



Pokyny:

Roztanči robota!

Naprogramuj robota tak, aby vždy, když na něm stiskneš:

levé tlačítko - udělal šťastného

pravé tlačítko - udělal šíleného

tlačítko zvuku - přehrál náhodný zvuk

tlačítko vpřed - otočil se

Nápověda:

Nezapomeň na příkaz "go to start" pro opakování programu.

úroveň ③

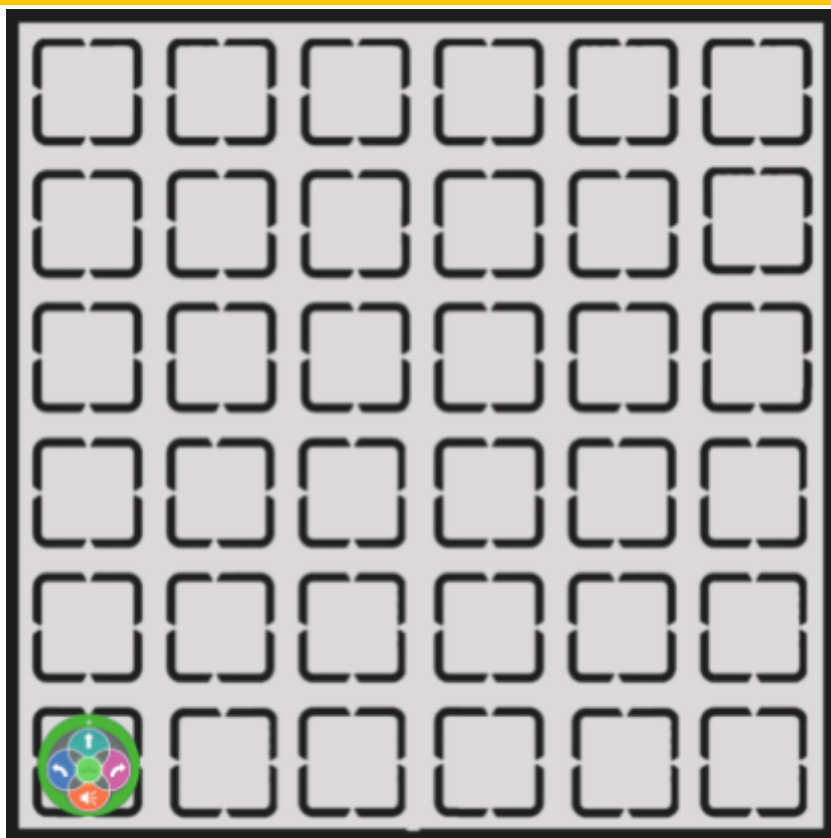
další pomůcky

- 1 herní pole, 1 robot, 1 pracovní list, kodér, sadu příkazů,

použité značky:



Plán hřiště



použité příkazy:

play random



act happy



act crazy



if right button



if left button



if sound button



end if

go to start





Rozvíjené výsledky učení (vzdělávací cíle)

Vychází z [Minimální úrovně pro algoritmizaci třetáka](#), kdy žák:

- pracuje v reálném prostředí ovládající robota;
- samostatně přečte zadání sepsané do dílčích kroků, v souladu se zadáním a symbolickým popisem namodeluje prostředí problému;
- navrhne postup pro dílčí kroky řešení problému s využitím posloupnosti symbolických zápisů příkazů a ty ověří v modelu prostředí;
- po zavedení náhodného jevu do řešení problému algoritmizací navrhne zobecnění v závislosti na náhodném vstupu.

Potřebné zázemí

Nevyžaduje žádné zázemí vycházející z osobního vzdělávacího prostředí žáka v rámci [Standardu školního digitálního prostředí](#).

Doplňující informace

- aktivita je na úrovni[®] a je určena pro polovinu vzdělávací jednotky;
- před aktivitou pro každé zapojené dítě připravte [Hřiště pro VEX123](#) a [sadu značek](#).

Didaktika řešení

Aktivita slouží k procvičení podmínkových příkazů if.

Pro menší děti je důležitá nápověda na pracovním listě, ve kterém jsou všechny příkazy, které mají použít (jen je poskládají ve správném pořadí).

Správné řešení:

