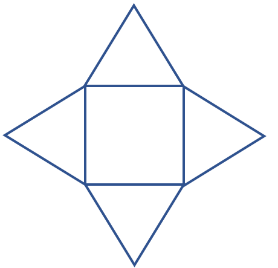
# Didaktický test

PODMIENKA IF, CYKLUS S PODMIENKOU, VLASTNÉ BLOKY BEZ PARAMETRA

## Úloha 1

### Zadanie úlohy

Vyber si ľubovoľnú postavu a naprogramuj ju tak, aby vykreslila útvar zobrazený na obrázku. (Všetky trojuholníky na obrázku sú rovnostranné). Výsledný súbor pomenuj Priezvisko\_písomka.sb3 a ulož do priečinka Písomky.

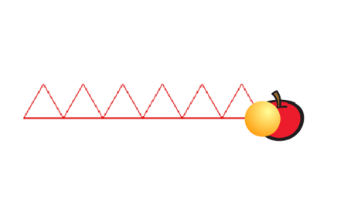
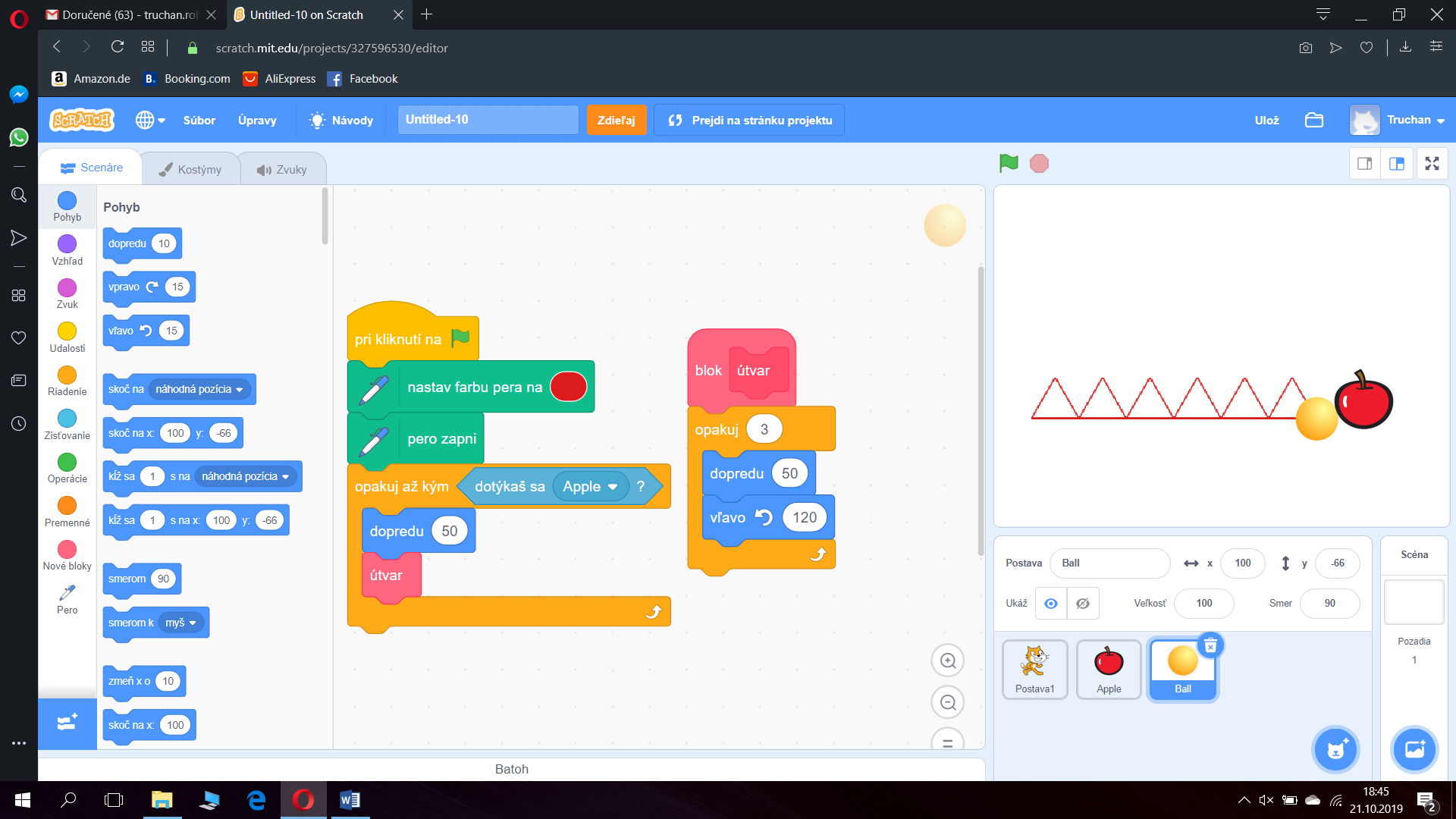


## Úloha 2

### Zadanie úlohy

### Na scéne sa nachádza postava Lopta a Apple. Postave Lopta sme vložili kód, ktorý je zobrazený na obrázku vľavo. Výsledkom priebehu programu je scéna, ktorá sa nachádza na obrázku vpravo. Odpovedz na otázky nachádzajúce sa pod obrázkami.

### 



1. Akú celkovú dráhu prejde postava Lopta počas priebehu *programu*? ....................................
2. Čo vykreslí *program*, ak z jeho bloku s názvom útvar odstránime príkaz dopredu 50 ?

......................................

1. Čo vykreslí program ak príkaz dopredu 50 odstránime z cyklu s podmienkou?

......................................

## Úloha 3

### Zadanie úlohy

Pospájaj čiarami jednotlivé kódy so správnym zobrazením toho, čo vykreslia.

