

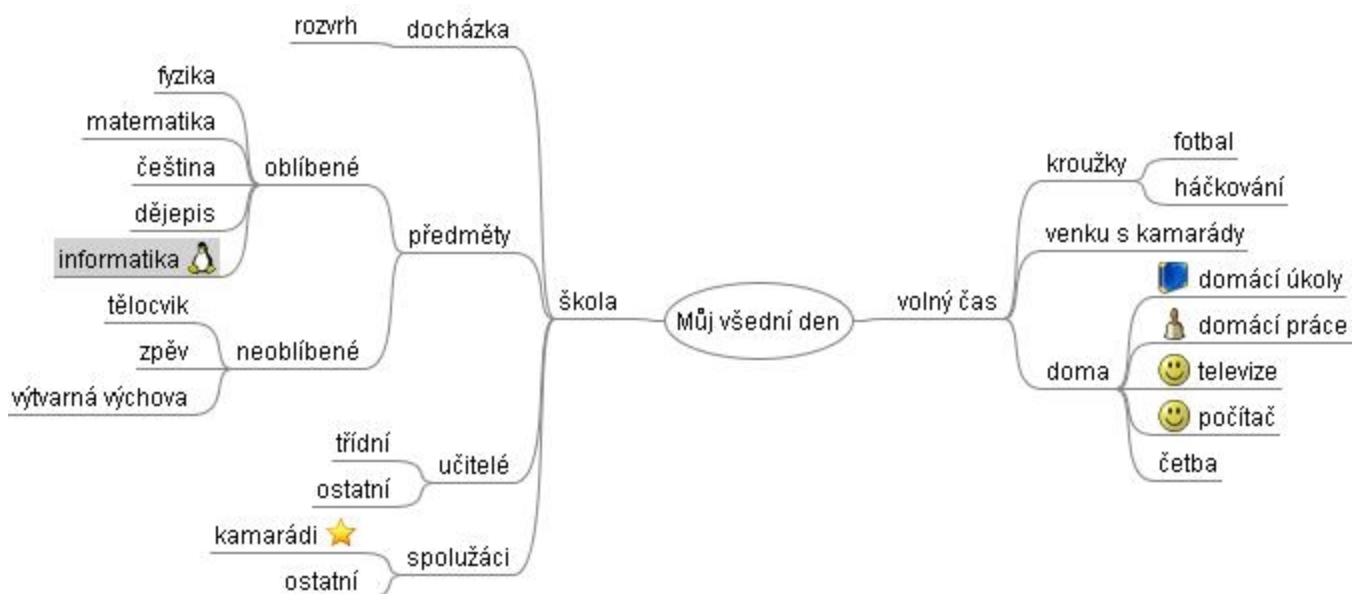
1. **Vytvořte prezentaci pro autoškolu roku 2050** zaměřenou na řízení létacích aut v rozsahu asi 4 až 6 stran. Součástí prezentace může být popis základních součástí auta, principu letu, základní dopravní předpisy a pravidla vzdušného prostoru, nejžhavější novinky a vymoženosti, technické parametry jednotlivých typů aut ... Použít můžete obrázky z internetu.

Po skončení práce nahrajte soubor pomocí formuláře, který naleznete na: <http://student.sspbrno.cz/~soutez1>  
 Hodnotí se: originalita (3 body), názornost (3 body), grafická úprava (2body), vhodnost a množství použitých technologií (3 body), promyšlenost návrhu (4 body) – **maximum 15 bodů**.

2. Vaše babička žijící na Vysočině se učí zacházet s počítačem a vy jí při tom pomáháte. Už si umí prohlédnout svoje oblíbené stránky o pečení, zahrádce a zajímavých výletech, ale ještě nikdy nepoužila e-mailovou poštu, ani nemá svůj účet. Skoro všechny kamarádky už e-mail čile používají. Pomozte babičce a **napište jí v textovém editoru návod, pomocí kterého si sama účet vytvoří a pošle e-mail** svojí kamarádce (její e-mailovou adresu má zapsanou). Používat můžete pouze snímky vaší obrazovky, žádné hotové obrázky nebo texty z internetu.

Po skončení práce nahrajte soubor pomocí formuláře, který naleznete na: <http://student.sspbrno.cz/~soutez1>  
 Hodnotí se: názornost (6 bodů), počet použitých technologií (4 body), promyšlenost návrhu (4 body) – **maximum 14 bodů**.

3. Myšlenkové mapy jsou obrázky, které si můžeme namalovat, když se snažíme uspořádat si vědomosti o nějakém problému, něco naplánovat, naučit se. Myšlenková mapa týkající se našeho všedního dne může vypadat třeba takto:



Kreslit začínáme od prostředního–společného tématu a na něj navazujeme souvisejícími tématy. Témata můžeme opatřit různými obrázky, můžeme šipkami propojit související témata z různých částí mapy. Vaším úkolem je **nakreslit myšlenkovou mapu na téma Počítač**. Nepoužívejte internet.

*Mapu nakreslete na přiložený papír a nezapomeňte podepsat a odevzdat.*

*Hodnotí se: logické členění mapy (4 body), úplnost základních součástí mapy (4 body) – maximum 8 bodů.*

---

4. Na ploše monitoru máte ikonu barevné želvičky, která vám spustí program COMLOGO. Objeví se vám plocha rozdělená na dvě části. Do spodní části píšete pomocí speciálních slov–příkazů, co chcete nakreslit. Po stisknutí klávesy ENTER se váš příkaz provede a v horní polovině vám želvička vykreslí, co jste zadali. Pomocí šipek na klávesnici nahoru a dolů se můžete vracet k vašim předchozím příkazům a znovu je použít. Budete používat pouze tyto příkazy:

- **forward** číslo ... želvička vám nakreslí čáru dlouhou jako číslo, např: forward 50
- **left** úhel ... želvička se na místě otočí doleva o patřičný úhel, např. left 90
- **right** úhel ... želvička se na místě otočí doprava o patřičný úhel, např. right 90
- **clean** ... smaže obrázek (nad čarou)

Vaším úkolem je **nakreslit pomocí želvičky následující obrazce**:

- čtverec – 2 body
- rovnostranný trojúhelník – 2 body
- pravidelný šestiúhelník – 3 body
- hranatou spirálu – 3 body

*Správné příkazy ve správném pořadí přepište do přiloženého záznamového listu.*

*Hodnotí se: splnění zadání – maximum 10 bodů.*

---

5. Vyplňte křížovku uvedenou na přiloženém záznamovém listu. Nepoužívejte Internet.

*Hodnotí se: správnost a úplnost vyplnění – maximum 7 bodů.*

---

**Celkem tedy můžete získat 54 bodů.**

Nikdo nepředpokládá, že stihnete všechno.

Vyberte si, co vás bude nejvíc bavit a co vám nejlépe půjde, a tím začněte.

Děkujeme za Vaši účast a těšíme se na naši škole opět na viděnou☺