

Pracovní list 2

Vstupy

Vstupy mají ve vývojovém prostředí svou shodně pojmenovanou skupinu. Existují dva typy bloků vstupů.

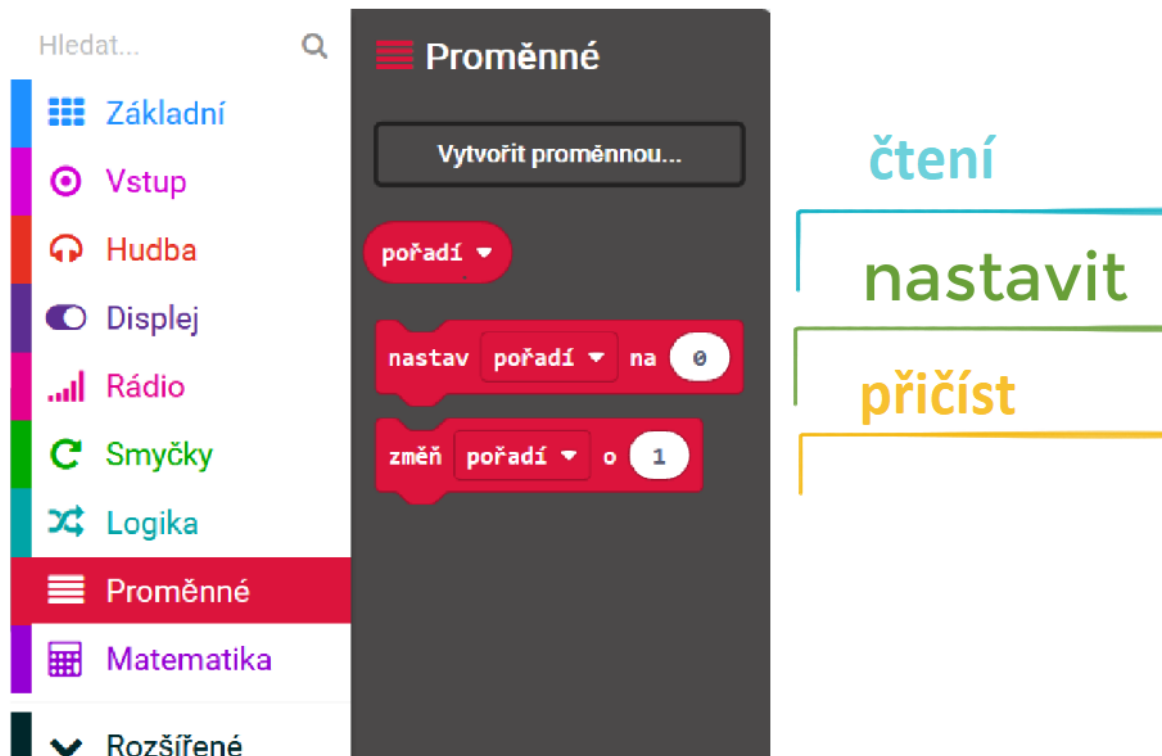
První typ jsou bloky událostí, tvarem shodné se základními bloky „při startu“ a „opakuj stále“. Tyto bloky se vyskytují samostatně a nelze je vložit do jiných bloků. Program, který obsahují je vykonán, dojde-li k události tohoto bloku, například dojde ke stisku tlačítka.

Druhý typ je hodnotový, s tvarem oblým nebo špičatým. U tohoto typu vstupu nečekáme až dojde k události, ale v programu si přečteme hodnotu vstupu.

The image shows a screenshot of a block-based programming environment. On the left is a sidebar with a search bar labeled 'Hledat...' and a list of categories: 'Základní', 'Vstup', 'Hudba', 'Displej', 'Rádio', 'Smyčky', 'Logika', 'Proměnné', 'Matematika', and 'Rozšíření'. The 'Vstup' category is selected. The main workspace shows a 'Vstup' block with a search icon. Below it are several input blocks: 'po stisknutí tlačítka A', 'při zatřesení', 'při stisknutí pinu P0', 'tlačítko A stisknuto', and 'zrychlení (mg) x'. To the right of the workspace, there are two labels: 'Události' in red text and 'Hodnoty' in teal text, each enclosed in a thin line of the same color.

Proměnná

Proměnná je dočasný objekt, který má jméno a číselnou hodnotu. Proměnných může v programu existovat více. Proměnnou do programu vybíráme podle jejího jména a její hodnotu můžeme číst, nastavovat nebo připočítat o nastavenou hodnotu.



The image shows the Scratch interface. On the left is a sidebar with a search bar 'Hledat...' and a list of categories: Základní, Vstup, Hudba, Displej, Rádio, Smyčky, Logika, **Proměnné** (highlighted in red), Matematika, and Rozšířené. The main workspace shows the 'Proměnné' menu open, displaying a search bar, a 'Vytvořit proměnnou...' button, and a variable named 'pořadí'. Below the variable name are three blocks: 'nastav pořadí na 0' and 'změň pořadí o 1'. To the right of the workspace, three colored boxes are stacked vertically: a blue box with 'čtení', a green box with 'nastavit', and a yellow box with 'přičíst'.

Vytvoření programu tlačítka zapnuto / vypnuto

Vytvořte program, který na stisk tlačítka zobrazí na displeji libovolný obrázek a na opakovaný stisk tlačítka displej zhasne.

Vytvoření programu násobilky

Vytvořte program, který bude na displeji zobrazovat násobilku vámi vybraného čísla.