


Úloha 6 – kategorie C - do 29. ledna 2023

ukázka úlohy 6C - <https://youtu.be/TZsux5iTVok>

1. Otevři si nový program v Baltíkovi a pojmenuj: „6C_JmenoPrijmeni“
2. Blíží se vysvědčení a my si ho vytvoříme .
 - Pomocí grafických prvků si připravíme „blanket“ a pak budeme zadávat známky .
 - Blanket bude PODOBNÝ , nemusí být přesně stejný, dodržet musíte tloušťku čar - 2 pixely
 - můžete mít jiné výukové předměty
 - U grafických prvků „obdélník a čára“  můžeme používat souřadnice **políčkové nebo bodové**.
 - lze začít např.: obdélníkem s políčkovými souřadnicemi




a pak doplnit vnitřní čáry.

český jazyk	
anglický jazyk	
matematika	
informatika	
hudební výchova	
výtvarná výchova	
tělesná výchova	
pracovní činnosti	

(4 body)

3. Po stisknutí klávesy nebo tlačítka myši bude moci uživatel zadávat známky

- vždy v pravé buňce se objeví po zadání prvku „vstup z klávesnice“  možnost psát z klávesnice čísla = známky

český jazyk	
-------------	--

- jakmile zadáme známku a stiskneme klávesu ENTER, známka se vypíše
- známku je nutné si zapamatovat do proměnné



- hned poté se objeví vstup z klávesnice v další buňce (jiné souřadnice)
- na závěr se spočítá průměr všech známek
- aritmetický průměr se počítá tak, že sečteme všechny známky a vydělíme počtem známek

- protože chceme počítat na desetinná místa – musíme používat ZELENÉ = REÁLNÉ proměnné



- Na závěr se vypíše průměrná známka

VYSVĚDČENÍ	
český jazyk	1
anglický jazyk	2
matematika	3
informatika	1
hudební výchova	1
výtvarná výchova	2
tělesná výchova	2
pracovní činnosti	1

tvůj průměr je 1.625

(6 bodů)

4. OD TÉTO ÚLOHY BUDE UDĚLOVÁN „KOEFCIENT“ ZA PŘEHLEDNOST A EFEKTIVITU PROGRAMU, KTERÝ MŮŽE BODY AŽ ZDVOJNÁSOBIT