář**, který způsobí, že začne **kráčet a zastaví**, když přijde doprostřed scény.

Když klikneme na **Pika**...

Piko

po kliknutí na mě

výšli zprávu chod!

po obdržení zprávy teraz!

změň y o 100

Tera

Nano

po obdržení zprávy teraz!

skoč na náhodná pozice

po obdržení zprávy chod!

změň y o -100