

Zaplat' mi...

Viete zaplatit' v obchode naozajstymi peniazmi? Vyskúšajte si to s počítačom.

týmto tlačidlom sa začne nová hra

sem počítač vygeneruje nejakú sumu, ktorú bude treba zaplatiť

nad žltým obdĺžnikom budú na začiatku hry všetky mince; musí ich byť toľko, aby sa dali zaplatiť všetky sumy, ktoré počítač vygeneruje

Nová hra
8

týmto tlačidlom počítač skontroluje, či hráč zaplatil správnu sumu

ok?

Dobre

sem počítač vypíše, ako je požadovaná suma zaplatená

do žltej plochy musí priniesť hráč toľko korún, aby zaplatil požadovanú sumu

6 klikneme a skryme panel kreslenia

1 klikneme sem a ukážme panel kreslenia

2 vyberme žltú farbu



9 presuňme korytnačku nad obdĺžnik

4 klikneme dvakrát a vyberme plný pravouholník

3 ťahajme a zmeňme jej jas na žltá11

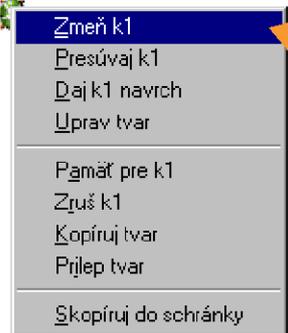
10 klikneme pravým tlačidlom na korytnačku

7 klikneme pravým tlačidlom na korytnačku

8 vyberme Presúvaj k1

5 ťahaním na stránke nakreslime bledožltý obdĺžnik

11 vyberme Zmeň k1

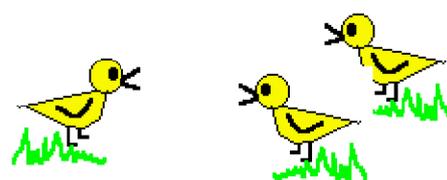


korytnačke zmeníme tvar na niektorú mincu, jej meno zmeníme tiež a to podľa toho akú mincu zobrazuje, zdvihneme jej pero a zapneme Automatické ťahanie



16 prejdíme do záložky Tvar

18 prejdíme do záložky Pozícia



12 klikneme na Tvar... a nájdime súbor s obrázkom peniazu

14 zmeňme jej meno

15 odznačme Pero dolu

13 klikneme na Otvor

17 označme Automatické ťahanie

19 stlačme Prevezmi

17 označme Automatické ťahanie

21 klikneme pravým tlačidlom na mincu



22 vyberme Skopíruj do schránky

20 pomôcku Zmeň k1 ukončíme



23 klikneme pravým tlačidlom do stránky vedľa mince



24 vyberme Prilep zo schránky

meno korytnačky bez posledného písmena bude vyjadrovať hodnotu mince

29 zmeňme meno

30 prejdime do záložky Pozícia

25 kliknime pravým tlačidlom na novú mincu

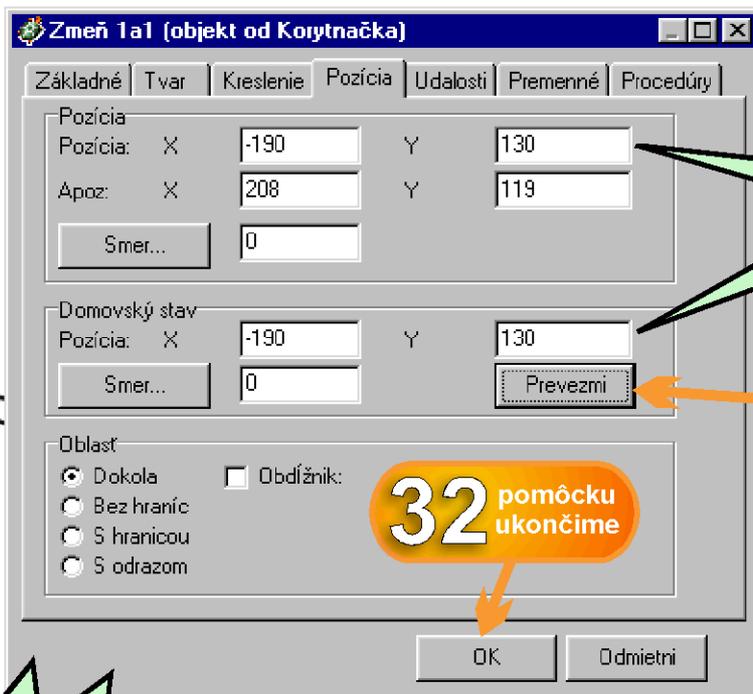
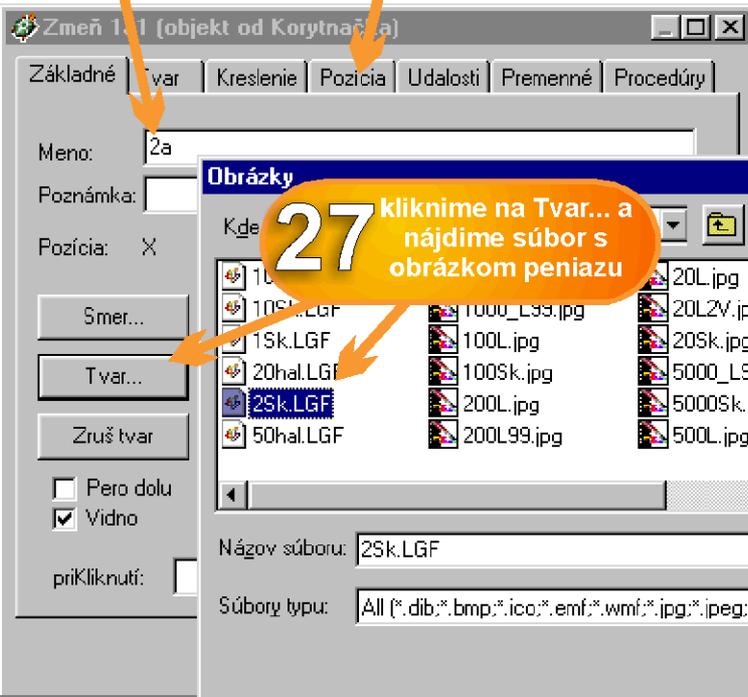
26 vyberme Zmeň 1a1

27 kliknime na Tvar... a nájdime súbor s obrázkom peniazu

28 pomôcku ukončíme

31 stlačme Prevezmi

32 pomôcku ukončíme



terajšia pozícia sa stala domovskou

tieto sa volajú 1a, 2a, 2b, 5a a dajú sa nimi zaplatiť všetky sumy od 1 do 10

opakovaním bodov 20 až 31 vložme na stránku niekoľko ďalších mincí





34 ťahaním myšou navrhujeme veľkosť textu



33 vyberme nástroj



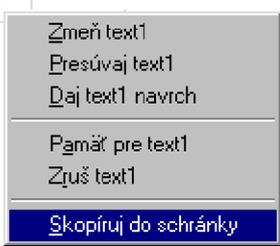
36 klikneme pravým tlačidlom na text1



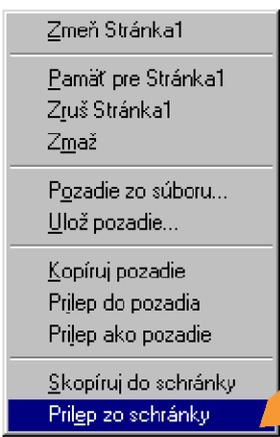
38 klikneme pravým tlačidlom do stránky vedľa žltého obdĺžnika



37 vyberme Skopíruj do schránky



35 nastavme štýl a veľkosť písma pre sumu



39 vyberme Prilep zo schránky



40 ukončíme pomôcku

máme vložené dva texty - zatiaľ sú prázdne

do jedného bude počítač vypisovať sumu, v druhom uvidíme, či sme zaplatili správne

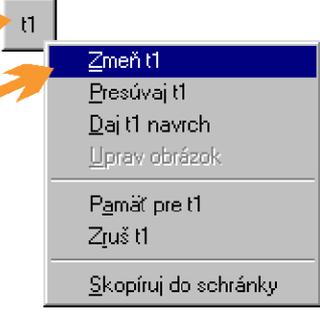
46 prejdeme do záložky Procedúry

41 vyberme nástroj

42 tlačidlo položíme na stránku vedľa mincí

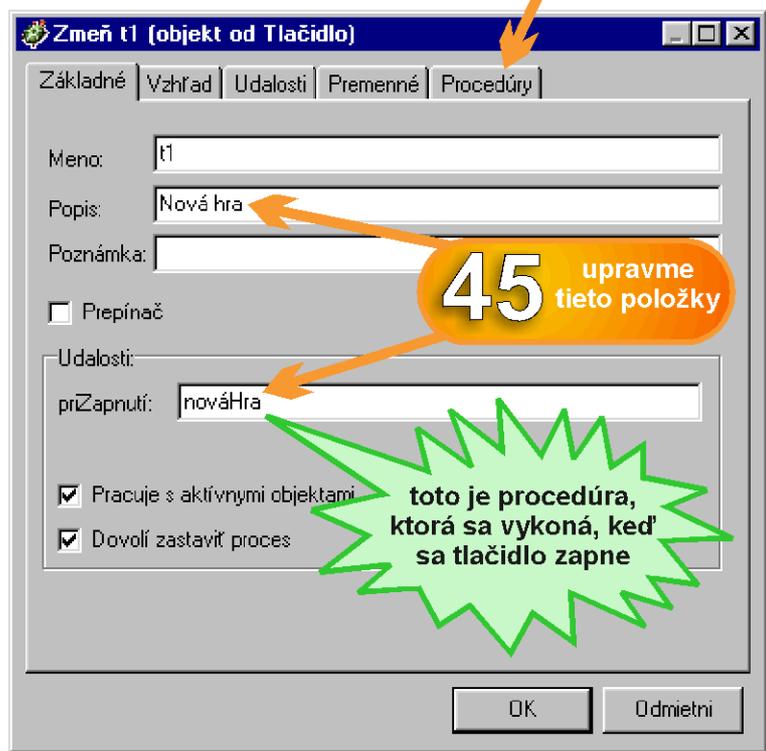


43 klikneme naň pravým tlačidlom myši



44 vyberme Zmeň t1

45 upravme tieto položky



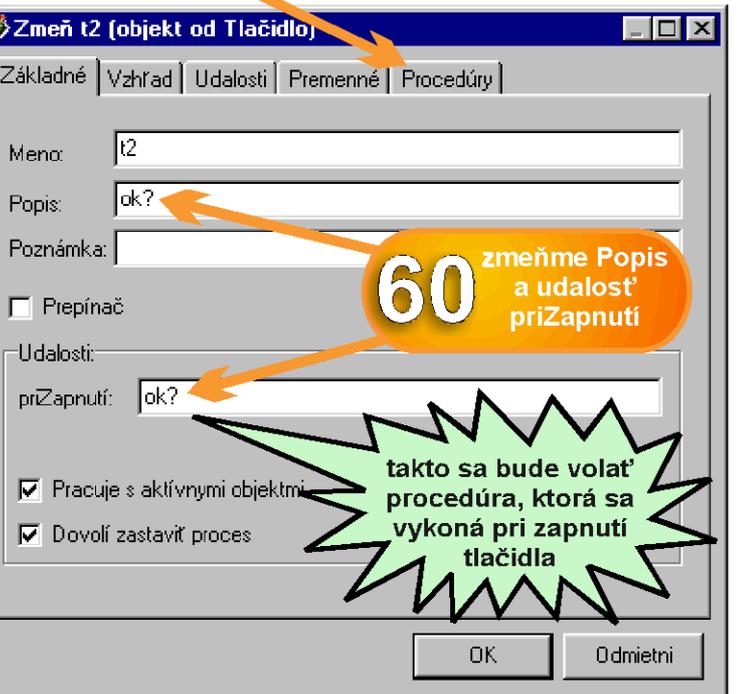
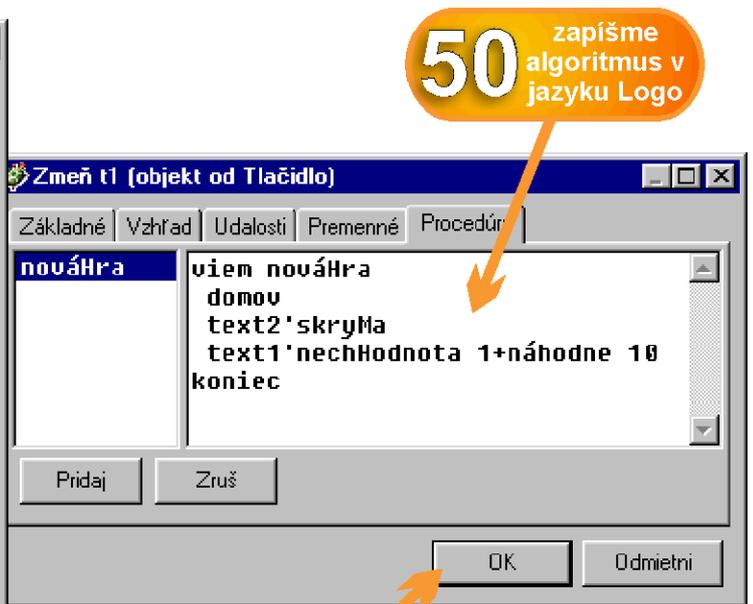
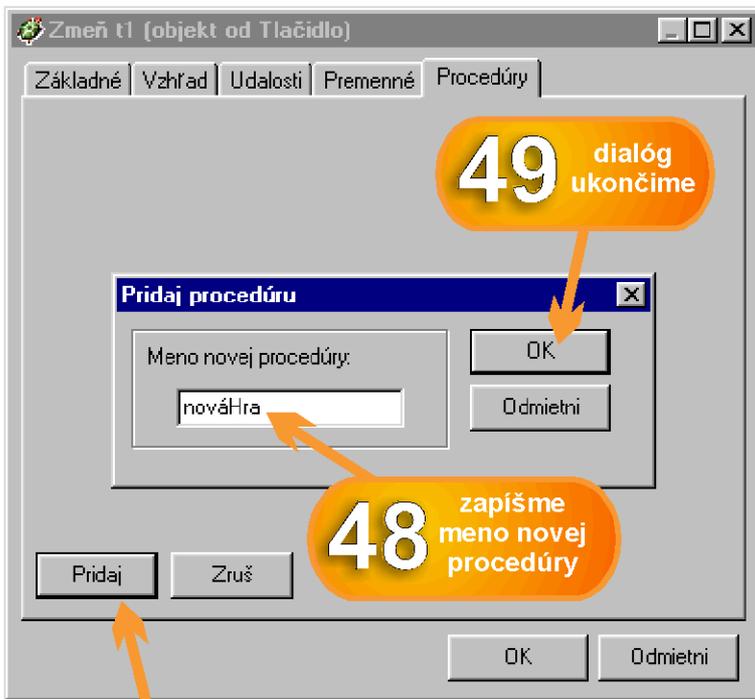
zapišme si v niekoľkých bodoch, čo musí procedúra robiť

