

Chemické prvky

počítač vypíše, či hráč hádal správne alebo nie

hráč musí napísať celé meno vyznačeného prvku

Poznáte značky chemických prvkov? Zopakujme si ich spolu s počítačom!

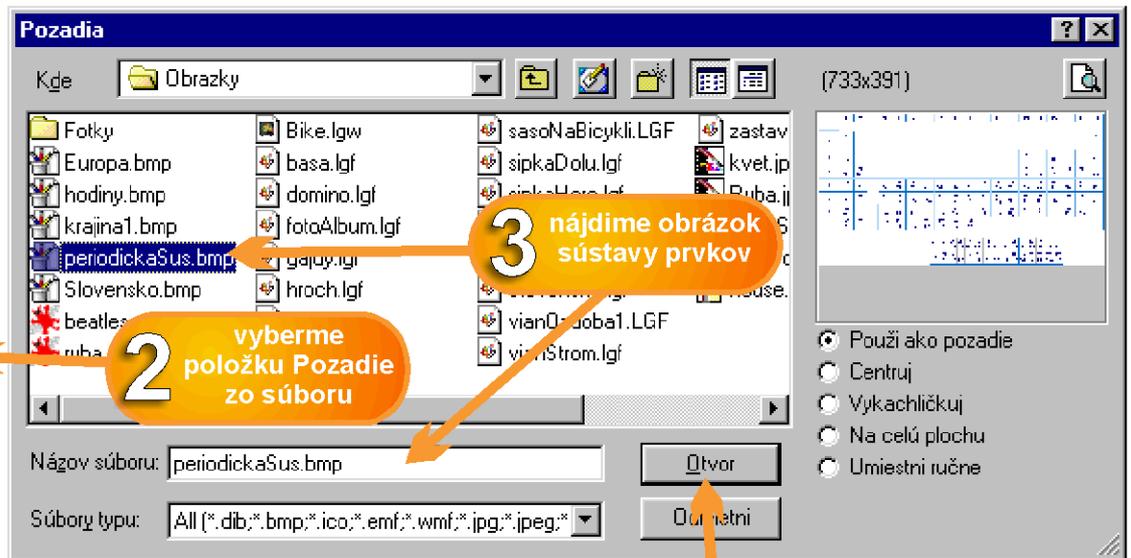


	1	2	3	4	5	11	12	13	14	15	16	17	18
1	1 H		ano, je to chlór		Napíš názov vysvieteného prvku: chlór								2 He
2	3 Li	4 Be											10 Ne
3	11 Na	12 Mg											18 Ar
4	19 K	20 Ca	21 Sc	22 Ti	23 V	24 Cr	25 Mn	26 Fe	27 Co	28 Ni	29 Cu	30 Zn	36 Kr
5			41 Nb	42 Mo	43 Tc	44 Ru	45 Rh	46 Pd	47 Ag	48 Cd	49 In	50 Sn	54 Xe
6			73 Ta	74 W	75 Re	76 Os	77 Ir	78 Pt	79 Au	80 Hg	81 Tl	82 Pb	86 Rn
7	87 Fr	88 Ra	103 Lr	104 Rf	105 Db	106 Sg	107 Bh	108 Hs	109 Mt				

obrázok tabuľky nájdite na internete, zoskenujte alebo nakreslite

počítač farebne vyznačí niektorý chemický prvok

1 klikneme pravým tlačidlom do stránky



3 nájdime obrázok sústavy prvkov

2 vyberme položku Pozadia zo súboru

4 stlačíme Otvor

9 ukončíme pomôcku

5 vyberme vkladanie textu

6 vložíme text do prázdneho miesta

8 zapíšeme informácie pre hráča

7 zvolíme štýl, veľkosť a farbu písma

6	7	8	9	10	11	12	13	14



Napíš názov vyznačeného prvku:

10 opakovaním bodov 5, 6 a 7 vložíme text2

14 ukončíme pomôcku Štýl písma

Napiš názov vyznačeného prvku

11 klikneme na pravom tlačídlom

12 vyberme Zmeň text2

13 označíme Zostáva upravovanie a ukončíme pomôcku

15 opakovaním bodov 5, 6 a 7 vložíme text3

16 klikneme pravým tlačídlom na text3, vyberme Presúvaj

takto môžeme presúvať všetky texty

chemické prvky v tabuľke pripravíme aj ako korytnačky

17 sputíme program LogoMotion

19 nájdeme súbor

18 vyberme menu Súbor, položku Otvoriť

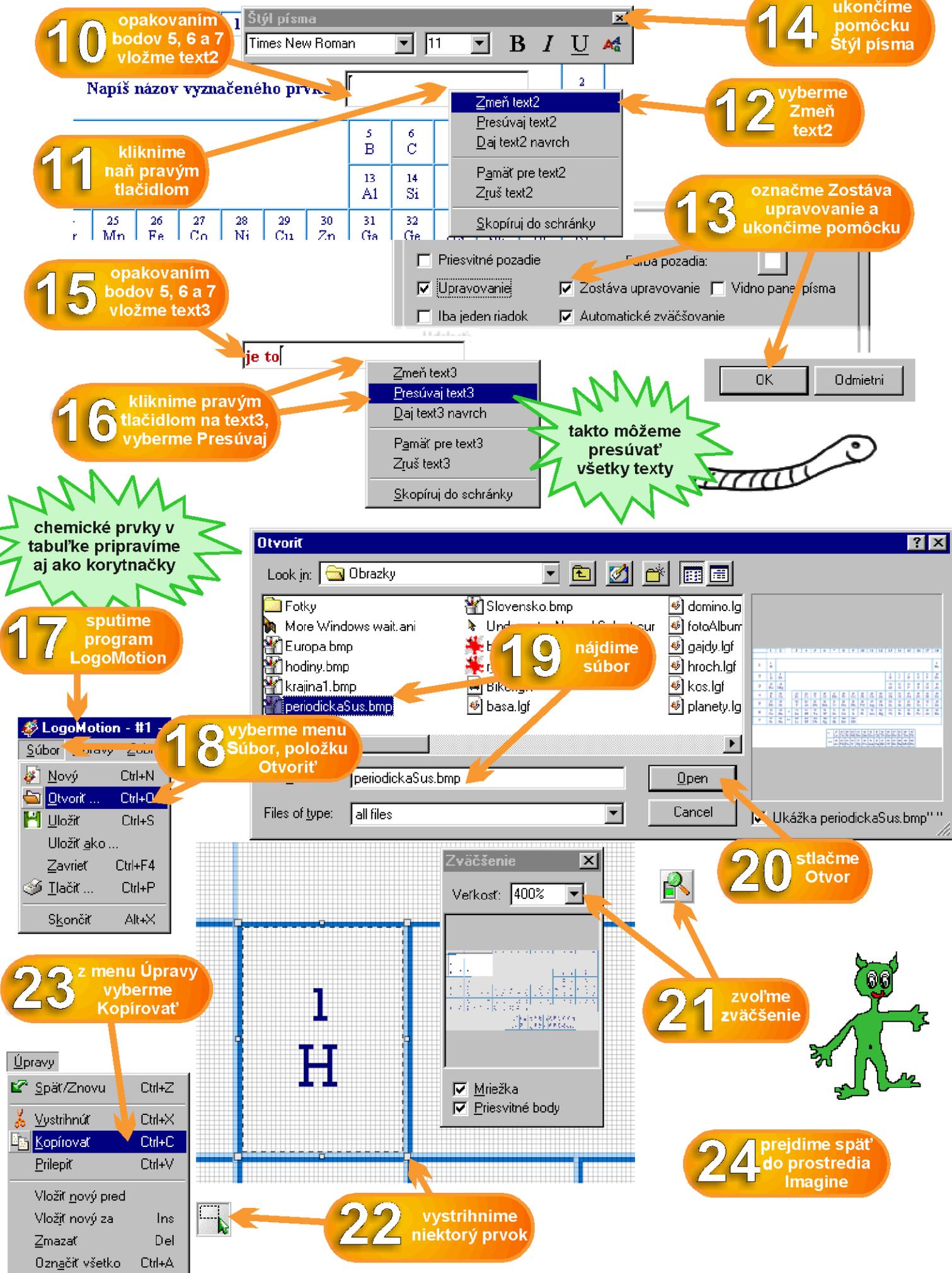
20 stlačíme Otvor

23 z menu Úpravy vyberme Kopírovať

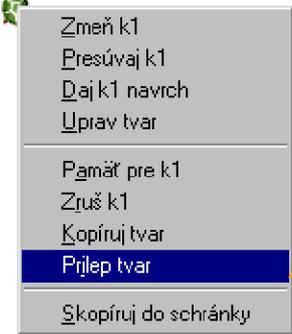
