Informatika · 9. třída

Úlohy 1–2

Jméno: _____

1 Informační systémy a databáze

Zakroužkujte správnou odpověď.

1 Co eviduje knihovní informační systém?

a zboží, ceny a objednávky | b známky, rozvrh a omluvenky | c spoje, zastávky a odjezdy | d knihy, čtenáře a výpůjčky

2 Ve školním systému je jeden žák zapsaný dvakrát. Co se může stát?

a počet žáků ve třídě vyjde špatně | b nic, zdvojený záznam nevadí | c databáze se sama opraví | d smažou se všechny záznamy třídy

3 Proč se jméno žáka nehodí jako primární klíč?

a jména jsou moc dlouhá | b jména obsahují háčky a čárky | c jména se mohou opakovat | d jména se nedají seřadit

2 Programový projekt krok za krokem

Seřaďte kroky. Do okének napište pořadí 1, 2, 3…

a Postup projektu

- [ ] prezentovat hotový projekt
- [ ] otestovat hru a opravit chyby
- [ ] sepsat scénář: ovládání, pravidla, výhra a prohra
- [ ] určit proměnné a rozdělit hru na části
- [ ] vymyslet nápad a cíl hry
- [ ] naprogramovat jednotlivé části

b Začátek programu hry

- [ ] po kliknutí na tlačítko Start spustit program
- [ ] nastavit skóre na 0, životy na 3 a postavu umístit na start
- [ ] po skončení opakování zobrazit Konec hry
- [ ] opakovat hru, dokud jsou životy větší než 0