





Žč Ā<sup>2</sup>Ē<sup>2</sup>,

UĀbn, loha model usmeri ovania rie enia uĀebnej lohy programovanie, Logo, Imagine korytnĀka prĀkaz udalos proces

° a « °, 06

Programovanie je v znamnou s Āas ou vyuĀovania informatiky Imagine













Každá učebnica informatiky má tri hlavné parametre  
Štandardizovaný parameter navodenie zjednotenie o poznávanie,  
Štandardizovaný

Tieto modely usmeri ovania rie enia loh umo i uj v etk m











! ; «Y6E' -«11<sup>a</sup> . © Šm vyu itie a precviÁenie



Obr. 20



Obr., zok Obr., zok k lohe Å

Pramei vlastn n, vrh

&«Åª Ú\$ roÅnÚk  
\$@ÚŠ¶µ vp, nechFp, nechHp, do  
! j °«Ýæe °ª – © µ







2.3

Obr. zok Obr. zok k alternatívnej lohe A





Obr. 2.3 Obr. 2.4

Príloha 1 Príloha 2

Úloha 2.3. Definujte príkaz \draw, ktorý nakreslí úsečku z bodu A a trojuholníka. Ulože projekt.

Obr. 2.3 Obr. 2.4

Príloha 1 Príloha 2

Úloha 2.3. Definujte príkaz \draw, ktorý nakreslí úsečku z bodu A a trojuholníka. Ulože projekt.



Obr. zok 35 Udalos priKliknutÚ

Pramei vlastn n, vrh

Obr. zok 36



Obr. zok



Obr. zok Obr. zok k lohe Å

Pramei vlastn n, vrh



\$@Šřřµ automatickĚ ahanie udalos pri ahanŮ prŮkazy kvetina  
nechFp?prvok prvok prvok  
! j °ŸŸŠĚ ě«řřµ precviĀenie udalosti automatickĚ ahanie a pri ahanŮ  
zavedenie prŮkazu na obmedzenie nŮhodn ch vstupov  
Ůloha nadvŮzuje na lohu kap .

\*ŸœŠ«řřµ ŠĀŸ Š  
V wE AŮkazu

Obr. zok Zmena tvaru korytnačky

Prameň vlastného vrhu

Ukážte tvar korytnačky podľa obr. zok auto. Vytvorte druh korytnačky a zmeňte jej tvar podľa obr. zok bicyklista. V čom sa nové tvary korytnačiek odlišujú?

Obr. zok Obr. zok k lohe

Prameň vlastného vrhu

Ukážte rovinu



Keď sa príkazy ktoré pújeme do príkazového riadka sa neukladajú je vhodne definovať v dy nov vlastn príkaz.



&«Åª Œ roÅnŒk

—



## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH PRÁCI

1. ANDERSON, L., A., KRATHWOHL, D., R. 2001. A





. # . " ° ! ' \$ & R Z # fl