21 zvolíme zväčšenie

24 prejdeme späť do prostredia Imagine

22 vystrihneme niektorý prvok



25 klikneme pravým tlačidlom na k1



korytnačka zmenila svoj tvar na obrázok vystrihnutého prvku

27 klikneme pravým tlačidlom na k1



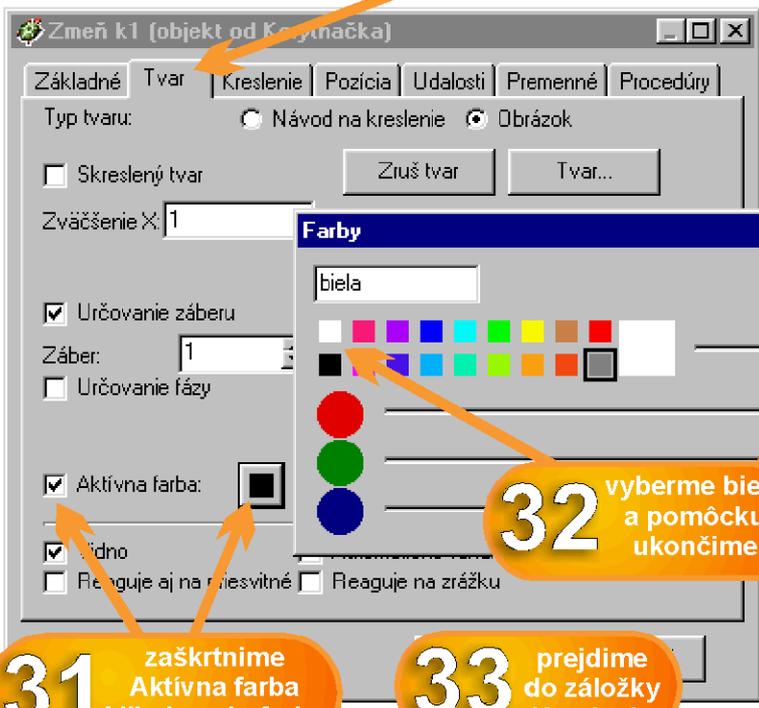
28 vyberme zmeň k1

26 vyberme Prilep tvar

30 prejdime do záložky Tvar



29 zmeňme jej meno na názov prvku, ktorý zobrazuje

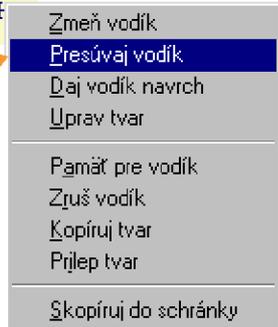


37 klikneme pravým tlačidlom na korytnačku



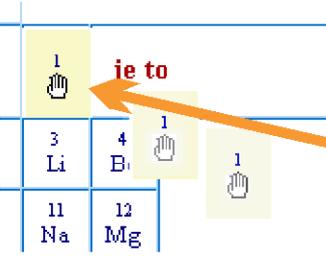
32 vyberme bielu a pomôcku ukončíme

38 vyberme Presúvaj vodík

