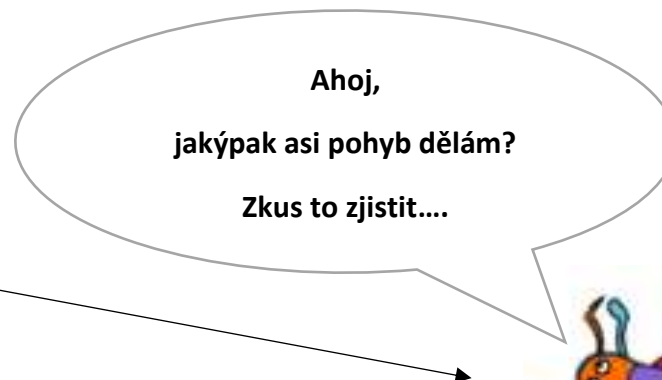


2. DÚ – pracovní list

Úkoly:

1. Spustíte si program Scratch – www.scratch.mit.edu
2. Zvolte si postavu brouk – „Beetle“.
3. Naskládejte si příkazy dle zadání v příkladech.
4. Ověřte si, jaký pohyb brouk dělá.
5. Odpovězte na otázku vedle příkladu.



1. příklad



2. příklad



1. příklad - Do jakého tvaru se postava pohybuje?

Odpověď:

2. příklad - Do jakého tvaru se postava pohybuje?

Odpověď: