



Kvízový šampion

INFORMATIKA, PROJEKTOVÁNÍ
A TECHNOLOGIE

01



Protokol aktivity

VAŠE JMÉNA

DATUM

/ /

Použijte tyto stránky k zapisování vašich vynálezů a programování. Je užitečné zapsat si věci, které nefungovaly, stejně jako ty, které fungovaly – to je způsob, jak se učíme!

① Jaké znáte příklady kvízů?

- ② Viděli jste nějaké kvízové show v televizi? Jak hráči hlásili, že chtějí odpovědět na otázku? Jak počítají skóre? Jak jste poznali, kdo je vítěz?

- ③ Jaké funkce by mohl mít váš systém?

④ Jak byste mohli zaznamenávat počet správných odpovědí?




⑤ Jak by váš systém mohl ohlásit „vítěze“?



- ⑥ Jak může moderátor poznat, který soutěžící chce odpovědět?

- ⑦ Jsou zde ještě jiné způsoby, jak vytvořit podobný systém s použitím různých SAM bloků?

8 Co byste mohli použít, abyste si udrželi přehled o skóre?



9 Budou za zaznamenávání správných odpovědí odpovědní soutěžící, nebo někdo jiný?



- ⑩ Určíte maximální počet správných odpovědí, takže můžete vyhlásit „vítěze“?

- ⑪ Jak se to může ukázat ve vašem programu?













02



Čas na reflexi

Bavily vás aktivity? Bylo pro vás něco příliš obtížné? Zakroužkujte emotikon vedle níže uvedených tvrzení, který nejlépe vystihuje vaše pocity.



- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PROJEKT NÁS BAVIL |  |  |  |
| 2 | ROZUMĚLI JSME ZADANÝM ÚKOLŮM |  |  |  |
| 3 | PŘIŠLI JSME S VLASTNÍM ŘEŠENÍM ZADANÝCH ÚKOLŮ |  |  |  |
| 4 | NAŠE VÝSLEDKY JSME SDÍLELI S TŘÍDOU |  |  |  |