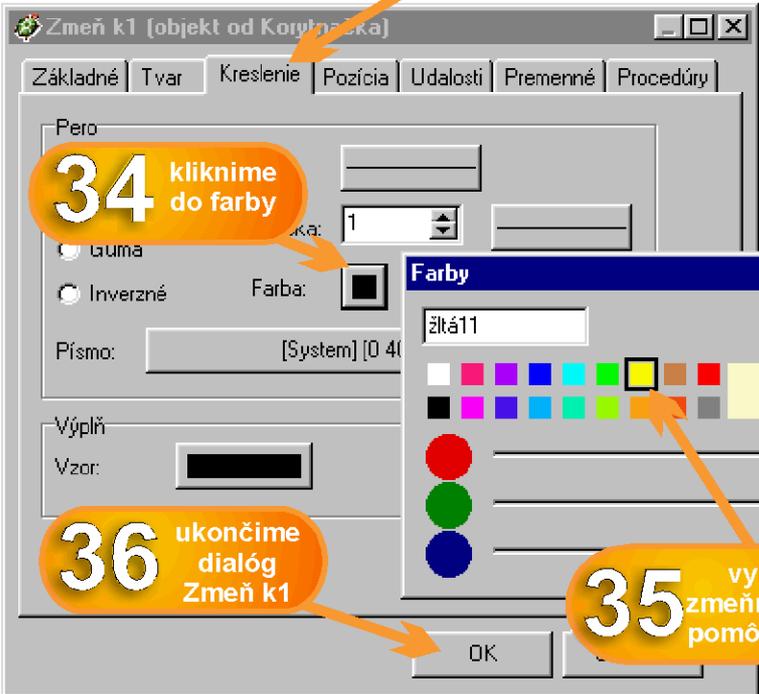


31 zaškrtneme Aktívna farba klikneme do farby

33 prejdime do záložky Kreslenie



39 presuňme korytnačku na miesto, kde je v pozadí vodík



pripravili sme jednu korytnačku - vodík



34 klikneme do farby

35 vyberme žltú, zmeňme jej odtieň a pomôcku ukončíme

36 ukončíme dialóg Zmeň k1

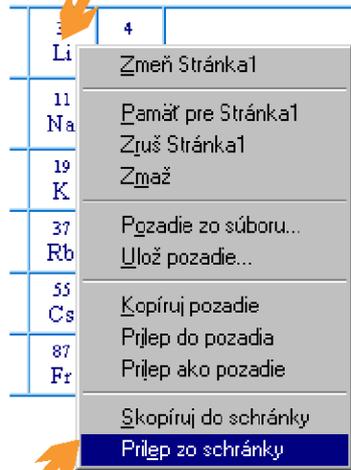
40

kliknime pravým tlačidlom na korytnačku



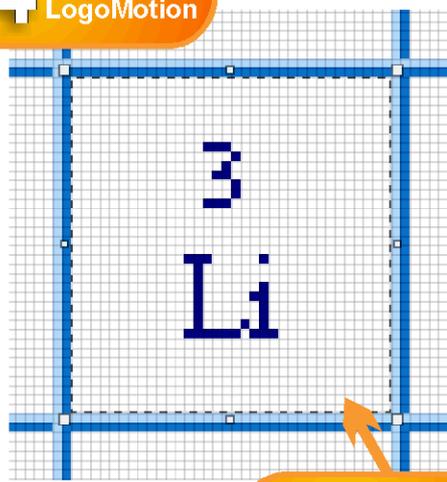
42

kliknime pravým tlačidlom do stránky



44

prejdime do LogoMotion



45

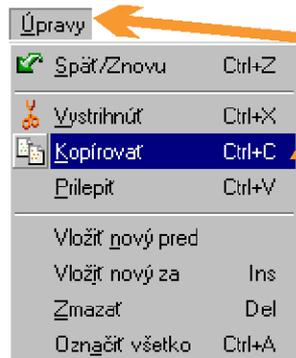
vystrihnime ďalší chemický prvok

41

vyberme Skopíruj do schránky

