

Zaplat' mi...

Viete zaplatiť v obchode naozajstými peniazmi? Vyskúšajte si to s počítačom.

týmto tlačidlom sa začne nová hra

sem počítač vygeneruje nejakú sumu, ktorú bude treba zaplatiť

nad žltým obdĺžnikom budú na začiatku hry všetky mince; musí ich byť toľko, aby sa dali zaplatiť všetky sumy, ktoré počítač vygeneruje

Nová hra

8

týmto tlačidlom počítač skontroluje, či hráč zaplatil správnu sumu

ok?

Dobre

sem počítač vypíše, ako je požadovaná suma zaplatená

do žltej plochy musí priniesť hráč toľko korún, aby zaplatil požadovanú sumu

6 klikneme a skryme panel kreslenia

1 klikneme sem a ukážme panel kreslenia

2 vyberme žltú farbu



9 presuňme korytnačku nad obdĺžnik

4 klikneme dvakrát a vyberme plný pravouholník

3 ťahajme a zmeňme jej jas na žltá11

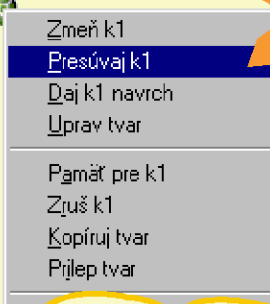
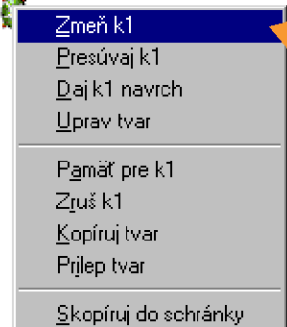
10 klikneme pravým tlačidlom na korytnačku

8 vyberme Presúvaj k1

5 ťahaním na stránke nakreslíme bledožltý obdĺžnik

7 klikneme pravým tlačidlom na korytnačku

11 vyberme Zmeň k1

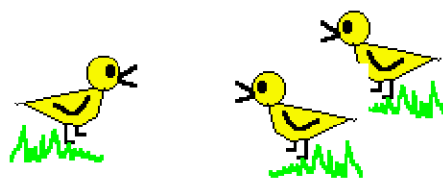


korytnačke zmeníme tvar na niektorú mincu, jej meno zmeníme tiež a to podľa toho akú mincu zobrazuje, zdvihneme jej pero a zapneme Automatické ťahanie



16 prejdíme do záložky Tvar

18 prejdíme do záložky Pozícia



14 zmeňme jej meno

12 kliknime na Tvar... a nájdime súbor s obrázkom peniazu

15 odznačme Pero dolu

13 kliknime na Otvor

Zmeň k1 (objekt od Korytnačka)

17 označme Automatické ťahanie

21 kliknime pravým tlačidlom na mincu

22 vyberme Skopíruj do schránky

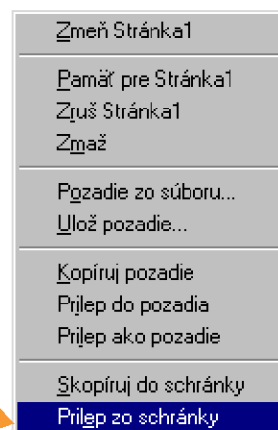
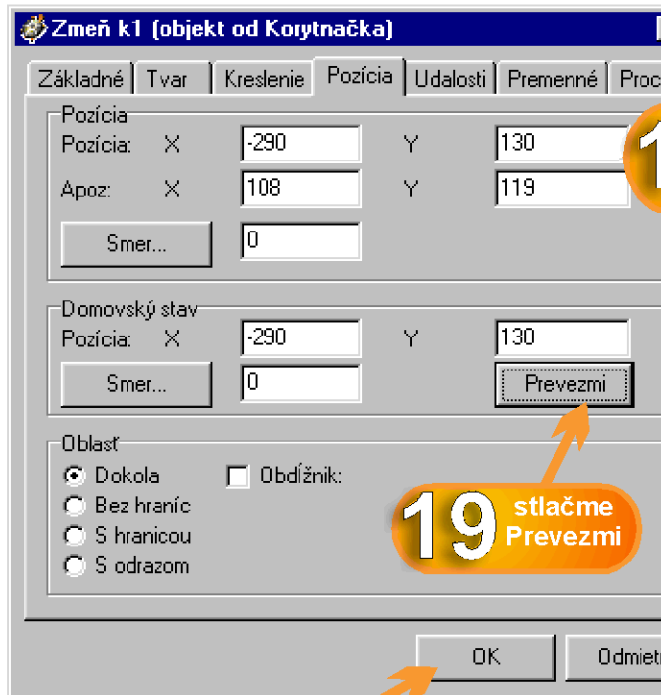
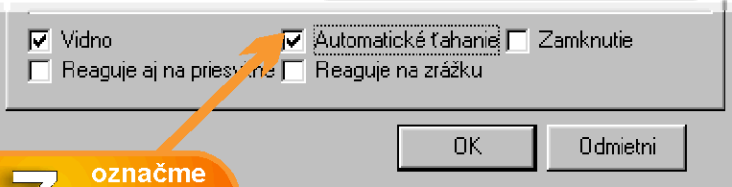
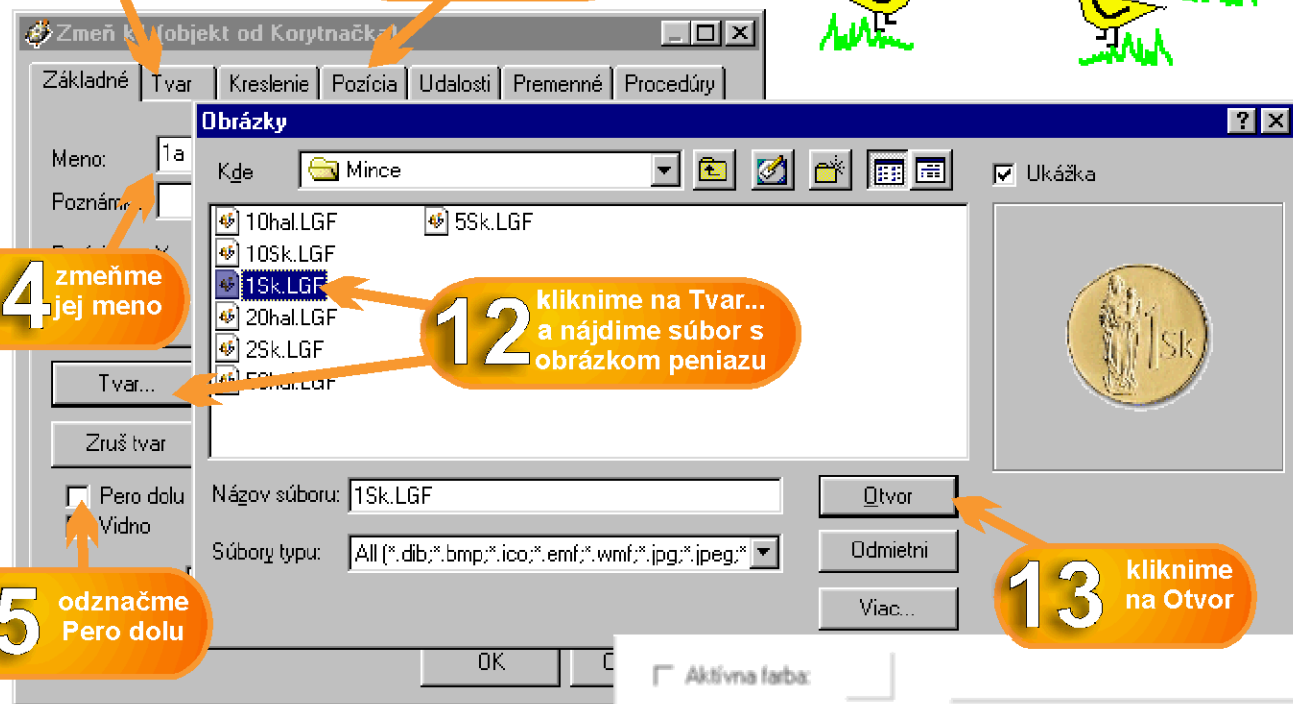
19 stlačme Prevezmi

20 pomôcku Zmeň k1 ukončíme

23 kliknime pravým tlačidlom do stránky vedľa mince

24 vyberme Prilep zo schránky

na stránke sú teraz vedľa seba dve rovnaké mince



meno korytnačky bez posledného písmena bude vyjadrovať hodnotu mince

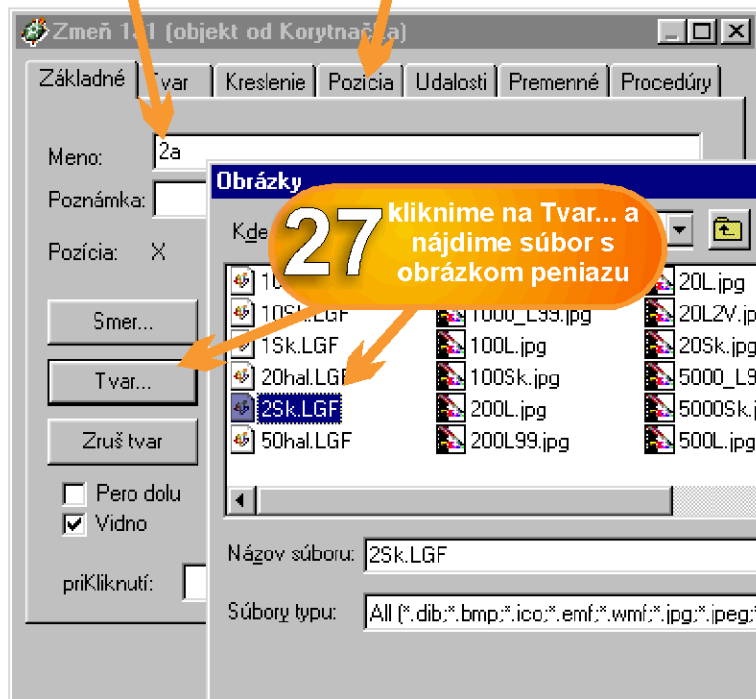
29 zmeňme meno

30 prejdime do záložky Pozícia

25 kliknime pravým tlačidlom na novú mincu

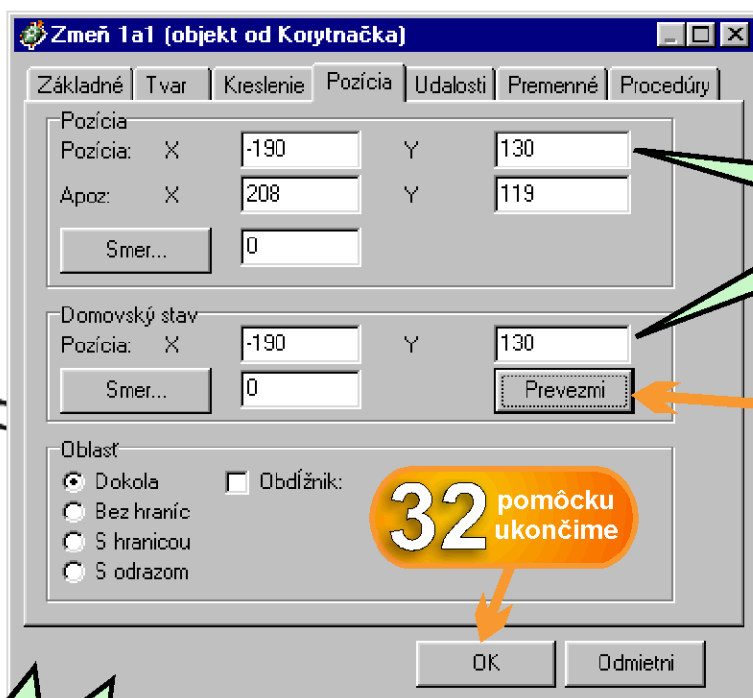
26 vyberme Zmeň 1a1

- Zmeň 1a1
- Presúvaj 1a1
- Daj 1a1 navrch
- Uprav tvar
- Pamäť pre 1a1
- Zruš 1a1
- Kopíruj tvar
- Prilep tvar
- Skopíruj do schránky



