

Úloha 4 – Známkování (pouze pro kategorii B)

celkem 60 bodů


V této úloze je Baltík neviditelný

- a) Zapište postupně známky 10 žáků tímto způsobem:

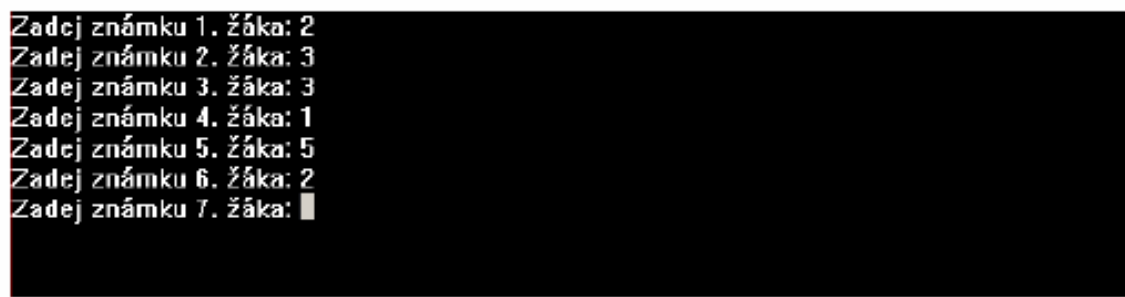
Na obrazovce nahoře vlevo se objeví text Zadej známku 1. žáka: a vpravo od textu se objeví vstupní políčko o šířce znaku 1 pro zadání známky od 1 do 5. Zadáte-li číslo od 1 do 5, zobrazí se na místě vstupního políčka tato známka a na dalším řádku se objeví Zadej známku 2. žáka:. Pokud zadáte jiné číslo než od 1 do 5, zůstane zobrazené vstupní pole a čeká se znovu na zadání správné známky.

Takto se postupuje dále až po 10. žáka, po správném zadání známky 10. žáka program čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši. Viz obr. 4-1 až 4-3.

10 bodů



Obr. 4-1



Obr. 4-2



Obr. 4-3

- b) V dolní části obrazovky se nakreslí souřadnicové osy popsané podle obr. 4-4. Na vodorovné ose jsou čísla jednotlivých žáků, na svislé ose jsou hodnoty známek 1 – 5. Osy, značky dílků i textové popisy mají žlutou barvu (č. 14). Dílky na vodorovné i na

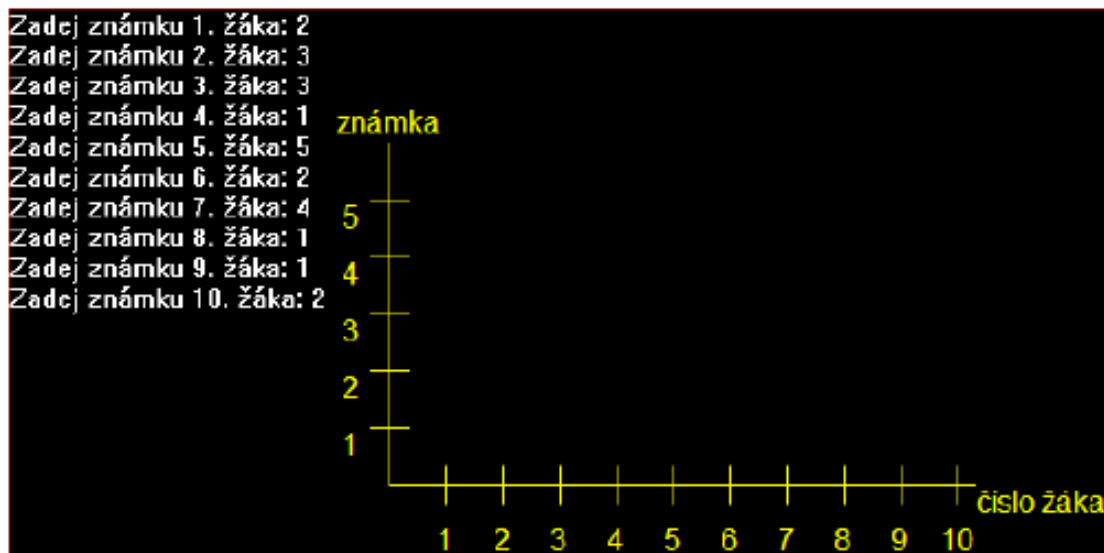
Regionální kolo soutěže Baltík 2008, kategorie A a B