43

vyberme Prilep zo schránky



46

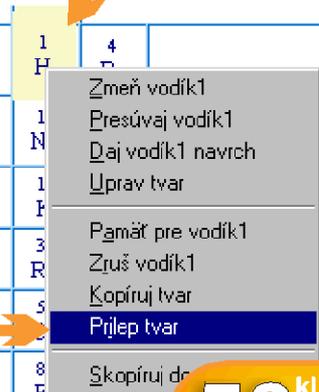
skopírujeme ho do schránky

47

prejdime späť do Imagine

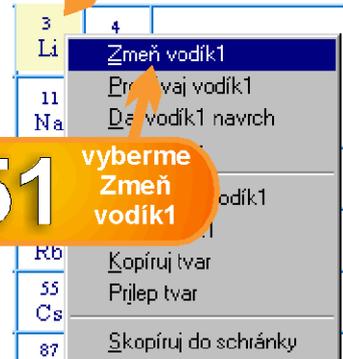
48

kliknime pravým tlačidlom na novú korytnačku



50

kliknime opäť pravým tlačidlom na korytnačku



51

vyberme Zmeň vodík1

49

vyberme Prilep tvar

53

kliknime pravým tlačidlom na korytnačku

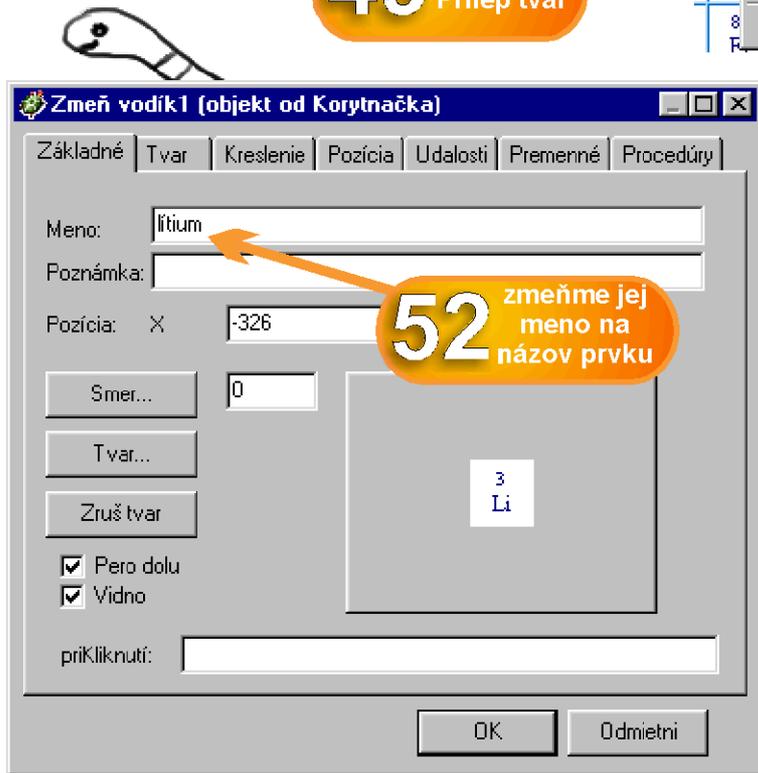
54

vyberme Presúvaj lítium



55

posuňme korytnačku na miesto



52

zmeňme jej meno na názov prvku

opakovaním bodov 40 až 55 môžeme vytvoriť toľko korytnačiek-chemických prvkov, koľko chceme