27 kliknime na Tvar... a nájdime súbor s obrázkom peniazu

28 pomôcku ukončíme



terajšia pozícia sa stala domovskou

31 stlačme Prevezmi

32 pomôcku ukončíme

tieto sa volajú 1a, 2a, 2b, 5a a dajú sa nimi zaplatiť všetky sumy od 1 do 10

opakovaním bodov 20 až 31 vložme na stránku niekoľko ďalších mincí

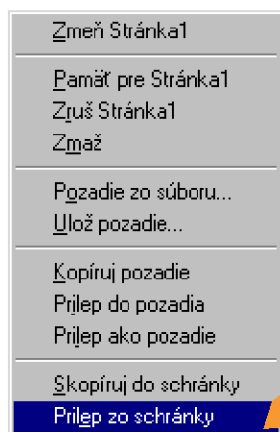


33 vyberme nástroj

34 ťahaním myšou navrhujeme veľkosť textu



38 klikneme pravým tlačidlom do stránky vedľa žltého obdĺžnika



35 nastavíme štýl a veľkosť písma pre sumu



36 klikneme pravým tlačidlom na text1

37 vyberme Skopíruj do schránky



39 vyberme Prilep zo schránky

máme vložené dva texty - zatiaľ sú prázdne

do jedného bude počítač vypisovať sumu, v druhom uvidíme, či sme zaplatili správne

40 ukončíme pomôcku

46 prejdeme do záložky Procedúry

41 vyberme nástroj

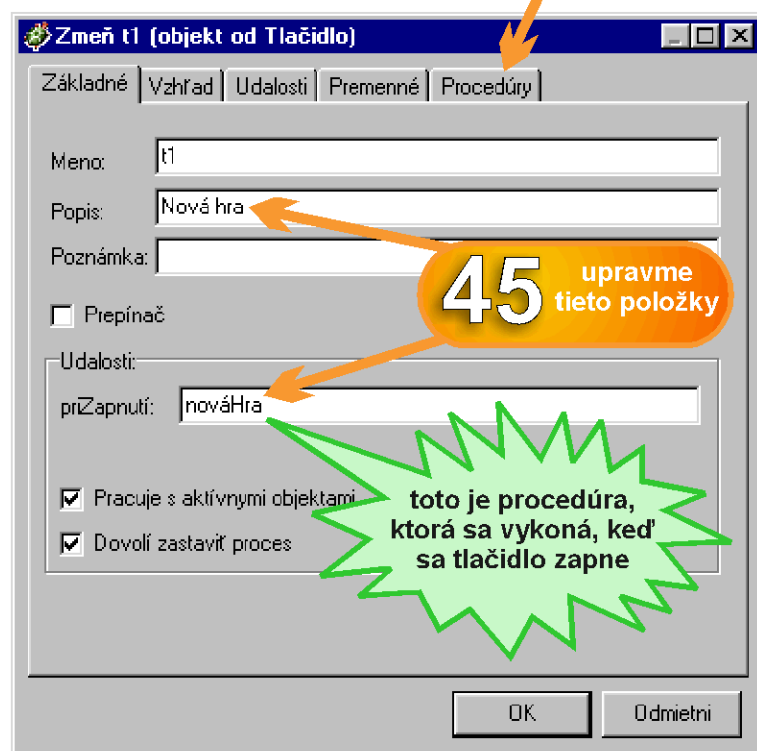
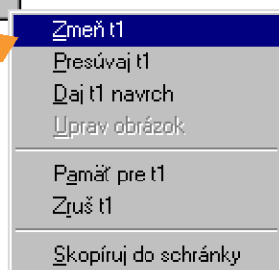
42 tlačidlo položíme na stránku vedľa mincí



