

# Okruhy učiva z předmětu IVT – klasifikační týden 20. – 23. 1. 2025

**Okruhy pro žáky G1.A a G1.B:** kódy kolem nás, kódování znaků, šifrování, kódování barev, obrázky z čar, komprese a kontrola dat, binární kód

**Okruhy pro žáky G2.:**

- programování v prostředí Scratch – kapitola 3 (vlastní bloky – cesty po mapě, ornamenty, přerušovaná čára, slunce, kytičky, žebřík)
- programování v prostředí Scratch – kapitola 4 (opakování s podmínkou – chytání písmenka, tancující postava, střídání kostýmů, mosty, balónek a kaktus)
- programování v prostředí Scratch – kapitola 5 (události na stisk klávesnice/myši)
- programování v prostředí Scratch – kapitola 6 (posílání zpráv)

**Okruhy pro žáky G3.:**

- programování Micro:bit v prostředí Makecode – výpis na displeji, ikony, text, adresování diod na displeji, práce s tlačítky, hudba, práce s melodií, události reagující na polohu, kompas, intenzita světla

**Okruhy pro žáky G4.A, G4.B:**

- programování v prostředí Scratch – malé projekty (kulička, nákupní seznam)
- programování v prostředí Scratch – projekty (cestování po světě, interaktivní pohlednice, bludiště)

*pozn.: pokud půjdete na zkoušku, tak si od vedoucího skupiny nechte přeposlat společný projekt*

**Okruhy pro žáky G5. – G8.:**

- praktické znalosti úloh vypracovaných v období měsíců září až prosinec 2024,
- základní typografická pravidla při úpravě a zpracování textu (formát, styl, obrázek, ...),
- základní pojmy (počítač, soubor, složka, operační systém, software, hardware, grafické vyjádření vztahu mezi HW a SW a OS, informatika, informace, dělení informací, algoritmus, program, základní jednotky informace – Bit, Byte, ...),
- charakteristika produktů programového balíku MS OFFICE,
- charakteristika základních služeb internetu (kvinta – oktáva),
- číselné soustavy (kvinta – oktáva),
- technické vybavení počítačů – charakteristika (kvinta – oktáva),
- počítačová grafika (sexta – oktáva), práce s vrstvou a selekce v Adobe Photoshop (sexta), práce v bitmapovém grafickém editoru Adobe Photoshop (septima – oktáva),
- Databáze (skupina databáze v septimě, oktáva), úvod do problematiky HTML (skupina HTML septima, oktáva).