svislé ose jsou od sebe vzdálené 30 bodů.

Polohu os zvolte přibližně podle obr. 4-4, text je v písmu Arial a má velikost 12.

Program čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši.

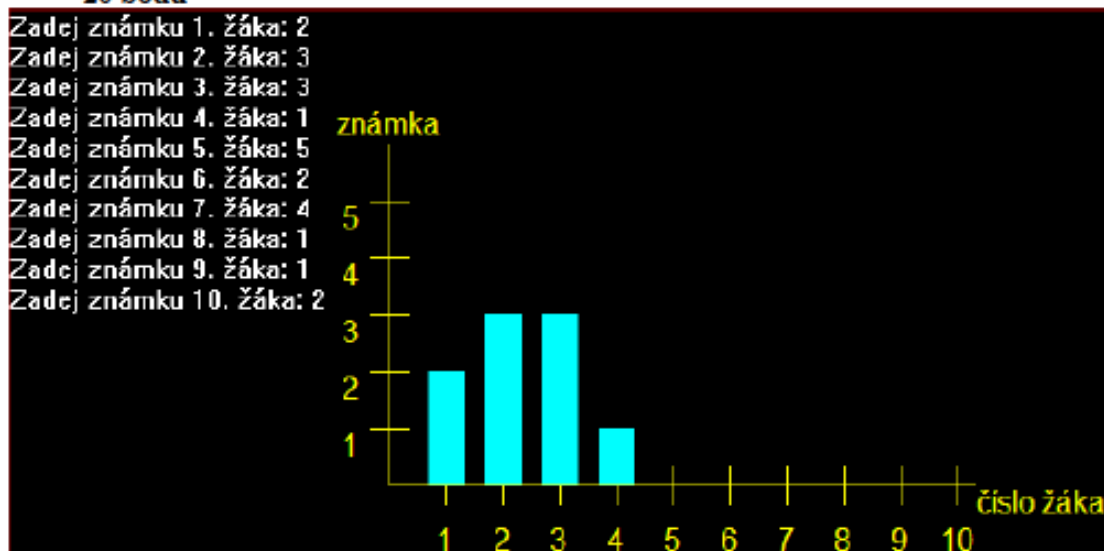
15 bodů



Obr. 4-4

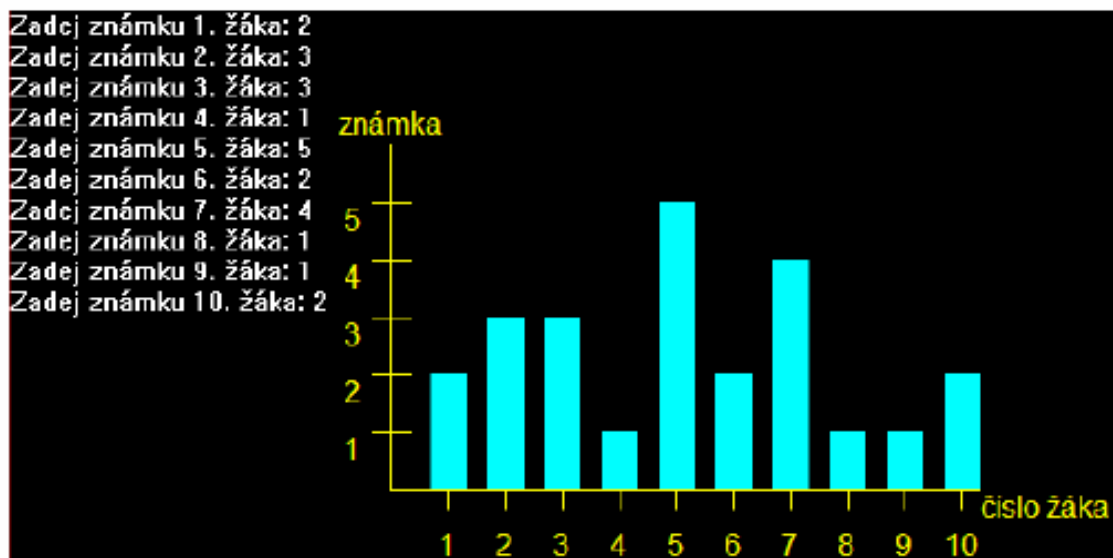
- c) Postupně po půl sekundě se budou objevovat sloupcové grafy známek jednotlivých žáků. Grafy jsou tvořeny vyplněnými obdélníky azurové barvy (č. 10) o šířce 19 bodů a výšce odpovídající známce žáka. Polohu obdélníku vzhledem ke značce žáka ukazují obr. 4-5 a 4-6. Program po nakreslení grafu čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši.

