Zadania do wykonania z przedmiotu informatyka.

Klasa IV

Temat: Plakat Wiosna.

Należy uruchomić edytor graficzny Paint.

Następnie zapisać pod nazwą „wiosna”.

Z przybornika wybieramy narzędzie **Prostokąt** i kreślimy wypełnioną wybranym kolorem figurę. W ten sam sposób rysujemy drzwi domu. Następnie rysujemy mniejszy prostokąt - dla jednego okna. Dla linii konturu wybieramy kolor np. brązowy, a dla wypełnienia błękitny. Całe okno zaznaczamy prostokątem selekcji i kopiujemy za pomocą opcji **Edycja / Kopiuj**, a następnie **Edycja / Wklej**. Skopiowany element przesuwamy w odpowiednie miejsce.

Za pomocą narzędzia Linia rysujemy kontur dachu. Po wybraniu odpowiedniej barwy, np. czerwonej, sięgamy po narzędzie **Wypełnianie kolorem**, aby wypełnić dach. Jeśli podczas wypełniania kolor wyjdzie poza żądany obszar, należy dokonać powiększenia za pomocą **Lupy** i uzupełnić lukę.

Elementy otoczenia domu rysujemy używając **Ołówka** lub **Pędzla**, natomiast chmury, dym z komina, zieleń drzew najlepiej posługując się narzędziem **Areograf**. Słońce możemy narysować wybierając narzędzie **Elipsa** z użyciem klawisza **Shift**. Uczniowie mogą uzupełnić swoją pracę o dodatkowe szczegóły.

Pamiętaj!!!

Po wykonaniu pracy dopisz zmiany.

Klasa V

Temat: PROJEKT - Taniec

Programowanie.

Do wykonania projektu będzie potrzebny program Scratch w wersji 2.0 lub 3.0.

Najlepiej zainstalować program klikając na poniższy link

https://scratch.mit.edu/download/scratch2

Ważna uwaga !!!

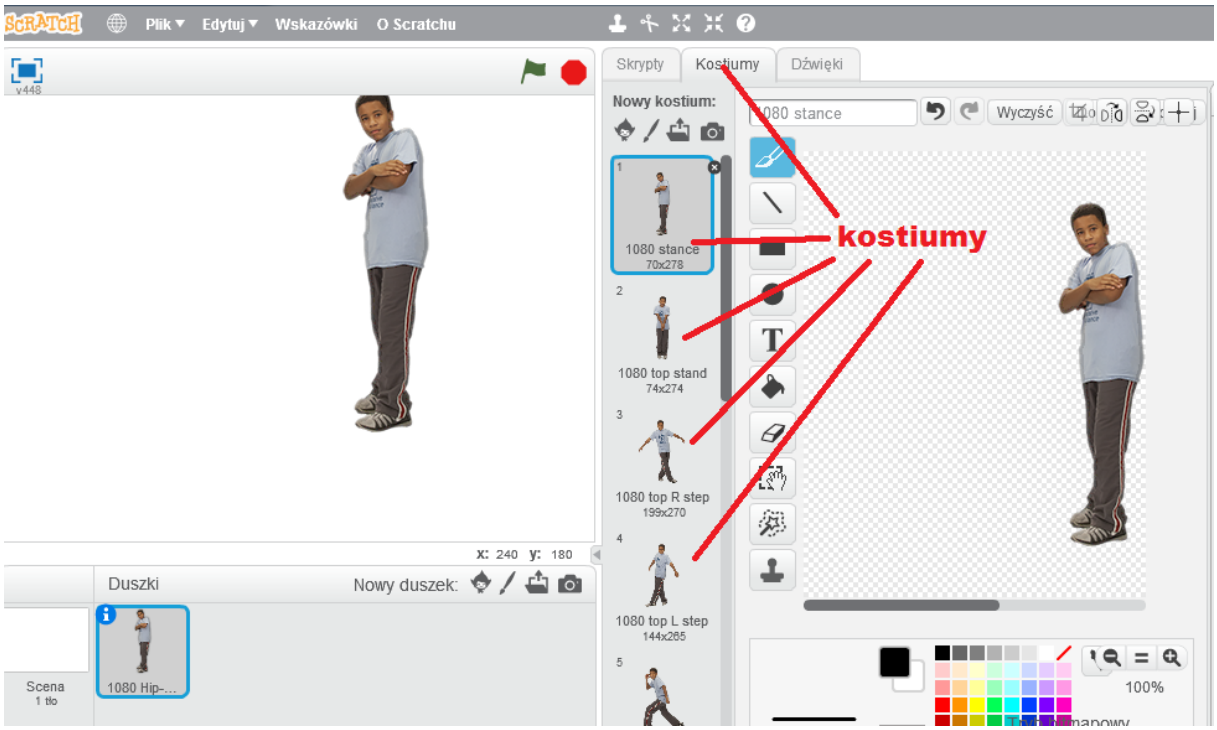
Język polski wybieramy po zainstalowaniu programu, w lewym, górnym rogu – klikając na ikonkę globusa.

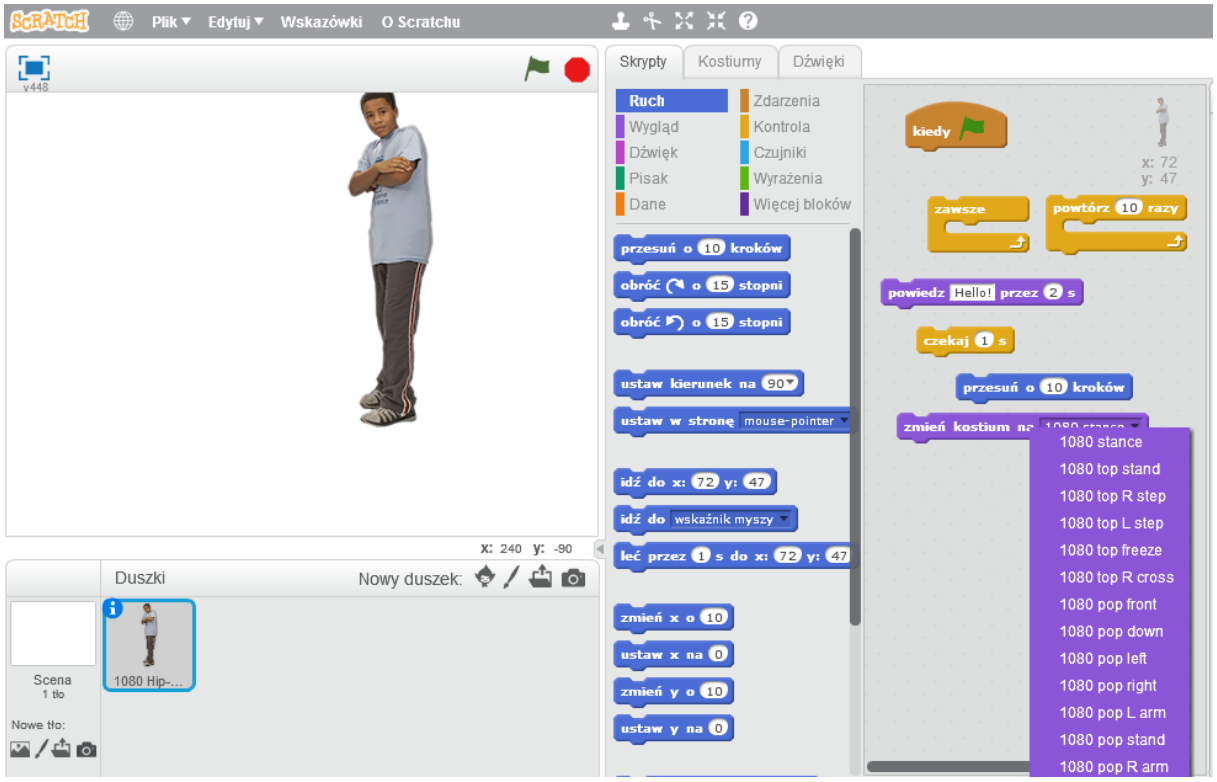
PRZYPOMNIJ SOBIE LUB SKORZYSTAJ Z INTERNETU !!!

1. Czym jest animacja i w jaki sposób wygląda proces jej tworzenia?
2. Znajdź przykładową animację wykonaną w Scratchu.

WYKONANIE ZADANIA

1. Tło do naszego PROJEKTU wybieramy z biblioteki.
2. Animacje będziemy wykonywali jako ciąg zmieniających się kostiumów poszczególnych duszków.
3. Pierwszego duszka wybieramy z biblioteki („1080 Hip-Hop”). Klikamy na duszka „1080 Hip-Hop” i przeglądamy nowe kostiumy z biblioteki.
4. Do przemieszczania naszego duszka będziemy stosować pętlę iteracyjną „powtórz … razy” lub ”zawszej”. W każdej sekwencji kostium duszka będzie się zmieniał.
5. Pomiędzy zmianami kostiumów może on się trochę przesuwać np. o 20 kroków. Bloczek „czekaj 0.3s” umożliwi nam obserwację ruchu. Bez tego bloczka duszek przemieszczał by się tak szybko, że byśmy tego nie zauważyli. Pamiętaj 0.3 – używamy kropki a nie przecinka.
6. Byłoby ciekawie, gdyby na środku sceny zatańczył wymyślony przez Was taniec.
7. Jeśli masz kłopot z realizacją któregokolwiek z punktów - zawsze korzystaj z zasobów Internetu (znajdź podpowiedzi).





Gotowy plik proszę wysłać na adres: nauczycielspd@wp.pl

Klasa VI

Temat: Projekt - Europa

Programowanie.

Do wykonania projektu będzie potrzebny program Scratch w wersji 2.0 lub 3.0.

Najlepiej zainstalować program klikając na poniższy link

https://scratch.mit.edu/download/scratch2

Ważna uwaga !!!

Język polski wybieramy po zainstalowaniu programu, w lewym, górnym rogu – klikając na ikonkę globusa.

1. Wykonaj w Scratch'u animację opisującą dziesięć różnych Państwa w Europie.
2. Ustaw tło jako mapę Europy.
3. Spraw, aby duszek poruszając się pomiędzy wybranymi przez ciebie miejscami powiedział dwa zdania o każdym z nich.

Gotowy plik proszę wysłać na adres: nauczycielspd@wp.pl

Klasa VII

Temat: Algorytm – liczba parzysta.