toto je procedúra, ktorá sa vykoná, keď sa tlačidlo zapne

1 umiestniť na domácu pozíciu všetky mince

2 skryť text2 s oznamom pre hráča

3 do text1 vygenerovať sumu do 10



47 vyberme tlačidlo Pridaj

54 zapíšme do príkazového riadku

55 vyskúšajme tlačidlo

52 držíme Ctrl a pravé tlačidlo myši

56 vyberme nástroj vkladania nového tlačidla

53 upravujme veľkosť tlačidla



57 druhé tlačidlo položme na stránku vedľa žltého obdĺžnika

58 klikneme pravým tlačidlom myši na t2

59 vyberme Zmeň t2

popíšme v niekoľkých bodoch, čo musí procedúra robiť

1 spočítať tie mince, ktoré sú v žltom obdĺžniku

2 porovnať súčet s hodnotou v text1

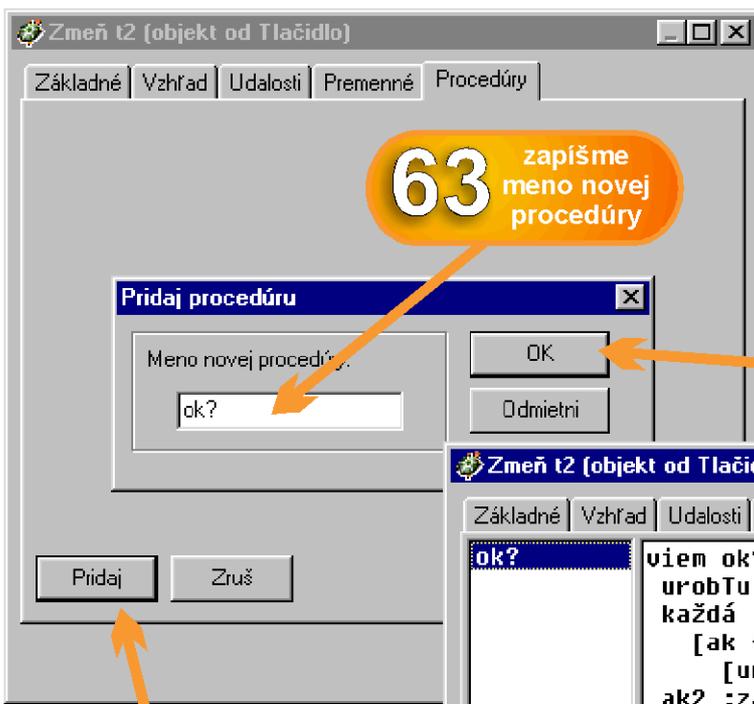
3 ukázať text2

ak sú hodnoty rovnaké, dať do text2 slovo Dobre

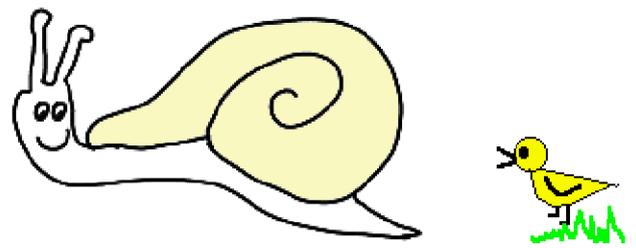
ak hodnoty nie sú rovnaké, dať do text2 slovo Zle

60 zmeňme Popis a udalosť priZapnutí

takto sa bude volať procedúra, ktorá sa vykoná pri zapnutí tlačidla

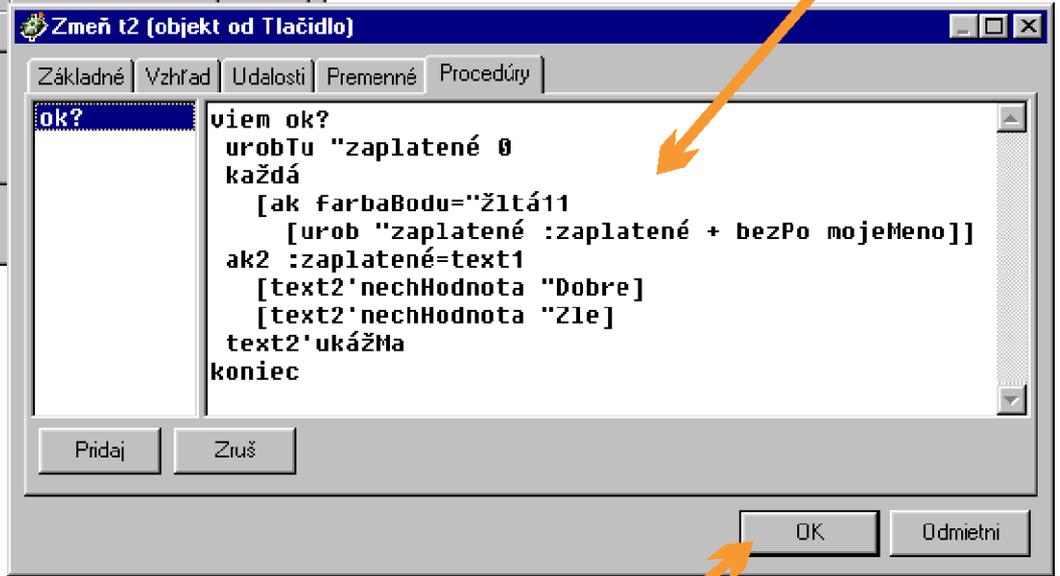


63 zapíšme meno novej procedúry



64 ukončíme pridávanie procedúry

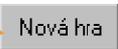
65 zapíšme algoritmus v jazyku Logo



62 vyberme tlačidlo Pridaj



67 stlačme tlačidlo Nová hra



počítač vygeneroval číslo 7

7



68 prinesme do žltého obdĺžnika mince

69 stlačme tlačidlo ok?



Dobre

66 ukončíme pomôcku Zmeň t2

počítač vypíše, či sme správne zaplatili

ak chceme, aby počítač vymyslel inú sumu, musíme zmeniť číslo 10 v procedúre nováHra (bod 49) za iné číslo

do projektu môžeme dať aj viac peňazí - nakopírujme ich podľa bodov 20 až 31; musíme však znovu zapísať bod 53, aby aj nové korytnačky boli aktívne