

IGEPEHABOJ 2024 - kategória: Starší žiaci

Opäť sa vraciame k našim známym kamarátom trpaslíkom. „Čo tentoraz vymysleli?“

Trpaslíkovia sa rozhodli, že pôjdu na dovolenku. Mali na výber rôzne destinácie napríklad Drakovo, Stromovo, Kraj jazernej pani, Obrovo a iné zaujímavé miesta v rozprakovlande. Po ťažkej diskusii a argumentovaní, nakoniec väčšina hlasovala za Chrobákovo. V Chrobákove strávili neuveriteľných 14 dní, zažili veľa hrôzy, ale aj príjemných chvíľ, veľa pozorovali, fotili, kreslili, spoznávali zvieratá, jedli a smiali sa.

Úloha 1: MUCHA

Trpaslíkovi Smejkovovi sa páčili lietajúce tvory – muchy, včely a motýle. Našiel si kamarátku muchu FLY a každý deň sledoval jej let. Doma si chcel nakresliť obrázok lietajúcej kamarátky, no nedarilo sa mu to. Pomôž mu.

Vytvor program, ktorý vykreslí náhodný pohyb muchy čiarkovanou čiarou.

Príklady letu muchy:

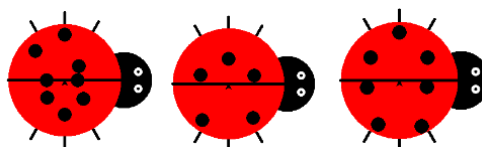


Úloha 2 LIENKA



Dudroš chcel byť sám a tak sa vybral sledovať chrobáčky na lúku. Najviac sa mu páčili lienky. Potrebuje však program, ktorý by mu kreslil lienky.

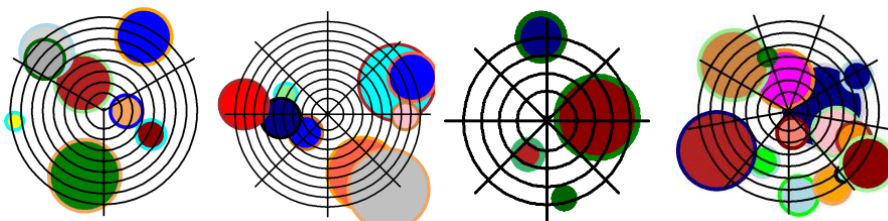
Vytvor program, ktorý bude vykresľovať lienku s náhodným počtom bodiek (najviac 10) a náhodným rozmiestnením bodiek.



Úloha 3 PAVUČINA

Spachtoš sa zase vytratil a rád ležal na pníku a spal. Občas otvoril očko a sledoval pavúky ako pletú svoje pavučiny. Poza pavučín videl krásne kvapky rosy v rôznych farbách.

Pomôž vytvoriť program, ktorý vykreslí pavučinu s náhodných počtov kruhov (od 3 po 10), náhodných čiar (od 3 po 10) a za ňou budú kruhy náhodnej farby a veľkosti (najviac dvojnásobok počtu kruhov pavučiny). Pozor – čím viac farieb, tým krajšie



IGEPEHABOJ 2024 - kategória: Mladší žiaci

Opäť sa vraciame k našim známym kamarátom trpaslíkom. „Čo tentoraz vymysleli?“

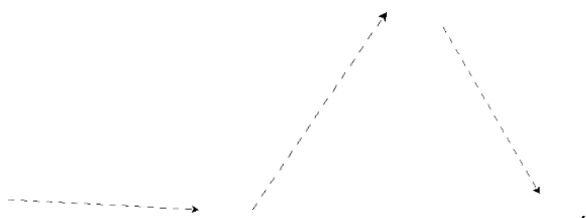
Trpaslíkovia sa rozhodli, že pôjdu na dovolenku. Mali na výber rôzne destinácie napríklad Drakovo, Stromovo, Kraj jazernej pani, Obrovo a iné zaujímavé miesta v rozpravkolande. Po ťažkej diskusii a argumentovaní, nakoniec väčšina hlasovala za Chrobákovo. V Chrobákove strávili neuveriteľných 14 dní, zažili veľa hrôzy, ale aj príjemných chvíľ, veľa pozorovali, fotili, kreslili, spoznávali zvieratá, jedli a smiali sa.

Úloha 1: MUCHA

Trpaslíkovi Smejkoví sa páčili lietajúce tvory – muchy, včely a motýle. Našiel si kamarátku muchu FLY a každý deň sledoval jej let. Doma si chcel nakresliť obrázok lietajúcej kamarátky, no nedarilo sa mu to. Pomôž mu.

Vytvor program, ktorý vykreslí na náhodnom mieste, náhodným smerom pohyb muchy čiarkovanou čiarou.

Príklady letu muchy:



Úloha 2 LIENKA



Dudroš chcel byť sám a tak sa vybral sledovať chrobáčky na lúku. Najviac sa mu páčili lienky. Potrebuje však program, ktorý by mu kreslil lienky.

Vytvor program, ktorý bude vykresľovať lienku s bodkami.

Úloha 3 PAVUČINA

Spachtoš sa zase vytratil a rád ležal na pníku a spal. Občas otvoril očko a sledoval pavúky ako pletú svoje pavučiny. Poza pavučín videl krásne kvapky rosy v rôznych farbách.

Pomôž vytvoriť program, ktorý vykreslí pavučinu s náhodných počtov kruhov (od 3 po 8), náhodných čiar (od 3 po 8) a za ňou budú kruhy náhodnej farby a veľkosti (najviac toľko koľko bude kruhov). Pozor – čím viac farieb, tým krajšie

