

MOTIVACE

Vyzkoušíme si všechny naše předchozí znalosti a dovednosti, které jsme získali, a navíc se naučíme s Ozobotem počítat!

CO SE ŽÁCI NAUČÍ

Tato úloha procvičuje předchozí znalosti. Také se podíváme na to, jak Ozoboti počítají pomocí příkazu *počítej body*.

ČASOVÁ DOTACE

30 minut

ZADÁNÍ

Na následující stránce je jen jedna čára s nějakými kódy, nic víc. Podívej se do OzoKódů, co který znamená.

Jak si lze dočíst u popisu funkce *počítej body*, pokud přes tento kód ozobot přejede, začne počítat od 5. Číslo, na kterém zrovna je, se dá zmenšit nebo zvětšit příkazem *-1 bod* nebo *+1 bod*. Vaším úkolem bude přikreslit dráhu k již existující tak, aby Ozobot dopočítal do 0 a vypnul se.

- 1) Je možné vyřešit úlohu bez použití dalšího kódu pro zatáčení?
- 2) Co se stane, když Ozobot přejede *-1 bod* bez zapnutí počítání?

NÁPOVĚDA PRO ŽÁKY

- Existuje více řešení, neboj se je vyzkoušet.
- Prohlédni si pořádně OzoKódy, některé se mohou hodit.
- Pokud Ozobot přejede přes barevný kód, který nic neznamená, tak se nic nestane.
- Pokud Ozobot přejede přes kód *začni počítat* s již zapnutým počítáním, začne počítat znovu od 0.

ŘEŠENÍ

Řešení je více, toto je jedno z možných:



1) Ano je, viz. řešení zde.

2) Spustí se odpočítávání, stejně jako při přečtení kódu *počítej body*.

PEDAGOGICKÉ POZNÁMKY

Je nutné každému dítěti dát k úloze jeho vlastní OzoKódy.

Lepicí papírky je potřeba přinést také, jelikož úloha je hodně kreslicí, budou potřeba korekce. Papírky prodávají v papírnictví jako samolepicí štítky nebo etikety. Pozor ale na lesk, pokud by byly lesklé, Ozobot si z nich nic nepřechte. V případě nouze jdou nahradit kouskem papíru, který se přidrží třeba tužkou, aby na něj Ozobot správně najel.

Pokud zbývá čas, můžete dětem vysvětlit princip cyklu na řešení podobném následujícímu:

