

# Obrazce a tělesa – Šášek

- vždy pouze výběr a potvrzení správné varianty odpovědi (kurzorové šipky a Enter)

## Úvodní menu – možnost výběru jednotlivých tématických celků, Všechno učivo, Celý program

- Poznej obrazce
  - obdélník, čtverec
  - kosočtverec, kosodélník
  - trojúhelník, lichoběžník
  - obecný čtyřúhelník
  - pravidelný 5 a 6-úhelník
  - nepravidelný 5 a 6-úhelník
- Poznej tělesa
  - krychle, kvádr, hranol
  - rotační kužel
  - rotační válec
  - jehlany
  - pravidelný 4-boký hranol
  - nepravidelný 4-boký hranol
- Trojúhelník – základní pojmy
  - výšky v trojúhelníku
  - těžnice v trojúhelníku
  - správné označení stran
- Trojúhelník – popis
  - přesné pojmenování bodů
  - správný popis stran
  - volba vhodného druhu písma
- Trojúhelník – druhy
  - pravoúhlý trojúhelník
  - tupoúhlý trojúhelník
  - ostroúhlý trojúhelník
  - rovnostranný trojúhelník
  - rovnoramenný trojúhelník
  - obecný trojúhelník
- Obdélník, čtverec – základní pojmy
  - obvod obrazce
  - obsah a plocha obrazce
  - strany a jejich označení
  - úhlopříčky
- Obdélník, čtverec – popis
  - přesné pojmenování vrcholů
  - správný popis stran
  - volba správného typu písma
- Kosočtverec a kosodélník
  - přesné pojmenování bodů
  - správný popis stran
  - vlastností úhlopříček
  - volba správného typu písma
- Kruh a kružnice – základní pojmy
  - rozdíl mezi kruhem a kružnicí
  - poloměr kruhu, kružnice
  - průměr kruhu, kružnice
  - obvod kruhu a délka kružnice

- obsah a plocha kruhu
- Lichoběžník – druhy
  - rovnoramenný lichoběžník
  - pravoúhlý lichoběžník
  - obecný lichoběžník
- Kvádr, krychle – základní pojmy
  - správný popis hran a, b, c
  - výška tělesa
  - horní a dolní podstava
  - stěnová úhlopříčka
  - tělesová úhlopříčka
- Kvádr, krychle – síť
  - správná síť (povrch) krychle
  - správná síť (povrch) kvádr
- Tělesa – povrchy, objemy
  - objem krychle
  - objem kvádr
  - povrch (síť) krychle
  - povrch (síť) kvádr
- Všechny druhy otázek
  - ze všech okruhů otázek náhodným výběrem
- **Expedice – hra**
  - ze všech okruhů otázek náhodným výběrem
- **Videostop - hra**
  - ze všech okruhů otázek náhodným výběrem

- po výběru jednoho z tématických celků nebo volby Všechny druhy otázek následuje volba režimu otázek:

- Limit 50 bodů
  - úkolem je dosáhnout alespoň 50 bodů
  - za každou otázku je možné podle rychlosti odpovědi získat 10 až 1 bod
  - zobrazuje se počet pokusů i bodový průměr
  - pod zadáním běží časový limit
  - na závěr vyhodnocení:
    - známka
    - slovní hodnocení
    - počet získaných bodů
    - počet pokusů
- Bez časového limitu
  - úkolem je dosáhnout alespoň 50 bodů
  - za správnou odpověď získá 10 bodů
  - za nesprávnou odpověď se 5 bodů odečte
  - žádný časový limit
  - zobrazuje se počet pokusů i bodový průměr
  - na závěr vyhodnocení:
    - známka
    - slovní hodnocení
    - počet získaných bodů
    - počet pokusů
- Expert
  - pod zadáním běží časový limit (ten se postupně zkracuje!)
  - počítání do první chyby
  - zobrazuje se počet pokusů i bodový průměr
  - na závěr vyhodnocení:
    - příkladů bez chyby
    - slovní hodnocení

## Expedice - hra

- ❖ celkem 14 kol
- ❖ za správnou odpověď v časovém limitu získá od 2 do 50 Kč (podle rychlosti)
- ❖ při nesprávné odpovědi ztráta 50 Kč
- ❖ v každém kole je třeba získat alespoň 101, 151 nebo 201 Kč
- ❖ doporučený časový limit 20 minut
- ❖ na úplný závěr vyhodnocení:
  - známka
  - slovní hodnocení
  - celkem korun
  - doporučený čas
  - skutečný čas
  - bonus za čas (1 vteřina pod nebo nad doporučený čas = + nebo – 2 body)
  - za chyby (za každý špatně vypočítaný příklad -10 bodů)
  - body celkem

## Videostop - hra

- ❖ celkem 14 kol
- ❖ v každém kole je úkolem dosáhnout alespoň 50 bodů
- ❖ za každou otázku je možné podle rychlosti odpovědi získat 10 až 1 bod
- ❖ zobrazuje se počet pokusů i bodový průměr
- ❖ pod zadáním běží časový limit
- ❖ na závěr kola vyhodnocení:
  - průměr bodů v sérii
  - zisk v korunách (100 násobek průměru)
  - zisk b minulých kolech
  - celkem korun
  - částka, o kterou se bude hrát ve hře Videostop (vždy 1/10 doposud získaných peněz)
- ❖ následuje 5 pokusů o zastavení trojice kostek tak, aby na nich byl stejný počet ok
- ❖ na úplný závěr celkové vyhodnocení:
  - Hodnocení videostopu:
    - počet dvojic
    - počet trojic
    - počet chyb
    - úspěšnost v %
    - známka za bystrost a rychlost
  - Hodnocení vědomostí:
    - celkem otázek
    - počet pokusů
    - počet chyb
    - úspěšnost v %
    - známka za znalosti a vědomosti
  - Tvoje odměna
    - získaný předmět
    - celkem korun

**Celkové hodnocení (F4)** – přehled hodnocení jednotlivých absolvovaných částí

**Konec programu (Esc)** – ukončení programu