

Chemické prvky

počítač vypíše, či hráč hádal správne alebo nie

hráč musí napísať celé meno vyznačeného prvku

Poznáte značky chemických prvkov? Zopakujme si ich spolu s počítačom!



	1	2	3	4	5	vyznačeného prvku										11	12	13	14	15	16	17	18
1	1 H	áno, je to chlór																Napiš názov vysvieteného prvku: chlór		2 He			
2	3 Li	4 Be																	10 Ne				
3	11 Na	12 Mg																	18 Ar				
4	19 K	20 Ca	21 Sc	22 Ti	23 V	24 Cr	25 Mn	26 Fe	27 Co	28 Ni	29 Cu	30 Zn	31 Ga	32 Ge	33 As	34 Se	35 Br	36 Kr					
5	obrázok tabuľky nájdite na internete, zoskenujte alebo nakreslite				41 Nb	42 Mo	43 Tc	44 Ru	45 Rh	46 Pd	47 Ag	48 Cd	49 In	50 Sn	51 Sb	52 Te	53 I	54 Xe					
6					73 Ta	74 W	75 Re	76 Os	77 Ir	78 Pt	79 Au	80 Hg	81 Tl	82 Pb	83 Bi	84 Po	85 At	86 Rn					
7	Fr	Ra	Ac	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Mt								

obrázok tabuľky nájdite na internete, zoskenujte alebo nakreslite

počítač farebne vyznačí niektorý chemický prvok

1 klikneme pravým tlačidlom do stránky

Zmeň Stránka1

Pamäť pre Stránka1

Zruš Stránka1

Zmaž

Pozadie zo súboru...

Ulož pozadie...

Kopíruj pozadie

Prilep do pozadia

Prilep ako pozadie

Skopíruj do schránky

Prilep zo schránky

Pozadia

Kde Obrazky

Fotky

Europa.bmp

hodiny.bmp

krajina1.bmp

periodickaSus.bmp

Slovensko.bmp

beatles

ruža

Bike.lgw

basa.lgf

domino.lgf

fotoAlbum.lgf

gajopy.lgf

hroch.lgf

sasoNaBicykli.LGF

sipkaDolu.lgf

sipkaHore.lgf

zastav

kvet.jp

Ruba.jp

house

vianO

zoba1.LGF

vianStrom.lgf

3 nájdime obrázok sústavy prvkov

2 vyberme položku Pozadie zo súboru

4 stlačíme Otvor

9 ukončíme pomôcku

5 vyberme vkladanie textu

6 vložíme text do prázdneho miesta

8 zapíšme informácie pre hráča

7 zvolíme štýl, veľkosť a farbu písma

Štýl písma

Times New Roman

11

B I U

Napiš názov vyznačeného prvku:

10 opakovaním bodov 5, 6 a 7 vložíme text2

14 ukončíme pomocku Štýl písma

Napiš názov vyznačeného prvku

11 klikneme na pravým tlačidlom

12 vyberme Zmeň text2

13 označíme Zostáva upravovanie a ukončíme pomocku

15 opakovaním bodov 5, 6 a 7 vložíme text3

16 klikneme pravým tlačidlom na text3, vyberme Presúvaj

takto môžeme presúvať všetky texty

chemické prvky v tabuľke pripravíme aj ako korytnačky

17 sputime program LogoMotion

19 nájdime súbor

18 vyberme menu Súbor, položku Otvoriť

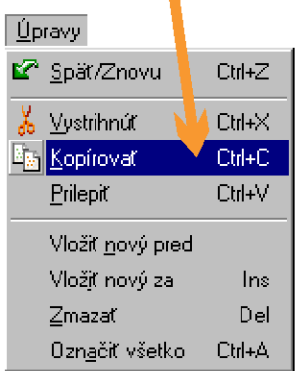
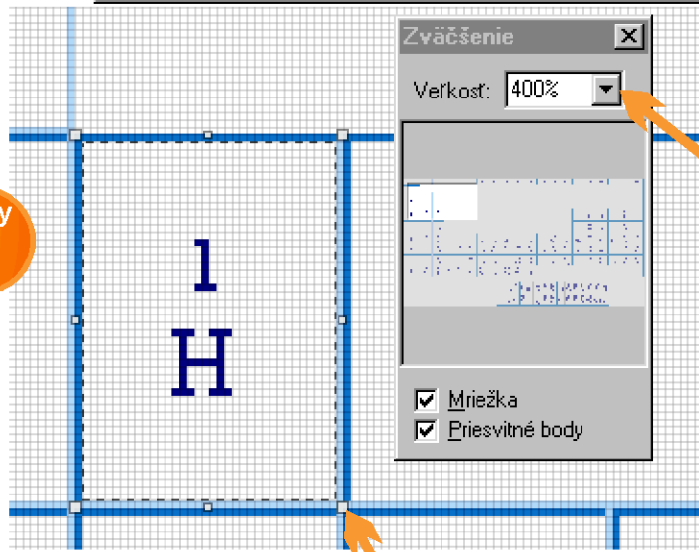
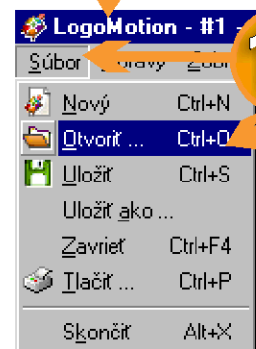
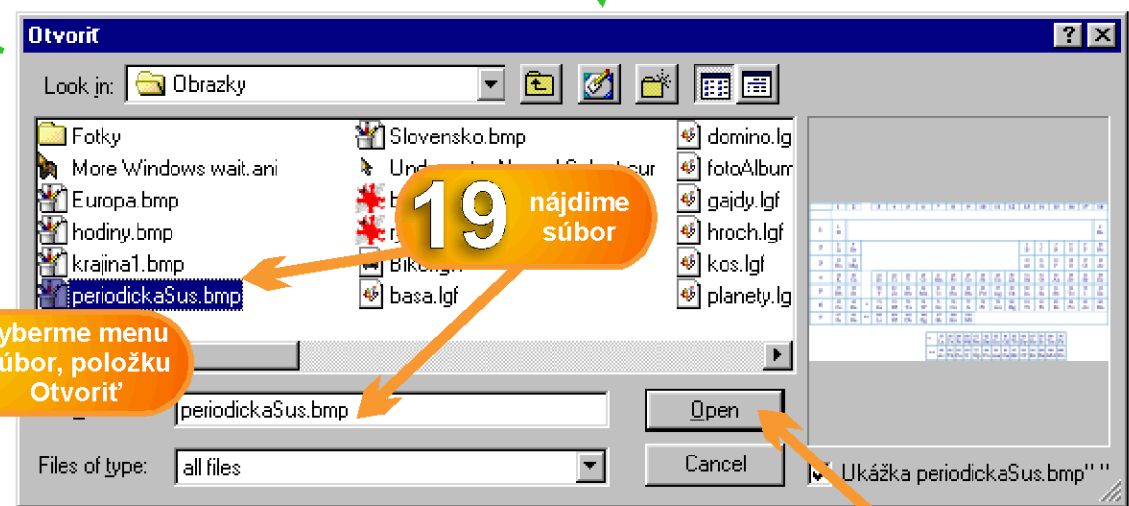
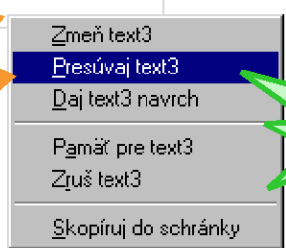
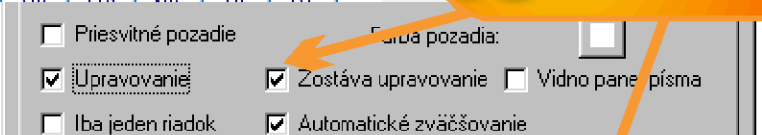
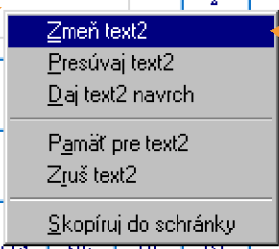
20 stlačíme Otvor

23 z menu Úpravy vyberme Kopírovať

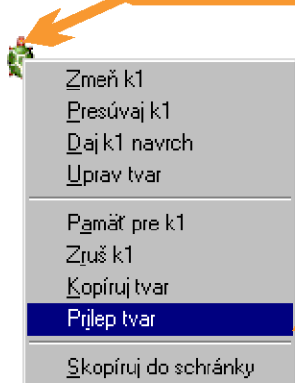
21 zvolíme zväčšenie

24 prejdeme späť do prostredia Imagine

22 vystrihneme niektorý prvok

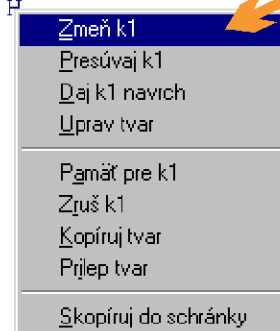


25

klikneme
pravým
tlačidlom na k1

korytnačka zmenila
svoj tvar na
obrázok
vystrihnutého prvku

27

klikneme
pravým
tlačidlom na k1

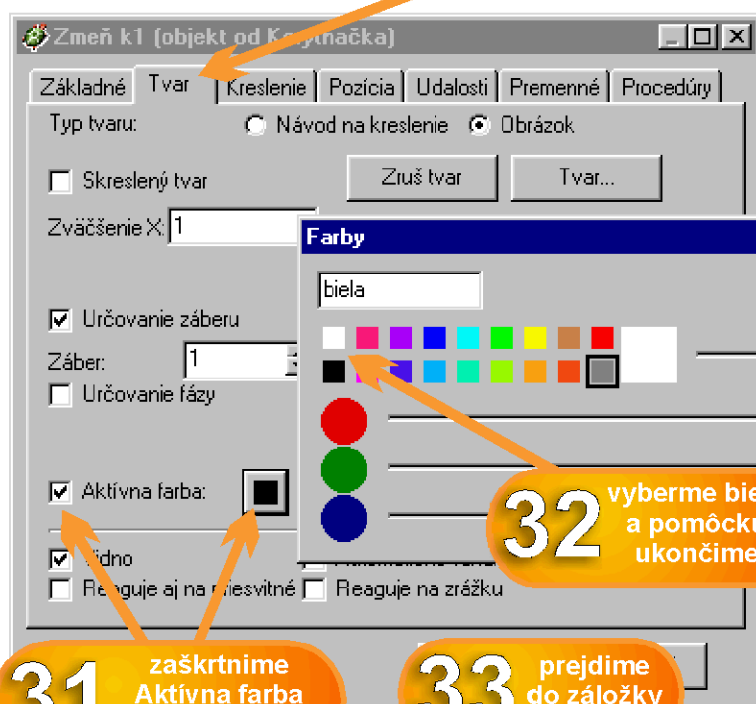
28

vyberme
zmeň k1

29

zmeňme jej
meno na názov
prvku, ktorý
zobrazuje

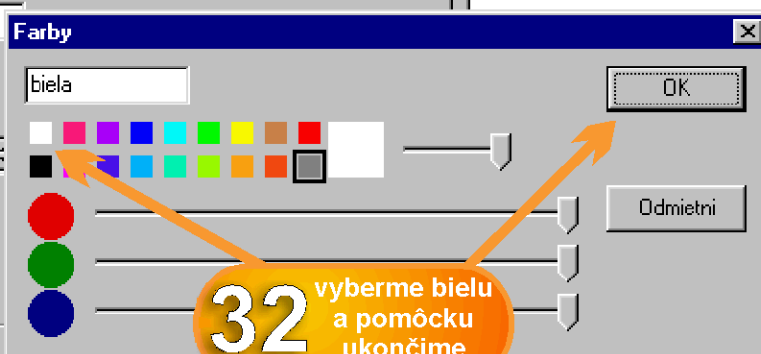
30

prejdime
do záložky
Tvar

31

zaškrtneme
Aktívna farba
klikneme do farby

32

vyberme bielu
a pomôcku
ukončíme

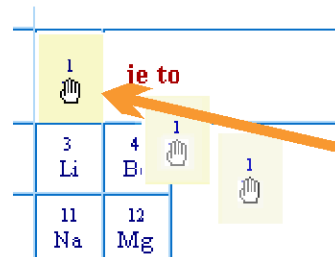
37

klikneme pravým
tlačidlom na
korytnačku

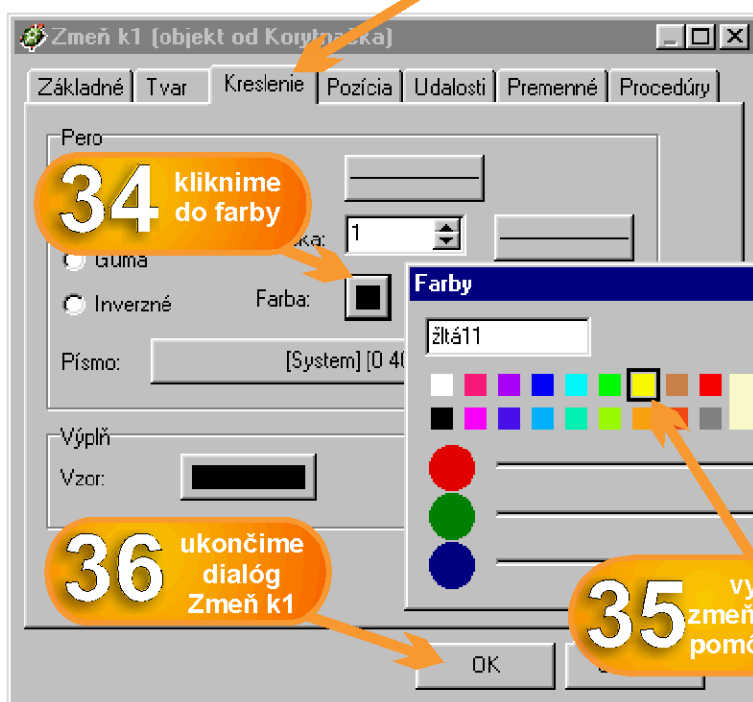
38

vyberme
Presúvaj
vodík

39

presuňme
korytnačku na
miesto, kde je
v pozadí vodík

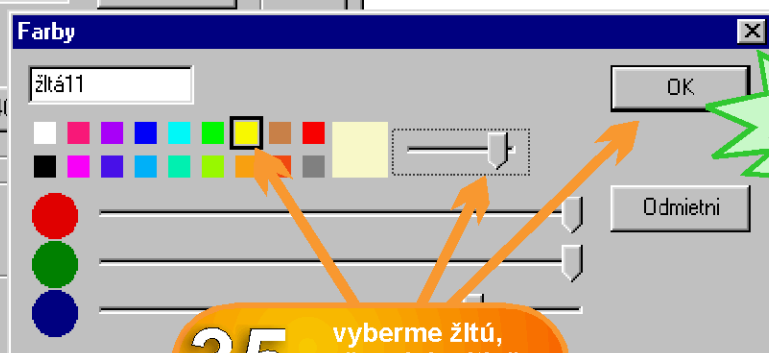
34

klikneme
do farby

36

ukončíme
dialóg
Zmeň k1

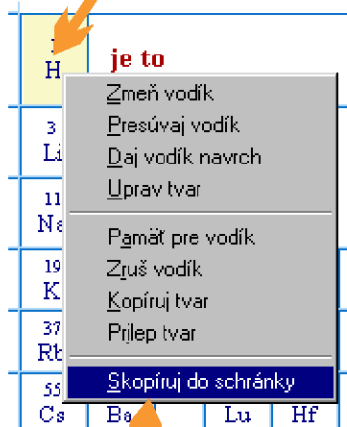
35

vyberme žltú,
zmeňme jej odtieň a
pomôcku ukončíme

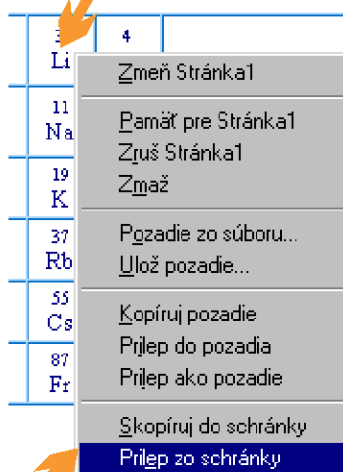
pripravili sme
jednu korytnačku
- vodík



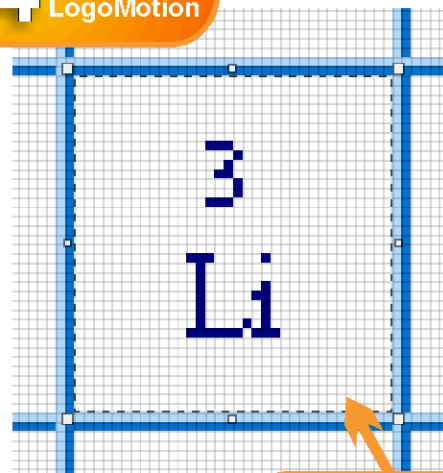
40

klikneme
pravým
tlačidlom na
korytnačku

42

klikneme
pravým
tlačidlom do
stránky

44

prejdeme do
LogoMotion

45

vystrihneme
ďalší chemický
prvok

41

vyberme
Skopíruj do
schránky

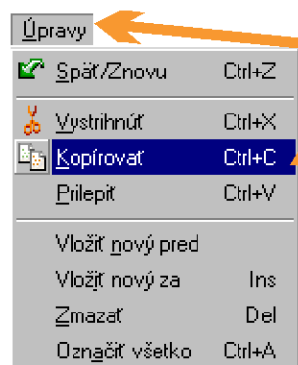
43

vyberme
Prilep zo
schránky

48

klikneme pravým
tlačidlom na novú
korytnačku

50

klikneme opäť
pravým tlačidlom
na korytnačku

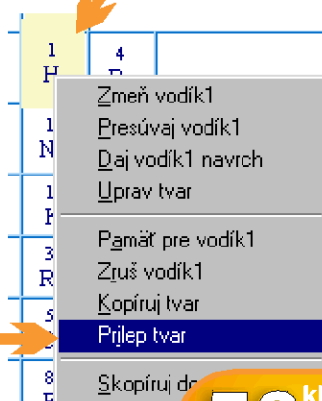
46

skopírujeme
ho do
schránky

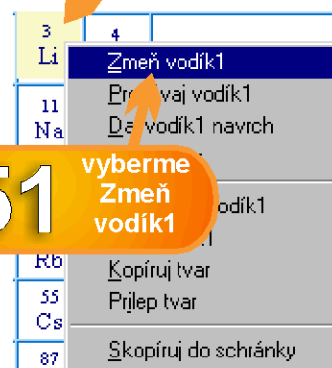
47

prejdeme
späť do
Imagine

49

vyberme
Prilep tvar

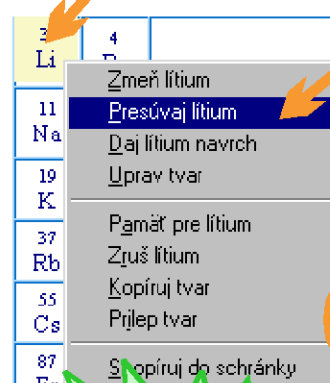
51

vyberme
Zmeň
vodík1

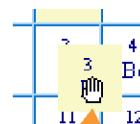
53

klikneme pravým
tlačidlom na
korytnačku

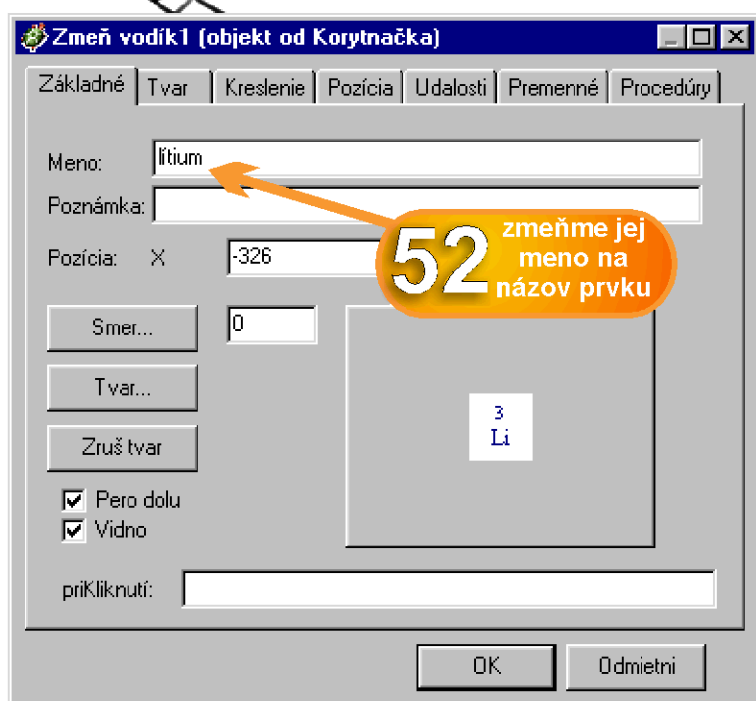
54

vyberme
Presúvaj
lítium

55

posuňme
korytnačku
na miesto

52

zmeňme jej
meno na
názov prvku

opakovaním bodov 40 až
55 môžeme vytvoriť toľko
korytnačiek-chemických
prvkov, koľko chceme

takto pripravíme všetky korytnačky, ktoré chceme v hre hádať

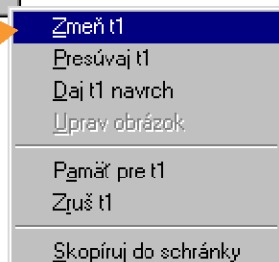
56 vyberme nástroj vkladania nového tlačidla



57 tlačidlo položíme na stránku

58 klikneme naň pravým tlačidlom myši

59 vyberme Zmeň t1



61 prejdeme do záložky Procedúry

Zmeň t1 (objekt od Tlačidlo)

Základné | Vzhľad | Udalosti | Premenné | **Procedúry**

Meno: t1

Popis: Nová hra

Poznámka:

☐ Prepínač

Udalosti:

priZapnutí: nováHra

☒ Pracuje s aktívnymi objektami

☒ Dovolí zastaviť proces

toto je procedúra, ktorá sa vykoná, keď sa tlačidlo zapne

OK Odmietni

1 všetkým korytnačkám dať bielu farbu pera

2 zmazať z text2 minulú odpoveď žiaka

3 zmazať z text3 oznam počítača

4 vygenerovať niektorý z prvkov a zapamätať si ho

5 dať vybranému prvku žltú farbu pera

65 zapíšme algoritmus jednotlivými príkazmi

66 dialóg ukončíme

63 zapíšme meno novej procedúry

64 dialóg ukončíme

62 vyberme tlačidlo Pridaj

Pridaj procedúru

Meno novej procedúry:

nováHra

OK Odmietni

Pridaj Zruš

Zmeň t1 (objekt od Tlačidlo)

