

Parametry

CO BUDEME DĚLAT

- kreslit různě velké obrazce
- razítkovat slova

CO SE ŽÁCI NAUČÍ

- vytvořit vlastní blok s parametrem
- použít parametr uvnitř vlastního bloku
- používat číselné i textové parametry
- experimentovat pomocí změny parametrů

NOVÉ BLOKY

nabídka **Moje bloky** s parametrem

POUŽITÉ PROJEKTY

- *Animace*
- *Kreslení*
- *Píla*
- *Písmena a slova*

ČASOVÁ DOTACE **4** VYUČOVACÍ HODINY

Co to je parametr? – je to vlastně **X** nebo **Y**, neboli **proměnná**.

- Představme si, že tvoříme jeden pohyb postavou v programu Scratch, například chůze vpřed o 10 kroků.
- Chtěli bychom používat scénář pro další chůze, s jinou hodnotou kroků – dosazujeme parametr, který je v informatice nebo v matematice brán jako **X** – proměnná a lze za ni dosadit jakoukoliv hodnotu délky chůze postavy ve Scratch.
- V programech je možné mít dosazeno několik proměnných (parametrů), například kreslíme postavou tvar – zde jsou různé úhly, délky tvarů, atd. Za každou hodnotu lze doplnit „PARAMETR“, který lze pak měnit.

Parametr výrazně zjednodušuje zápis programu.

Parametry

CO BUDEME DĚLAT

- kreslit různě velké obrazce
- razítkovat slova

CO SE ŽÁCI NAUČÍ

- vytvořit vlastní blok s parametrem
- použít parametr uvnitř vlastního bloku
- používat číselné i textové parametry
- experimentovat pomocí změny parametrů

NOVÉ BLOKY

nabídka **Moje bloky** s parametrem

POUŽITÉ PROJEKTY

- *Animace*
- *Kreslení*
- *Píla*
- *Písmena a slova*

ČASOVÁ DOTACE **4** VYUČOVACÍ HODINY

Co to je parametr? – je to vlastně **X** nebo **Y**, neboli **proměnná**.

- Představme si, že tvoříme jeden pohyb postavou v programu Scratch, například chůze vpřed o 10 kroků.
- Chtěli bychom používat scénář pro další chůze, s jinou hodnotou kroků – dosazujeme parametr, který je v informatice nebo v matematice brán jako **X** – proměnná a lze za ni dosadit jakoukoliv hodnotu délky chůze postavy ve Scratch.
- V programech je možné mít dosazeno několik proměnných (parametrů), například kreslíme postavou tvar – zde jsou různé úhly, délky tvarů, atd. Za každou hodnotu lze doplnit „PARAMETR“, který lze pak měnit.

Parametr výrazně zjednodušuje zápis programu.