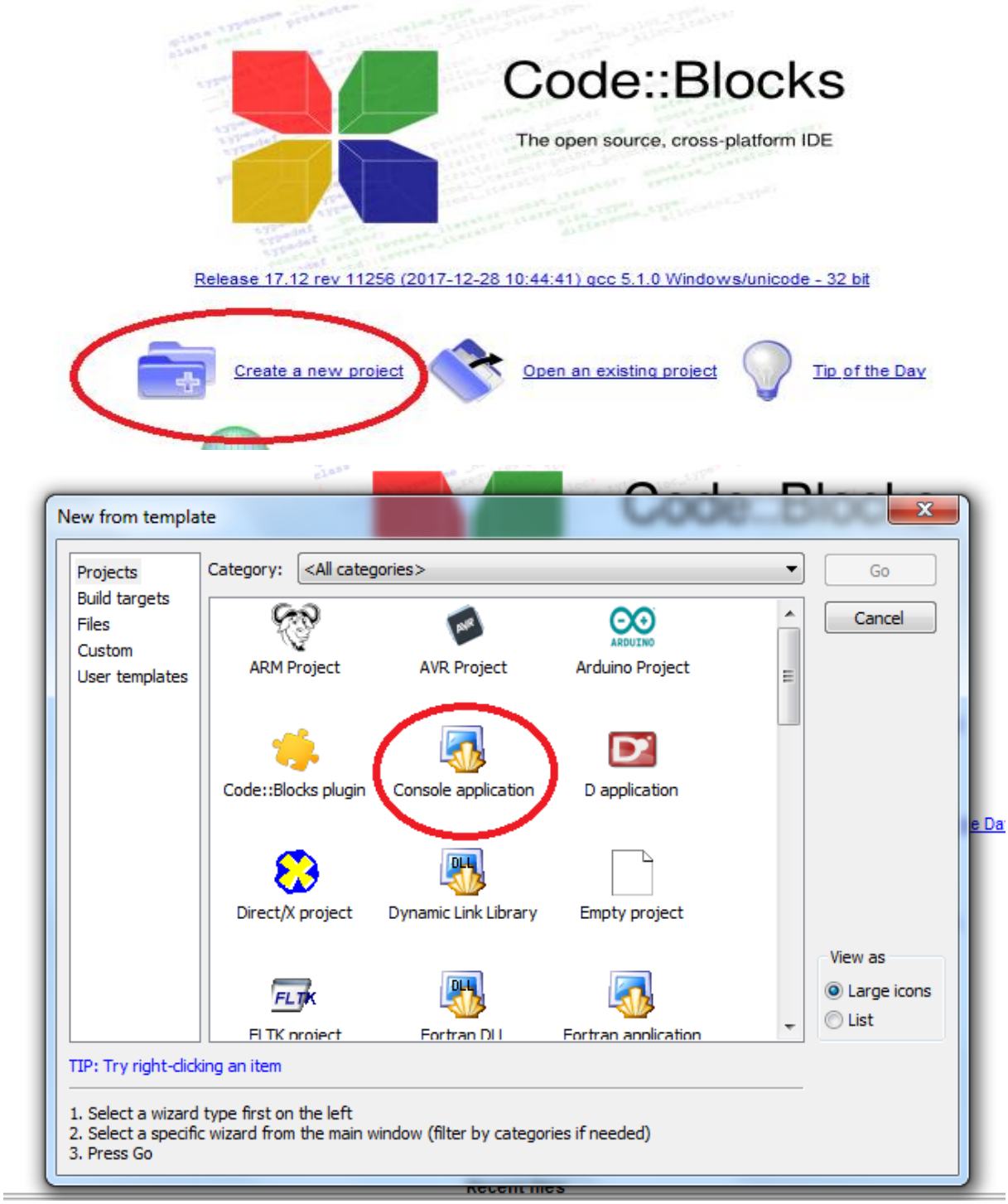
Do wykonania algorytmu będzie potrzebny program Code blocks.

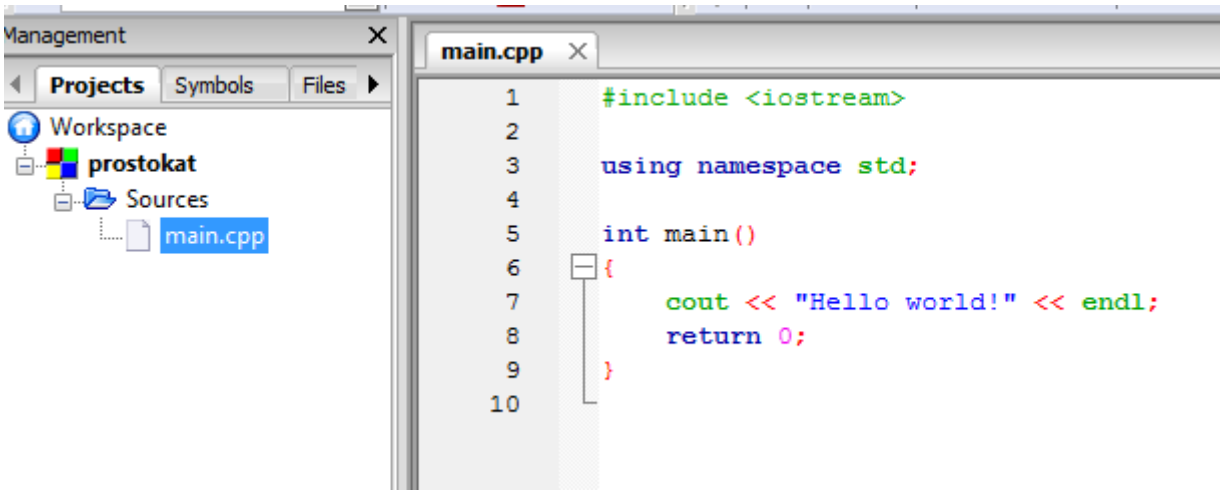
Najlepiej zainstalować program klikając na poniższy link

http://www.codeblocks.org/downloads/26

Po zainstalowaniu należy stworzyć katalog „PROGRAMY” i w nim zapisać nowy projekt o nazwie „liczba parzysta”

PAMIĘTAJ! Nie używaj polskich znaków.