43 klikneme naň pravým tlačidlom myši

44 vyberme Zmeň t1

zapišme si v niekoľkých bodoch, čo musí procedúra robiť

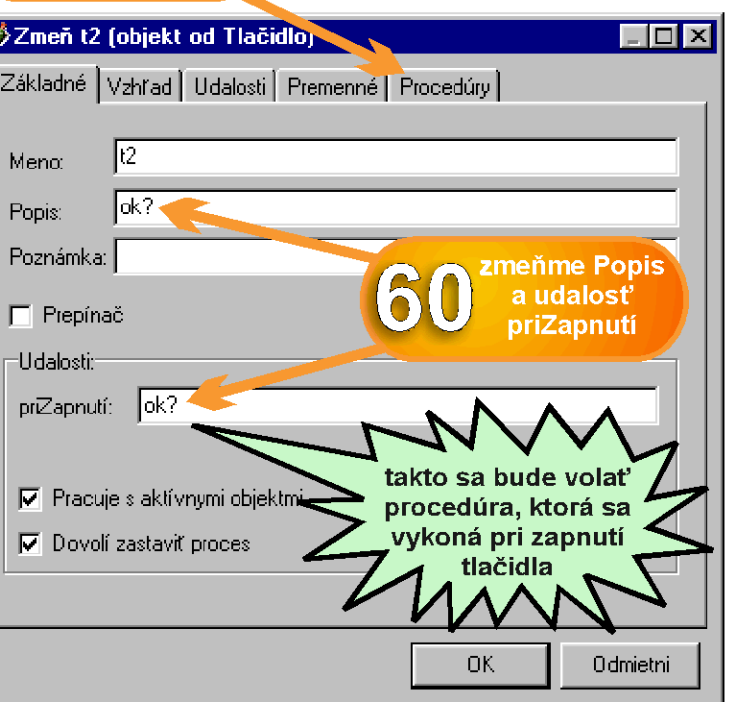
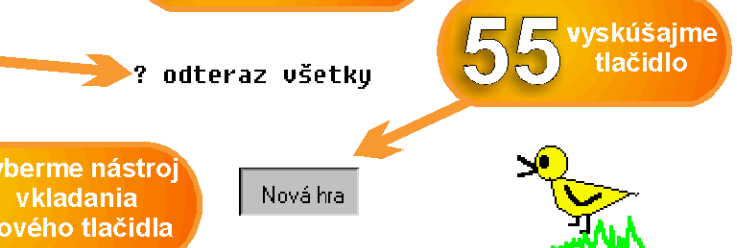
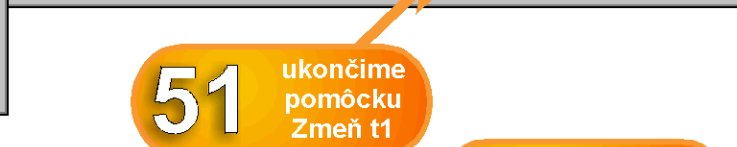
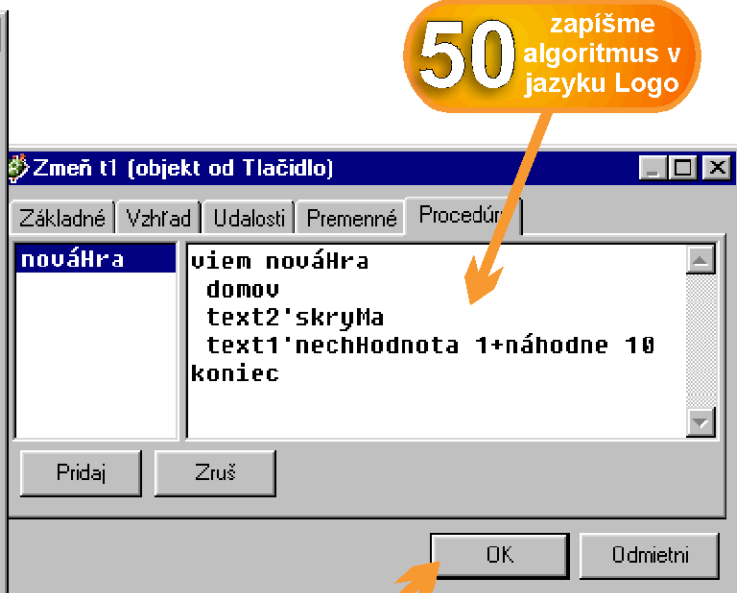
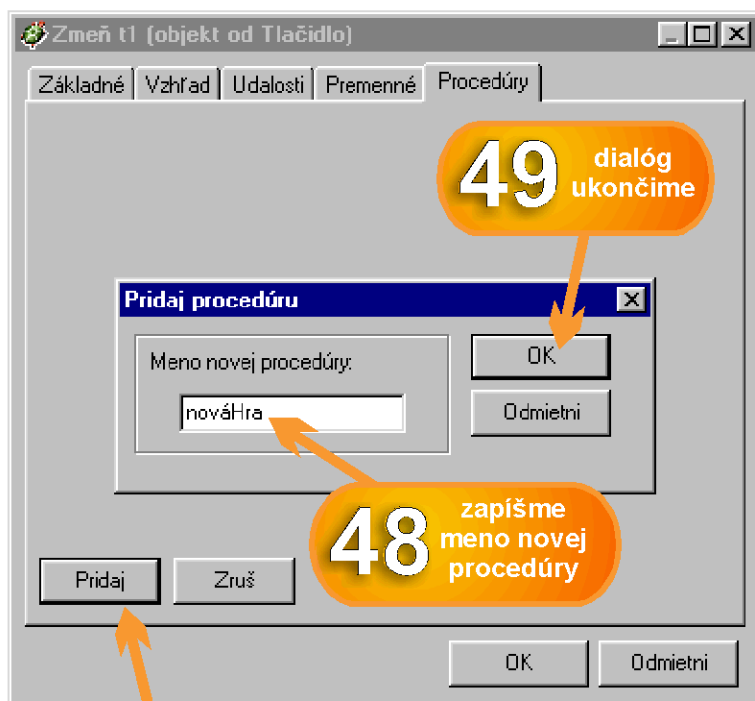