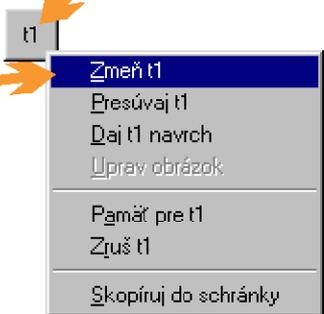
takto pripravíme všetky korytnačky, ktoré chceme v hre hádať

56 vyberme nástroj vkladania nového tlačidla



57 tlačidlo položíme na stránku

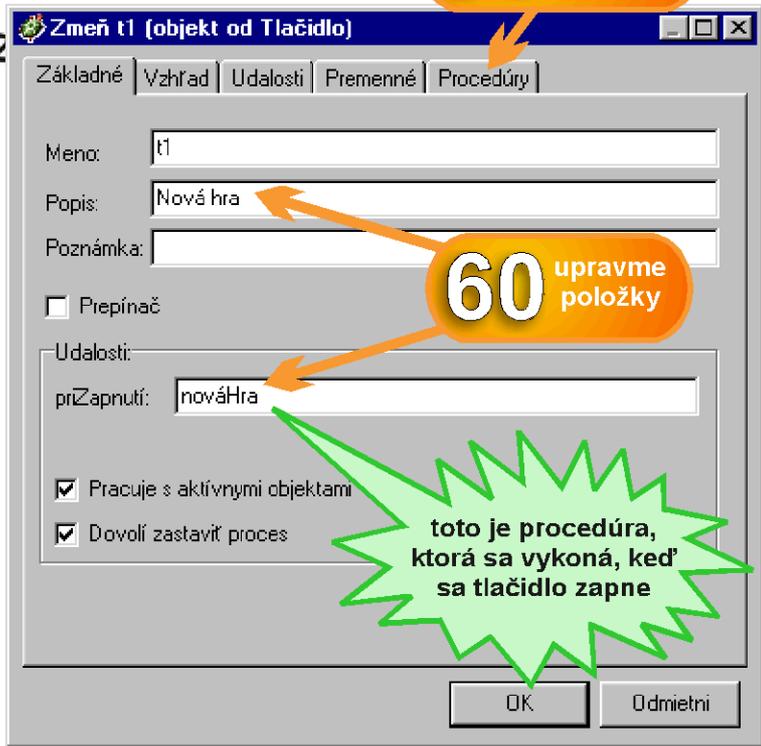
58 klikneme naň pravým tlačidlom myši



59 vyberme Zmeň t1

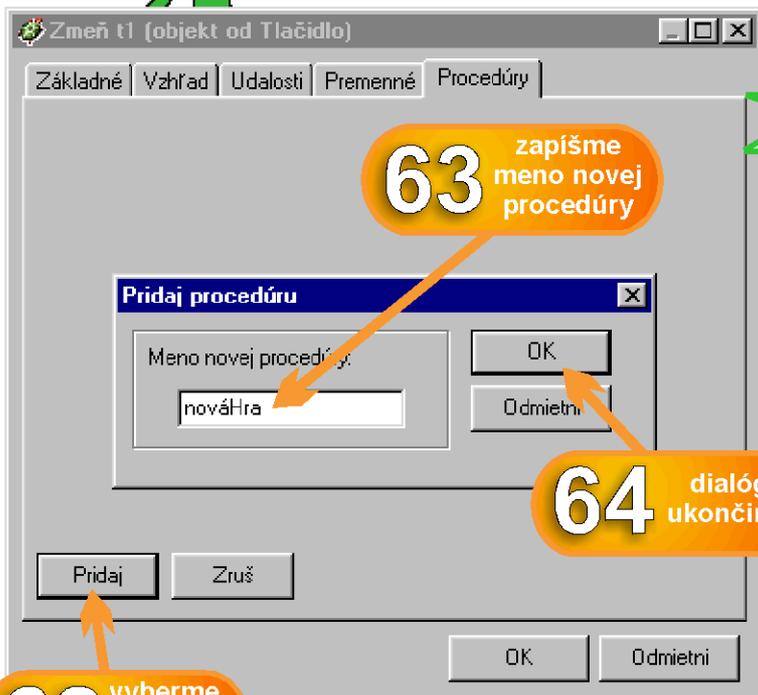


61 prejdeme do záložky Procedúry



60 upravme položky

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



63 zapíšme meno novej procedúry

62 vyberme tlačidlo Pridaj

zapišme si v niekoľkých bodoch, čo musí procedúra robiť

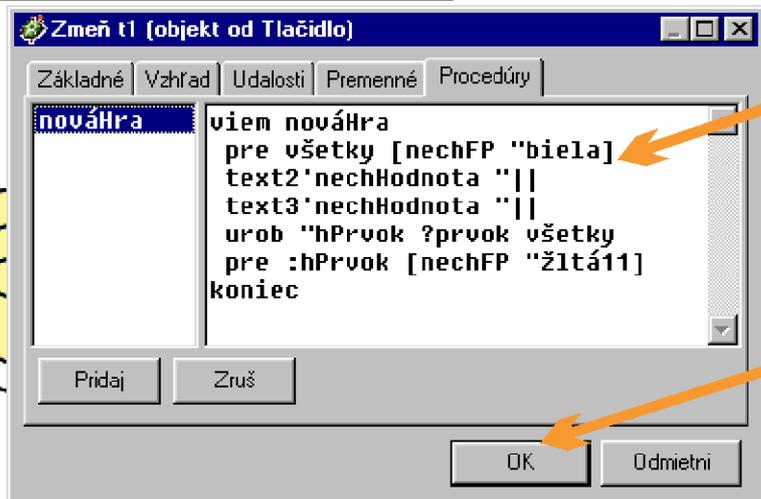
1 všetkým korytnačkám dať bielu farbu pera

2 zmazať z text2 minulú odpoveď žiaka

3 zmazať z text3 oznam počítača

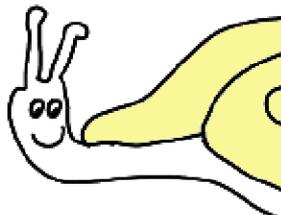
4 vygenerovať niektorý z prvkov a zapamätať si ho

5 dať vybranému prvku žltú farbu pera



65 zapíšme algoritmus jednotlivými príkazmi

66 dialóg ukončíme



67 držíme Ctrl a pravé tlačidlo myši

