

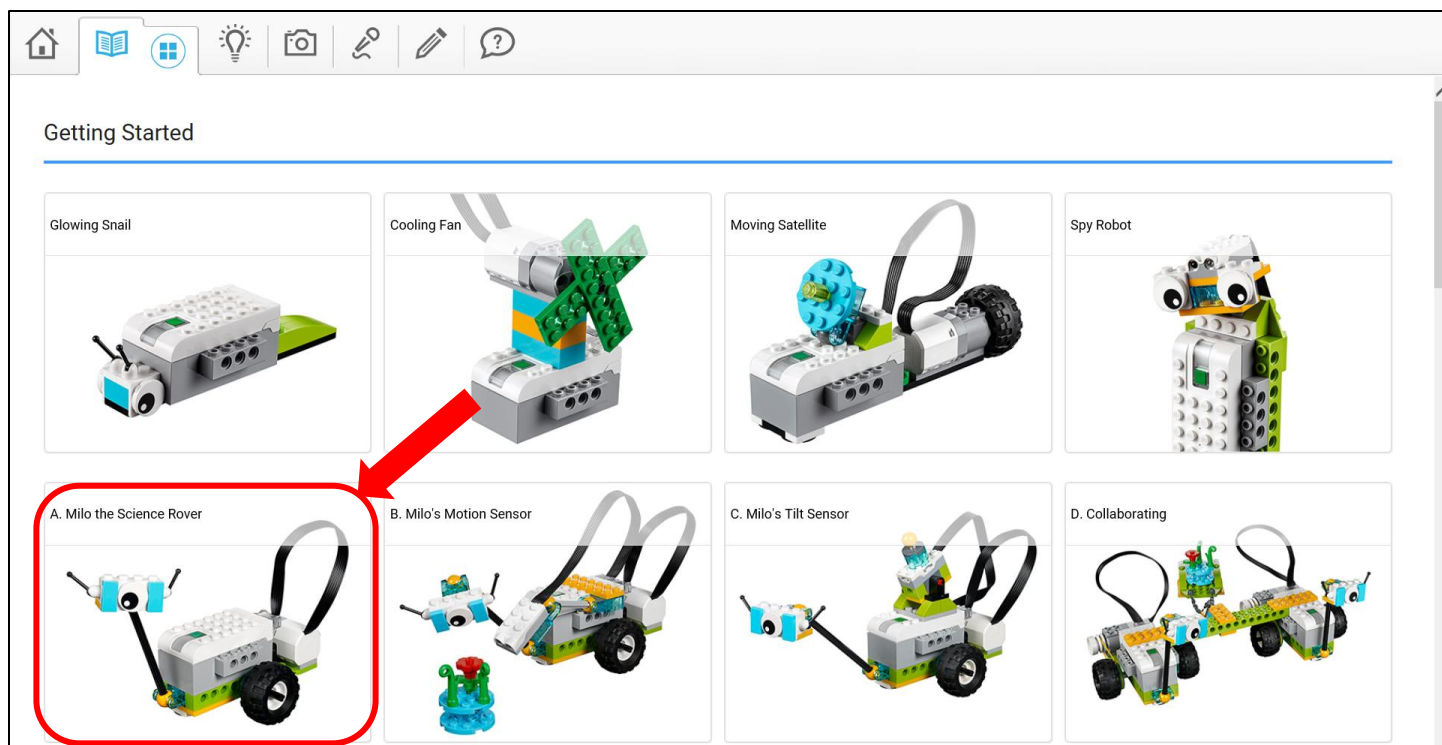


8. LEKCE – STARTOVACÍ BLOKY

8. LEKTION – DIE STARTBLÖCKE

1. Program se nemusí spouštět pouze startovacím blokem se zelenou šipkou. Je možné spustit program pomocí klávesy. Použij robota, kterého máš, nebo si postav robota Milo. Návod je v programu WeDo.