45 upravme tieto položky

1 umiestniť na domácu pozíciu všetky mince

2 skryť text2 s oznamom pre hráča

3 do text1 vygenerovať sumu do 10



47 vyberme tlačidlo Pridaj

49 dialóg ukončíme

48 zapíšme meno novej procedúry

50 zapíšme algoritmus v jazyku Logo

51 ukončíme pomôcku Zmeň t1

52 držíme Ctrl a pravé tlačidlo myši

53 upravujeme veľkosť tlačidla

54 zapíšme do príkazového riadku

55 vyskúšajme tlačidlo

56 vyberme nástroj vkladania nového tlačidla

57 druhé tlačidlo položme na stránku vedľa žltého obdĺžnika

58 klikneme pravým tlačidlom myši na t2

59 vyberme Zmeň t2

60 zmeňme Popis a udalosť priZapnutí

61 prejdime do záložky Procedúry

1 spočítaj tie mince, ktoré sú v žltom obdĺžniku

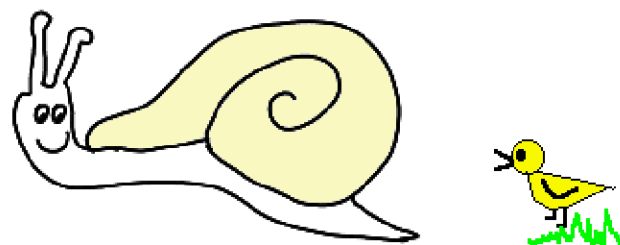
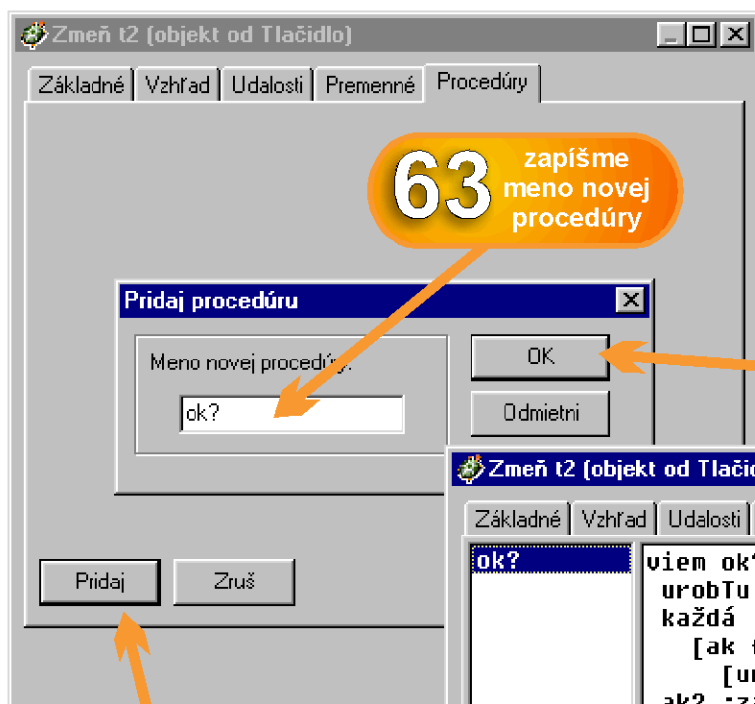
2 porovnať súčet s hodnotou v text1