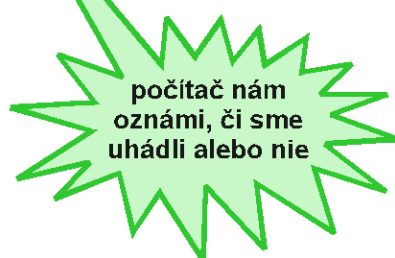
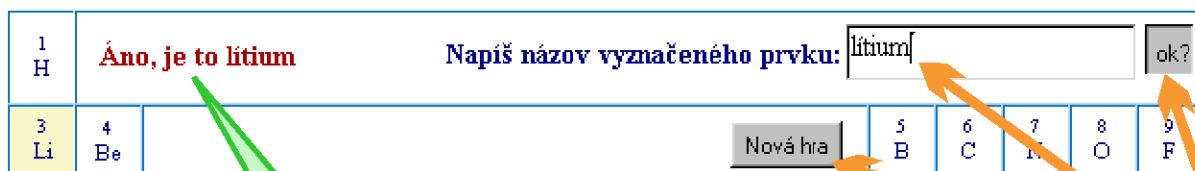
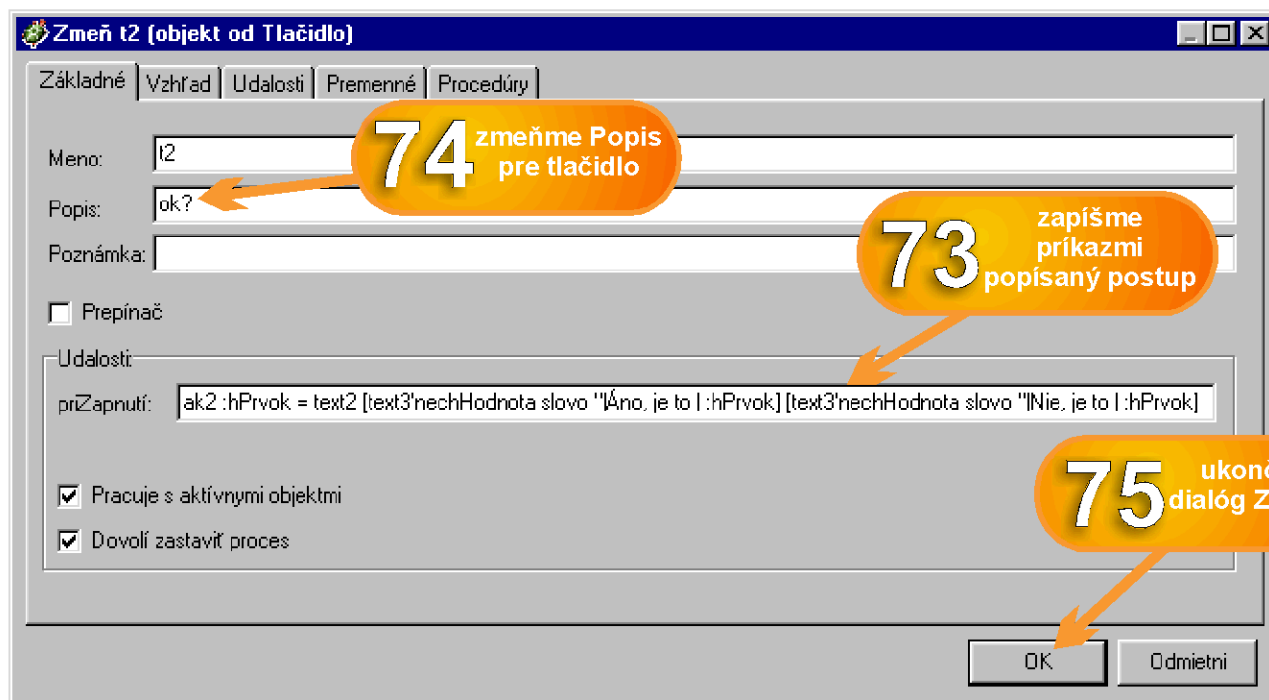
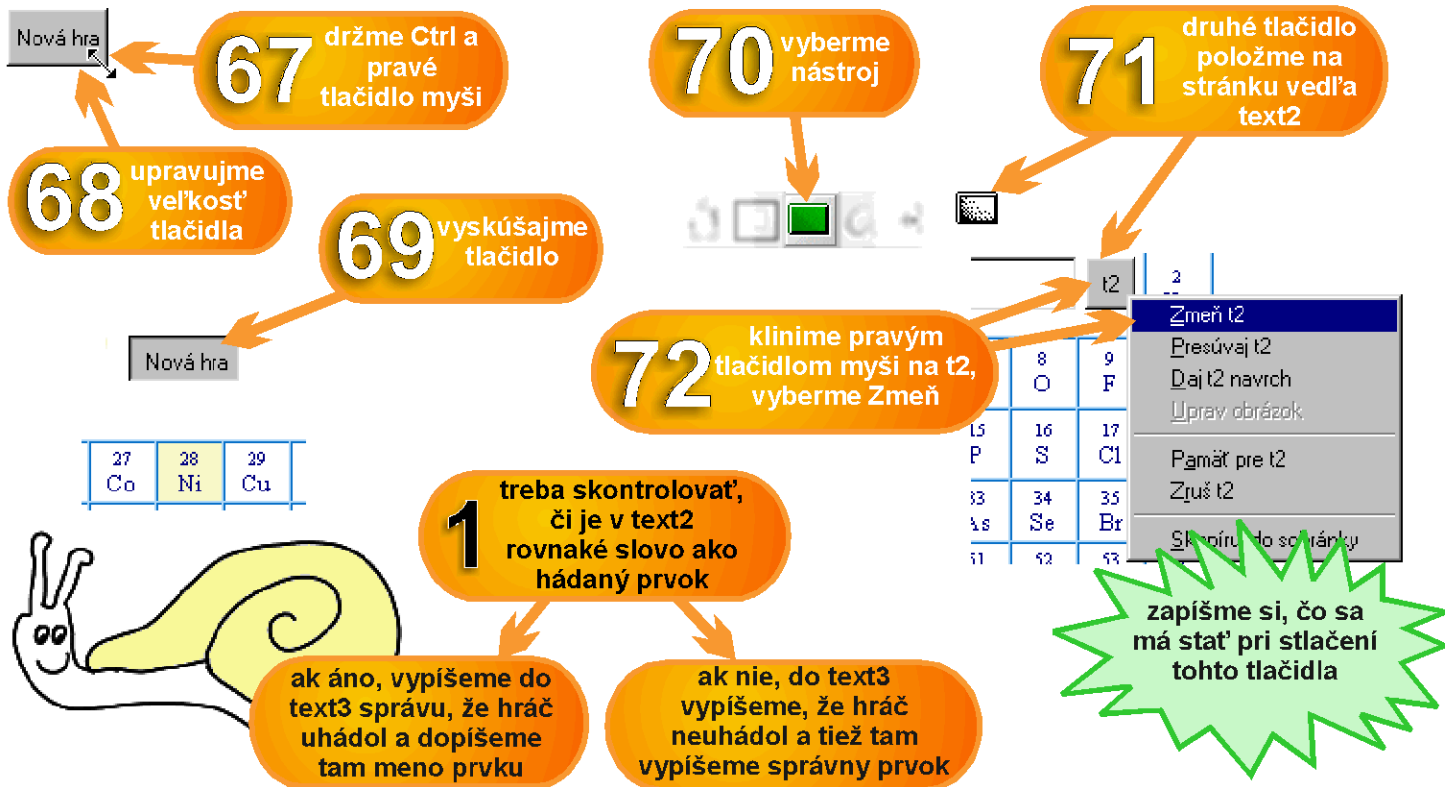
Základné | Vzhľad | Udalosti | Premenné | **Procedúry**

nováHra

```
viem nováHra
pre všetky [nechFP "biela]
text2'nechHodnota ""
text3'nechHodnota ""
urob "hPrvok ?prvok všetky
pre :hPrvok [nechFP "Žltá11]
koniec
```

Pridaj Zruš

OK Odmietni



76 vyskúšajme hru