68 upravujeme veľkosť tlačidla

69 vyskúšajme tlačidlo

70 vyberme nástroj

71 druhé tlačidlo položíme na stránku vedľa text2

72 klikneme pravým tlačidlom myši na t2, vyberme Zmeň

1 treba skontrolovať, či je v text2 rovnaké slovo ako hádaný prvok

ak áno, vypíšeme do text3 správu, že hráč uhádol a dopíšeme tam meno prvku

ak nie, do text3 vypíšeme, že hráč neuhádol a tiež tam vypíšeme správny prvok

zapišme si, čo sa má stať pri stlačení tohto tlačidla

Zmeň t2 (objekt od Tlačidlo)

Meno: t2

Popis: ok?

Poznámka:

Prepínač

Udalosti:

prizapnutí: ak2 :hPrvok = text2 [text3'nechHodnota slovo "Áno, je to | :hPrvok] [text3'nechHodnota slovo "Nie, je to | :hPrvok]

Pracuje s aktívnymi objektmi

Dovoľí zastaviť proces

74 zmeňme Popis pre tlačidlo

73 zapišme príkazmi popísaný postup

75 ukončíme dialóg Zmeň t2

1	H	Áno, je to lítium	Napiš názov vyznačeného prvku:	lítium	ok?
3	Li	Be			

počítač nám oznámi, či sme uhádli alebo nie

76 vyskúšajme hru