3 ukázať text2

ak sú hodnoty rovnaké, dať do text2 slovo Dobre

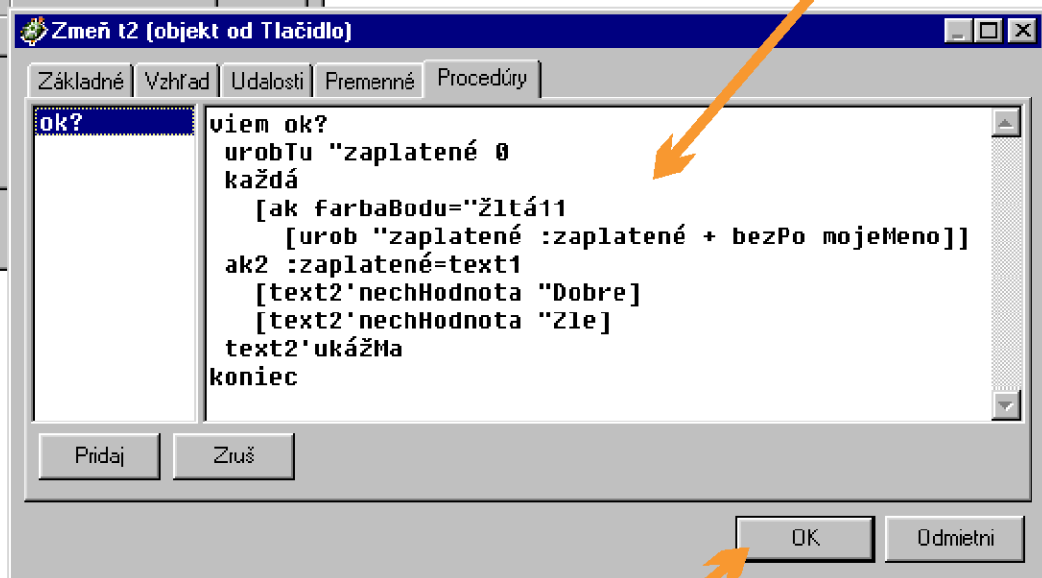
ak hodnoty nie sú rovnaké, dať do text2 slovo Zle

popíšme v niekoľkých bodoch, čo musí procedúra robiť



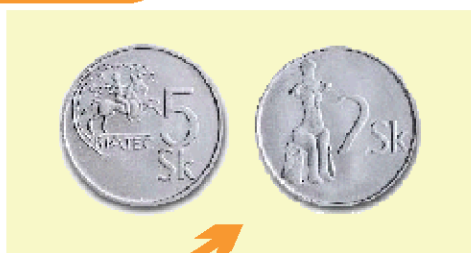
64 ukončíme pridávanie procedúry

65 zapišme algoritmus v jazyku Logo



67 stlačme tlačidlo Nová hra

počítač vygeneroval číslo 7



68 prinesme do žltého obdĺžnika mince

66 ukončíme pomôcku Zmeň t2

ak chceme, aby počítač vymyslel inú sumu, musíme zmeniť číslo 10 v procedúre nováHra (bod 49) za iné číslo

počítač vypíše, či sme správne zaplatili

69 stlačme tlačidlo ok?

ok?

Dobre

do projektu môžeme dať aj viac peňazí - nakopírujme ich podľa bodov 20 až 31; musíme však znovu zapísať bod 53, aby aj nové korytnačky boli aktívne