



<b>Autor:</b> Mgr. Katarína Kossonová	<b>Škola:</b> ZŠ, Ulica Eliáša Lániho, Bytča	
<b>Predmet:</b> Informatika	<b>Ročník:</b> siedmy	<b>Téma:</b> Imagine

## Pracovný list

**Názov:**

### Ako na začiatok

**Úvod:**

Imagine sa dá využiť aj na vytvorenie zaujímavej hry.

**Postup:**

**Enter** – potvrdenie príkazu, zadaný príkaz sa vykoná

Nie je potrebné dodržiavať dĺžne a mäkkéne, korytnačka rozumie príkazom aj bez nich

**Skrátené tvary zadávaných príkazov** – do príkazového riadku sa napíšu skratky príslušné danému príkazu

Zadanie príkazu: **znovu**

Znovu - všetko na stránke sa zmaže a korytnačka sa vráti na domovskú pozíciu



Zadanie príkazu: **perohore**

Perohore – vypnutie pera, korytnačka nič nekreslí, pohybuje sa po plátne

Zadanie príkazu: **perodole**

Perodole – zapnutie pera, korytnačka kreslí pri pohybe po plátne

Zadanie príkazu: **s otáznikom** (príkaz ?)

– náhodný výber, ktorý zvolí korytnačka (počítač)

**Záver:**

Začiatky sú vždy ťažké a nezábavné!