20 bodů



Obr. 4-5

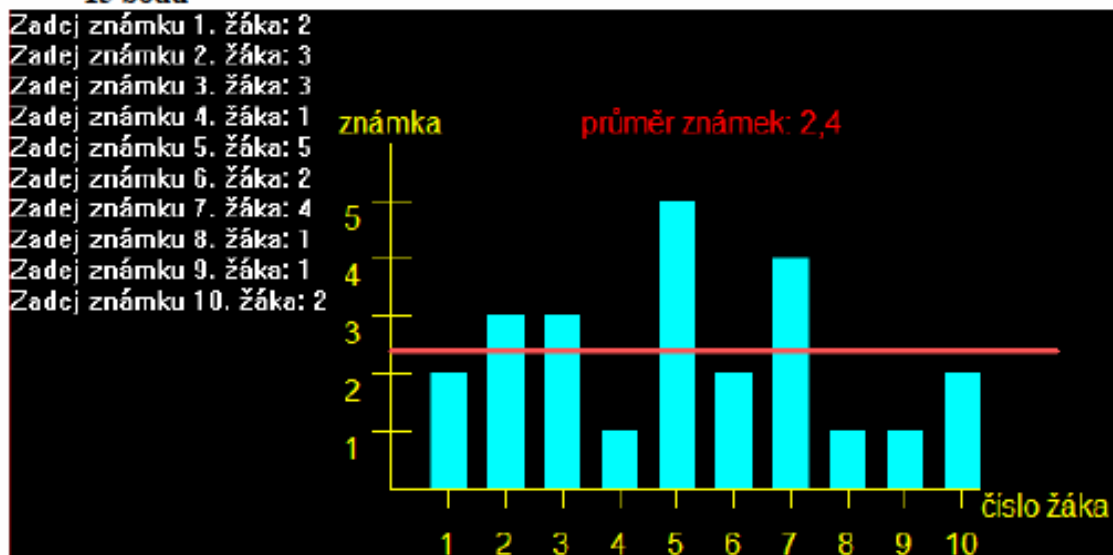
Regionální kolo soutěže Baltík 2008, kategorie A a B



Obr. 4-6

- d) Ve výšce odpovídající průměru známek všech 10 žáků se objeví růžová čára (barva 12) tloušťky 3 a přibližně uprostřed nad grafem červený text průměr známek: a za ním následuje průměrná hodnota známek všech žáků. Text bude psán písmem Arial o velikosti 12. Viz obr. 4-7. Program čeká na stisk libovolné klávesy nebo tlačítka myši a potom skončí.

15 bodů



Obr. 4-7