

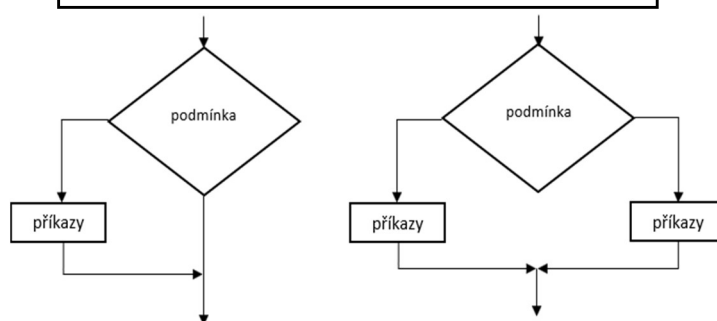
PODMÍNKY

= rozhodování

V hlavním menu, vybereme funkci „Logika“.



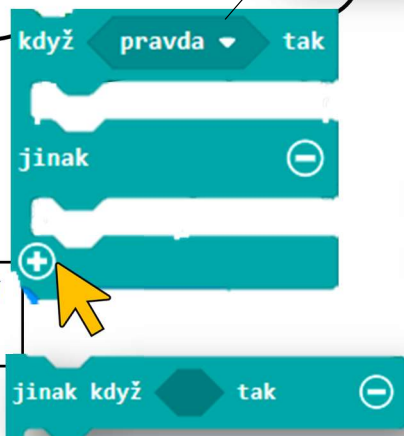
Podmínka rozdělí program vždy na dvě větve.



Podle toho, jestli je podmínka splněna nebo ne, provede program následující příkaz.

✓ pravda
nepravda

Podmínky mohou být ve tvaru **True** (pravda), **False** (nepravda).



Přidá se další podmínka.

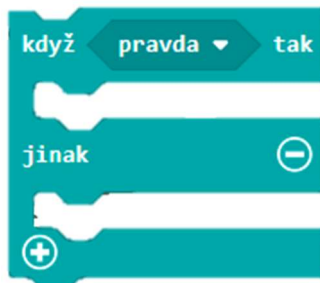
Také mohou být **porovnávací** nebo **logické**.



Vše se do bloku podmínky, přetahuje myší.

1. ÚKOL :

Vytvoř program, kde se budou za sebou promítat obrázky (min. 3) a při stisku tlačítka A, se program zastaví na 5 sekund. Využij blok, který najdeš v hlavním menu pod kolonkou Vstup.



Řešení úkolu 1: https://makecode.microbit.org/_fmDXxqhArTEM

2. ÚKOL :

Vytvoř program, kde po stisknutí tlačítka A, se náhodně vybrané číslo, od 0 do 10, zobrazí na displeji a počká 2 sekundy.

Vytvoř k programu podmínku. Když toto náhodné číslo, bude větší jak 5, tak se zobrazí ikona a pokud podmínka splněna nebude tak zobraz.



Zkus vytvořit i jiné podmínky, pomocí porovnávacího bloku.



Řešení úkolu 2: https://makecode.microbit.org/_OXkeeDKrCVW6

3. ÚKOL :

KOSTKY

Vytvoř si ve dvojici hru podobnou hracím kostkám. Vytvoř program, kdy po zatřesení Micro:bitem, se zobrazí náhodné číslo od 1 do 6.



Řešení úkolu 3: https://makecode.microbit.org/_6whH6WVFc2db

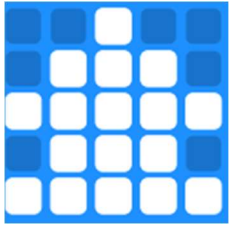
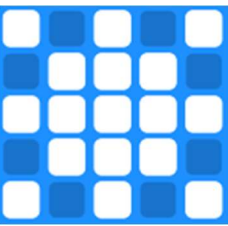
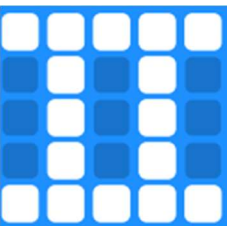
4. ÚKOL :**GALERIE OBRÁZKŮ**

Vytvoř galerii obrázků. Vytvoř 4 obrázky, které se ti budou střídat. Při stisku tlačítka A půjdeš o obrázek zpět, při stisku tlačítka B, půjdeš o obrázek dopředu.

První obrázek nastav na proměnnou 0, druhý na 1, třetí na 2 a čtvrtý na 3.

Pokud jsi na prvním obrázku a zmáčkneš A, obrázek se ti přepne na poslední obrázek a pokud jsi na posledním obrázku a zmáčkneš tlačítko B, dostaneš se na obrázek první.

Určitě se neboj přidat více obrázků!

Obrazek =	0	1	2	3
Ukaž obrázek				



Řešení úkolu 4: https://makecode.microbit.org/_Y9WJWiDY18T7