Przypominam!!!

int liczba zadeklarowanie zmiennej „liczba”

cin >> liczba wprowadzenie zmiennej „liczba” czyli boku a prostokąta

NA KOŃCU KAŻDEJ LINII MUSI BYĆ ŚREDNIK!!!

A teraz coś nowego: odpowiednik ze Scratcha „Jeżeli …….to …… w przeciwnym razie …..”

w języku C++ wygląda”

If (warunek)

{

To co ma być wykonane jeśli warunek jest spełniony.

}

else

{

To co ma być wykonane jeśli warunek nie jest spełniony.

}

Jeżeli podana liczba jest parzysta to taki komunikat ma być na ekranie:

„Podana liczba jest parzysta”

W przeciwnym razie (else)

„Podana liczba jest parzysta”

Gotowy plik proszę wysłać na adres: nauczycielspd@wp.pl

Klasa VIII

Temat: Strona internetowa według własnego projektu (2 x 45 min)

Ważna uwaga!!!

Proszę stworzyć katalog o nazwie WWW.

Wszystkie zdjęcia do umieszczenia na stronie należy umieścić w katalogu WWW.

Następnie należy zmienić nazwę na jednowyrazową, pisana małymi literami, bez spacji i bez polskich znaków. Ułatwi to umieszczenie zdjęcia na stronie internetowej.

Należy wykonać 2 strony i połączyć je hiperłączami.

Wykonane strony i zdjęcia należy wysłać na adres: nauczycielspd@wp.pl

Można przed wysłaniem spakować np. Winrarem i wysłać 1 plik.

PODSTAWOWE POLECENIA JĘZYKA HTML - przypomnienie

POLECENIE OPIS - ZNACZENIE

<I>Tekst</I> Czcionka pochylona

<B> Tekst</B> Czcionka pogrubiona

<U> Tekst</U> Czcionka podkreślona

<CENTER>Tekst</CENTER> Ustawienie tekstu i grafiki na środku strony

 Przeniesienie tekstu o jeden wiersz w dół

<P> </P> Wprowadzenie akapitu poprzedzonego interlinią

<P ALIGN=”center”> </P>Ustawienie akapitu na środku

<P ALIGN=”left”> </P> Wyrównanie akapitu do lewego marginesu

<P ALIGN=”right”> </P> Wyrównanie akapitu do prawego marginesu

<P ALIGN=”justify”> </P> Wyrównanie akapitu do lewego i prawego marginesu

<FONT COLOR=” kolor”> Tekst</FONT>

Kolor czcionki np. <FONT COLOR=”red”>

<FONT SIZE=”X”> Tekst</FONT>

Wielkość czcionki od 1 do 7 np. <FONT SIZE=”3”>

<FONT FACE=”nazwa kroju czcionki”> Tekst</FONT>

Rodzaj czcionki np. <FONT FACE=” Arial”>

<BODY BGCOLOR=”kolor”> zmiana koloru tła strony

<BODY BACKGROUND=”rysunek.jpg”>

zmiana tła strony – umieszczony w tle obrazek (pliki typu *.jpg lub *.gif)

<BODY LINK=”kolor”> Kolor odsyłacza

<BODY VLINK=”kolor”> Kolor „odwiedzonego” odsyłacza

<IMG SRC=”rysunek.jpg”> Wstawienie obrazka na stronę (pliki typu *.jpg lub *.gif)

<IMG SRC=”rysunek.jpg” WIDTH=”X” HEIGHT=”Y”>

Zmiana rozmiarów grafiki, gdzie X oznacza szerokość w pikselach, a Y wysokość w pikselach

<A HREF=”http://www.wp.pl”>Tekst lub obraz</A> wstawienie odsyłacza do strony w Internecie

<A HREF=”autor.html”>Tekst lub obraz</A> wstawienie odsyłacza do własnej podstrony

Ewentualne można skorzystać ze strony:

http://www.kurshtml.edu.pl/html/znaczniki,zielony.html