1. Das Programm muss nicht nur vom Startblock mit dem grünen Pfeil gestartet werden. Es ist möglich, das Programm über Tasten auszuführen. Verwende den Roboter, den du hast, oder baue den Roboter Milo. Die Anweisung ist in der Software WeDo.



2. Podívej se, jak nastavíš spouštění klávesou:

2. Lies mal durch, wie du einen Tastenaktivierung einrichtest:



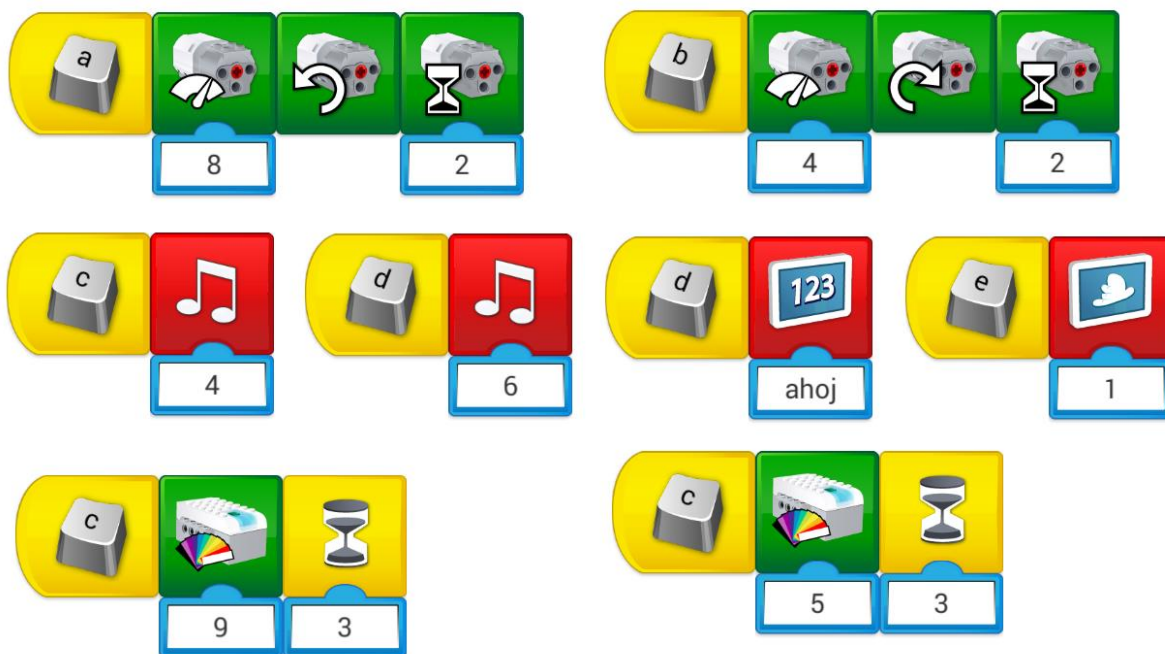


Blok dole na obrazovce je bez písmena. Po přetažení na plochu programu se objeví na bloku písmeno A. Písmeno můžeš změnit, když nejdříve stiskneš a držíš blok. Pak stiskneš odpovídající písmeno na klávesnici. Všechny programy se stejným písmenem budou spuštěny současně. Pozor: program nerozlišuje velká a malá písmen, popř. čísla.

Der Block unten des Bildschirms ist ohne einen Buchstaben. Nach der Überziehen in den Programmbereich erscheint sich auf dem Block der Buchstabe A. Den Buchstaben kannst du ändern, wenn du zuerst auf den Block drückst und hältst. Dann drückst du auf den entsprechenden Buchstaben auf der Tastatur. Alle Programme mit dem gleichen Buchstaben werden gleichzeitig aktiviert. Vorsicht: das Programm unterscheidet große und kleine Buchstaben, bzw. Nummern.

3. Programuj:

3. Programiere:





Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg V A / 2014 – 2020

Poznámky: / Notizen:

4. Ted' můžeš programovat podle své fantazie:

4. Jetzt kannst du nach deiner Fantasie programmieren:

