

Algoritmizace a programování

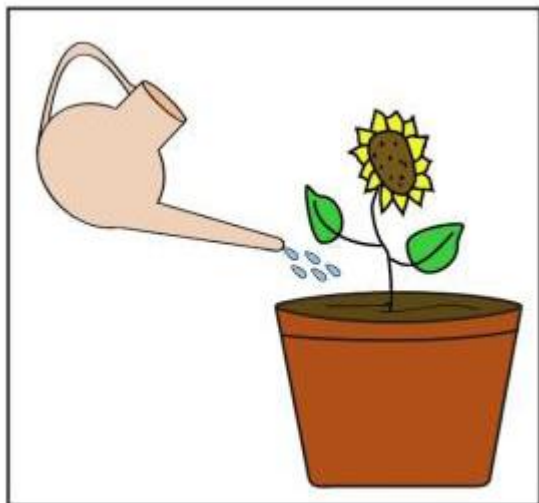
Informatika MK – 4.A

Algoritmizace a programování

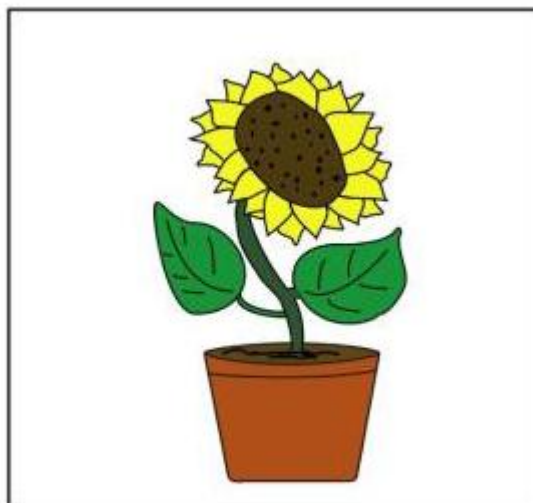
Dnes se podíváme na praktické příklady, které souvisí s algoritmizací a s daty. Vemte si papír a značte si své odpovědi. Na konci lekce si řešení zkontroluješ.

Časová souslednost

Seřadíte obrázky podle toho, jak šel čas:



A.



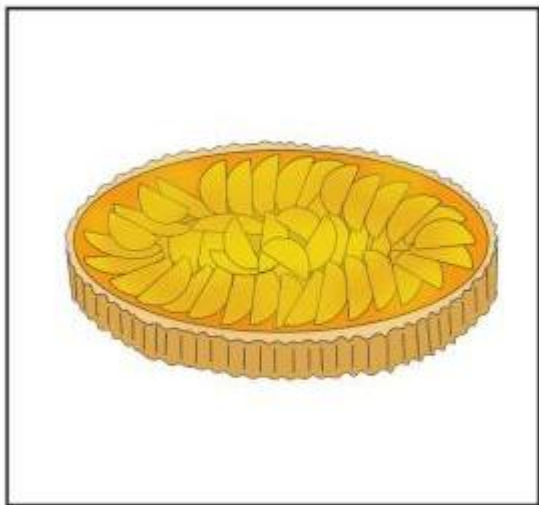
B.



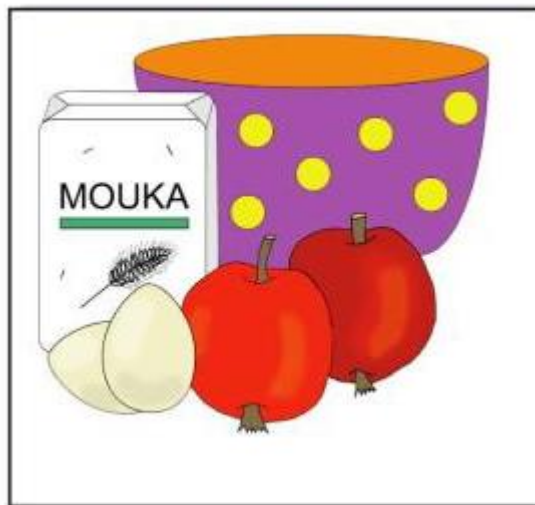
C.

Časová souslednost

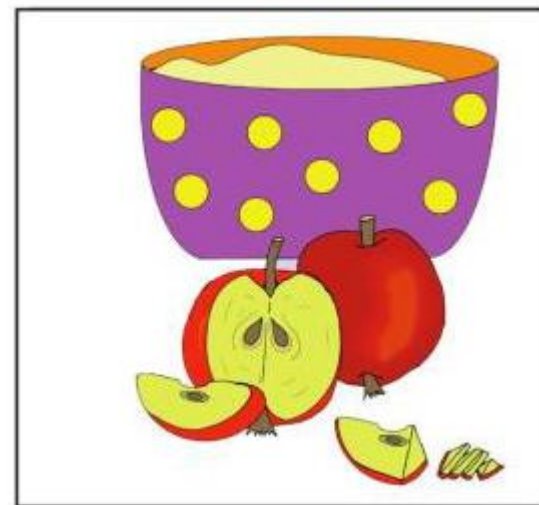
Seřadte obrázky podle toho, jak šel čas



A.



B.



C.

Časová souslednost

Seřadte obrázky podle toho, jak šel čas



A.



B.



C.

Švadlena

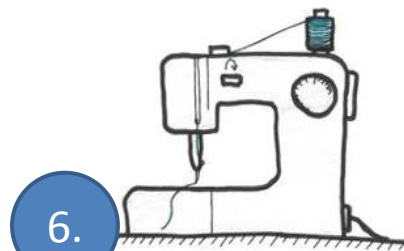
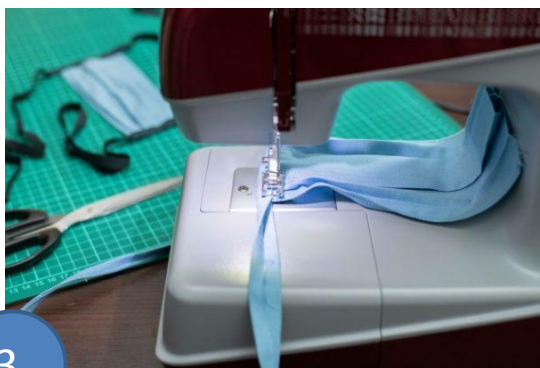
Jaké pomůcky potřebuje švadlena pro šití?

Vidíš je na některém obrázku?

Potřebuje švadlena nějaký stroj?

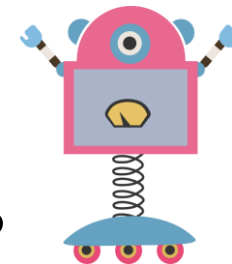
Můžeš vymyslet příběh ke kartičkám?

Dokážeš seřadit kartičky tak, jak by měly jít za sebou?

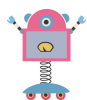
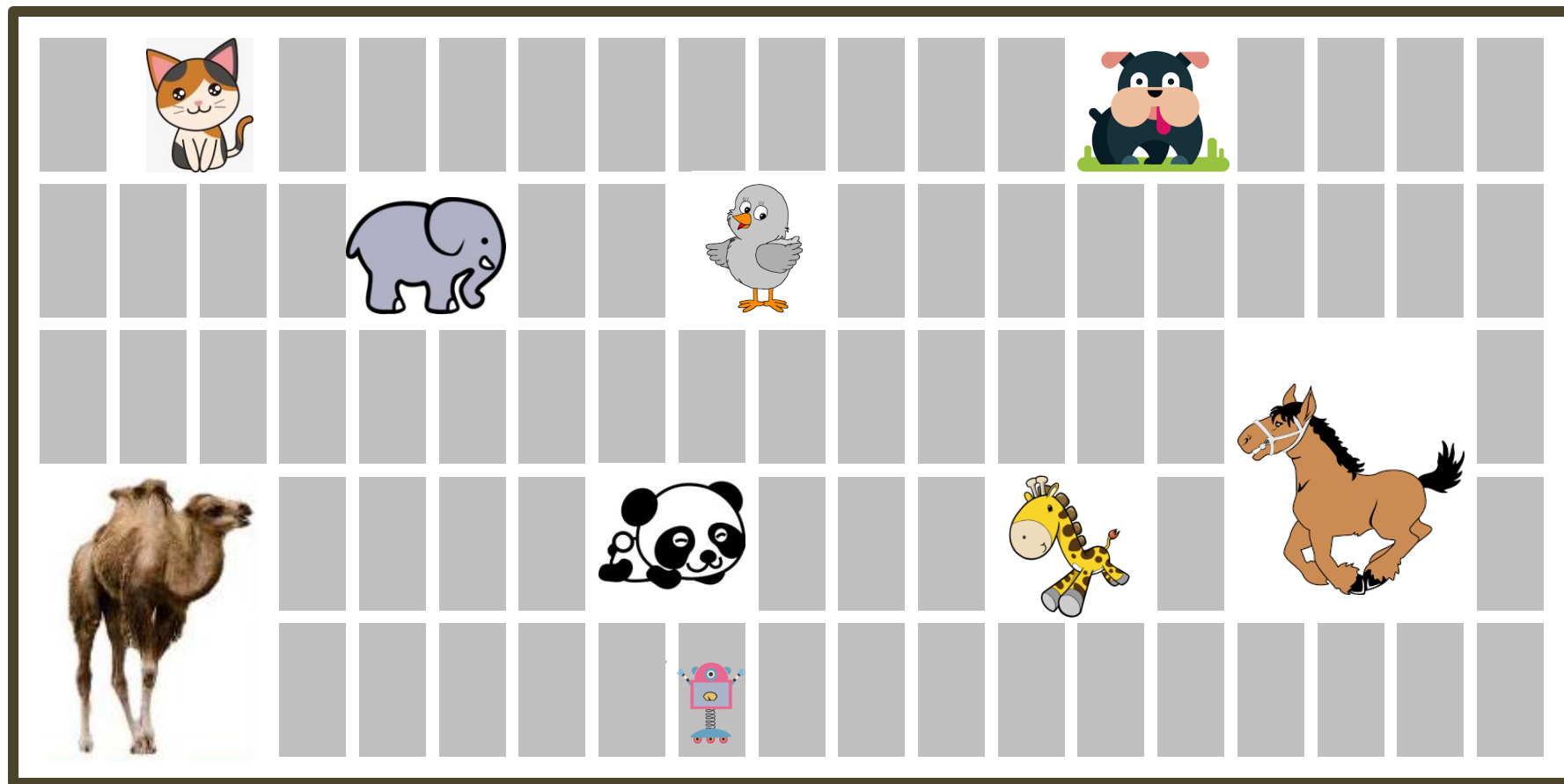
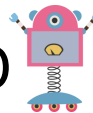


Tajná mapa

Hra na robota

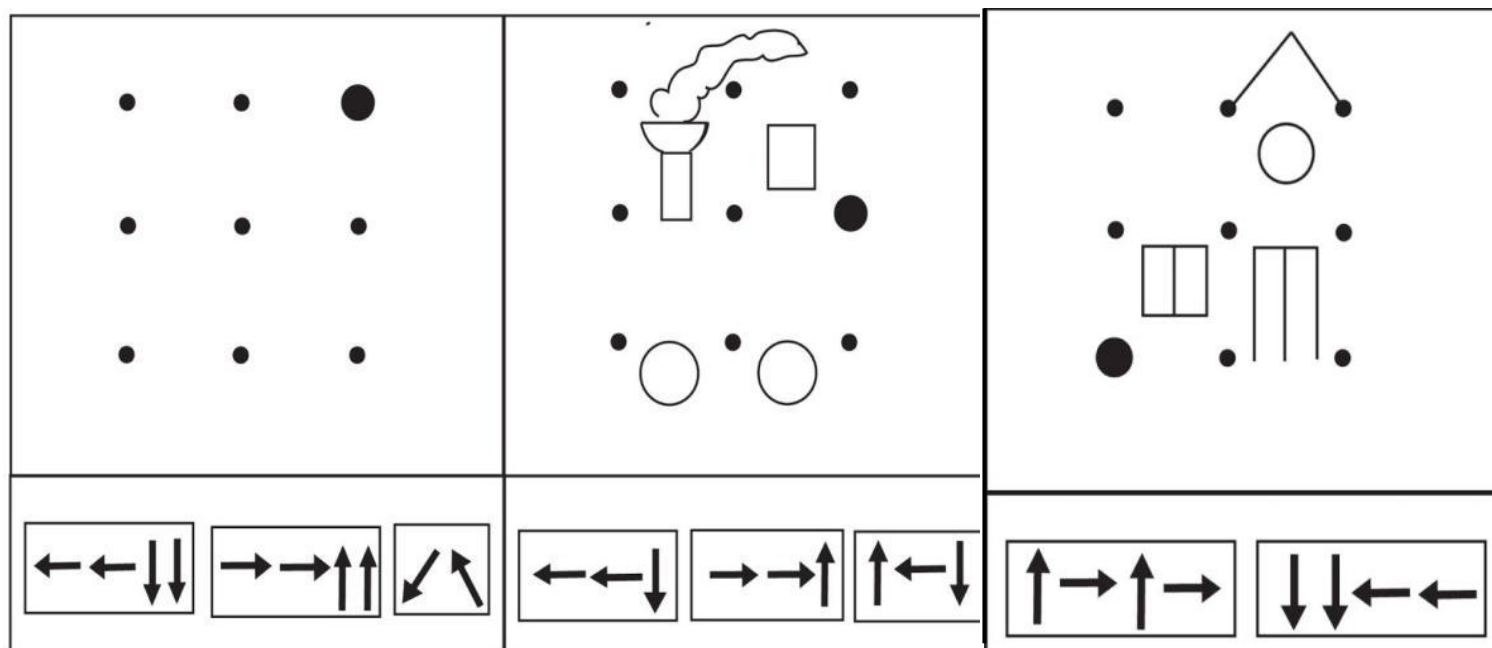


Ke kterému zvířátku dojde robot HUGO (viz šipky dole)?



Šipkovaná

Překresli si obrázek. Spoj tečky podle šipek, které ukazují směr. Začni od velkého puntíku a vznikne ti obrázek.



Šifra

Nyní si vyzkoušíme, jak se šifrovalo za dob dávno minulých. Podle převodní tabulky dešifruj následující zprávu, v níž se dozvíš jméno slavného vojevůdce, podle kterého se tato šifra jmenuje.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U

zpráva: EPGDPN XVZNVMM

Řešení: _____

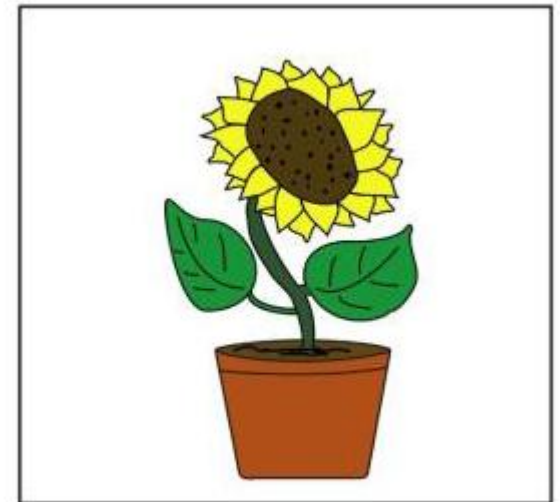
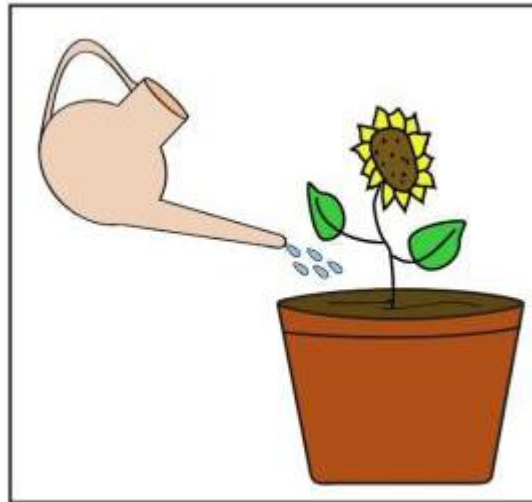
**Výsledek šifry mi prosím pošli
přes obecnou zprávu v Bakalářích.**

Algoritmizace a programování

Řešení

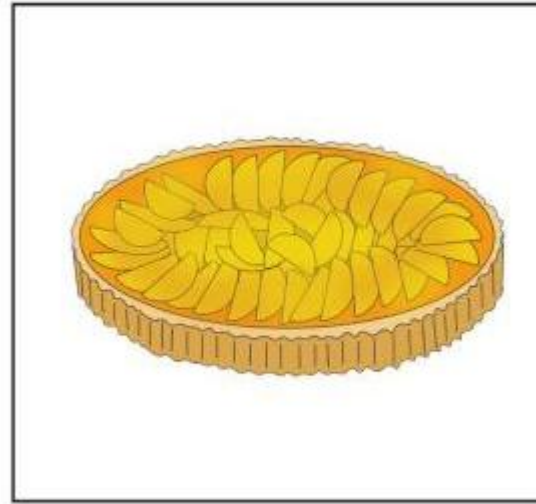
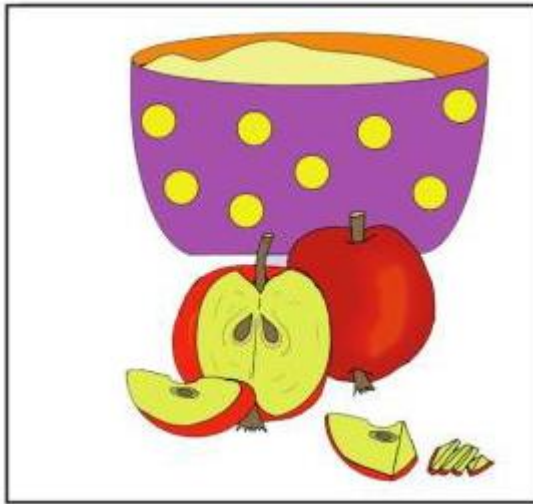
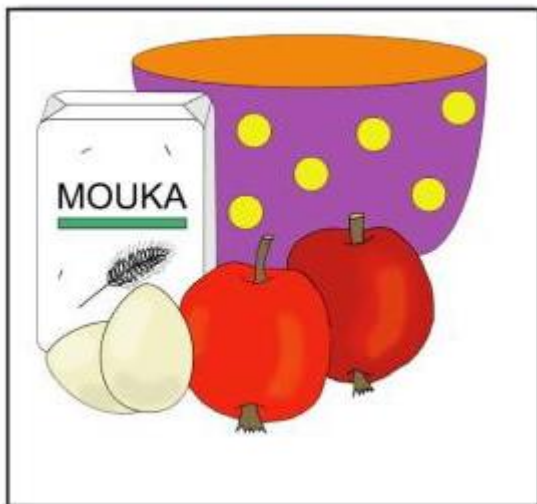
Časová souslednost

Seřad'te obrázky podle toho, jak šel čas



Časová souslednost

Seřadte obrázky podle toho, jak šel čas



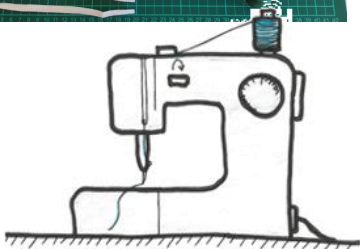
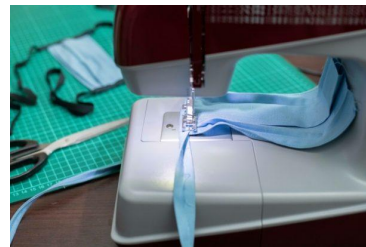
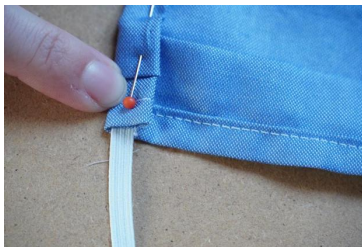
Časová souslednost

Seřadte obrázky podle toho, jak šel čas



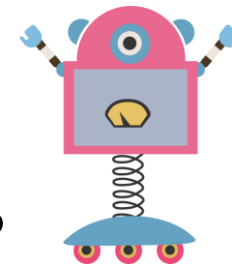
Švadlena

Jaké pomůcky potřebuje švadlena pro šití?
Vidíš je na některém obrázku?
Potřebuje švadlena nějaký stroj?
Můžeš vymyslet příběh ke kartičkám?
Dokážeš seřadit kartičky tak, jak by měly
jít za sebou?

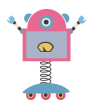
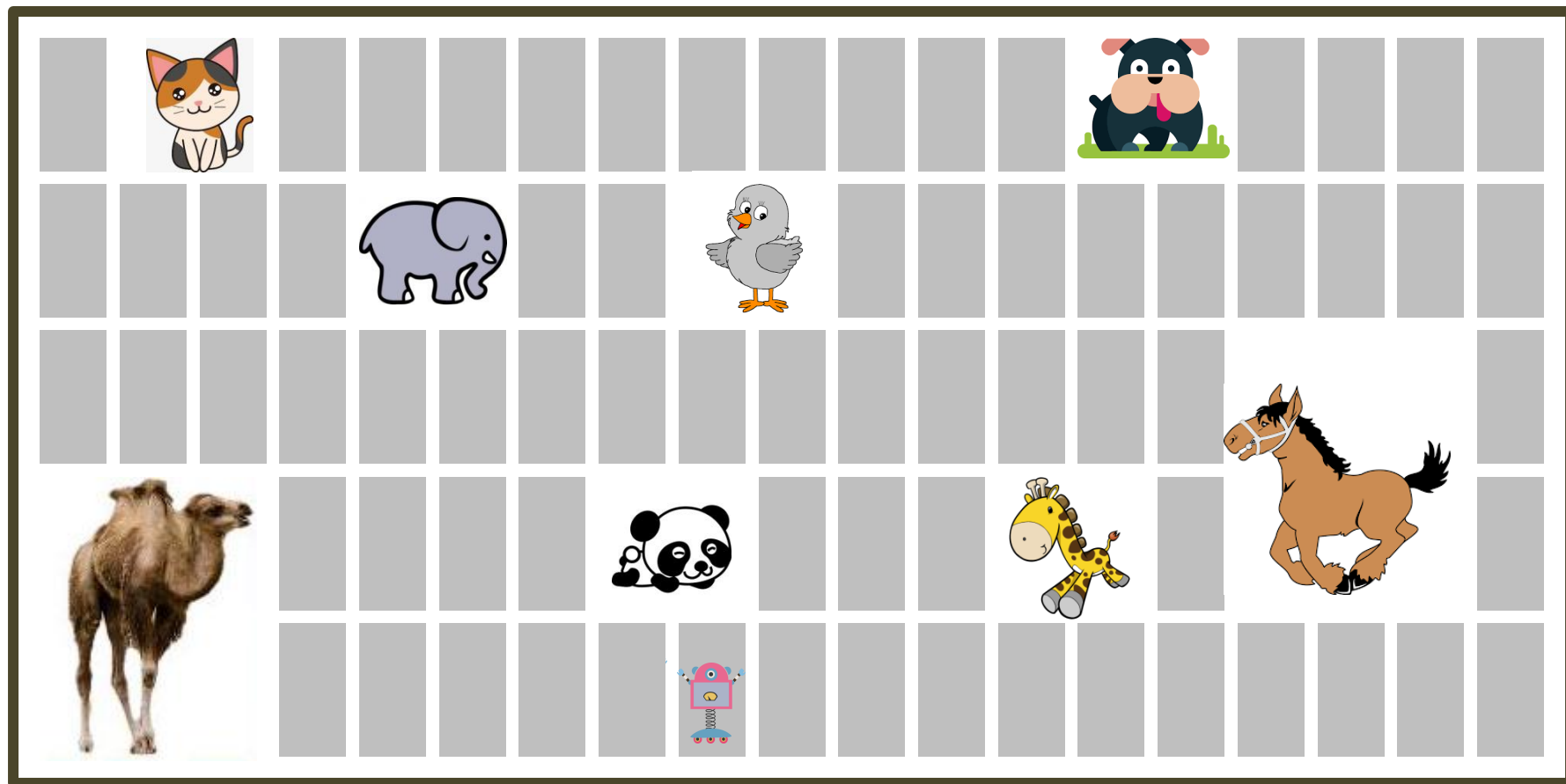
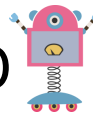


Tajná mapa

Hra na robota



Ke kterému zvířátku dojde robot HUGO (viz šipky dole)?



Šipkovaná

Překresli si obrázek. Spoj tečky podle šipek, které ukazují směr. Začni od velkého puntíku a vznikne ti obrázek.

