

Seznam výukových materiálů zpracovaných v rámci projektu




INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

INOVAČNÍ METODY VE VÝUCE

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0668
Číslo a název šablony klíčové aktivity	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Tematická oblast	<i>Algoritmizace a programování</i>
Zpracovatel výukového materiálu	<i>Mgr. Krejčí Bohumír</i>

poř.č.	kód materiálu	název materiálu	anotace
1	VY_32_INOVACE_20.KB.01	Základní části programu, program na sčítání čísel	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro výklad tématu Základní části programu, program na sčítání čísel v jazyce C++.
2	VY_32_INOVACE_20.KB.02	Podmíněný příkaz	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro výklad tématu Podmíněný příkaz v programovacím jazyce C++.
3	VY_32_INOVACE_20.KB.03	Použití nejjednodušších příkazů programovacího jazyka - prověrka	<i>Word</i> Pracovní list je určen k zopakování znalostí nejjednodušších příkazů programovacího jazyka.
4	VY_32_INOVACE_20.KB.04	Příklady s použitím Pythagorovy věty	<i>ActivInspire</i> Sešit je určen k zopakování, doplnění a procvičení znalostí týkajících se používání podmíněného příkazu a matematických příkazů s užitím unity math.h v programovacím jazyce C++.

- u prezentací umístěných ve složce otevřít složku Balíček prezentací a kliknout na
- dále kliknout na  a otevřít nabídnutou prezentaci

VY_32_INOVACE_20.KB.01
Prezentace aplikace Microsoft PowerPoint

5	VY_32_INOVACE_20.KB.05	Složitější Podmíněné příkazy	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro výklad a procvičení tématu Složitější podmíněné příkazy v programovacím jazyce C++.
6	VY_32_INOVACE_20.KB.06	Podprogram (funkce)	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro výklad a procvičení tématu Podprogram (funkce) v programovacím jazyce C++.
7	VY_32_INOVACE_20.KB.07	Použití proměnné typu char	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro výklad a procvičení tématu Použití proměnné typu char v programovacím jazyce C++.
8	VY_32_INOVACE_20.KB.08	Použití cyklu s podmínkou na začátku	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro výklad a procvičení tématu Použití cyklu s podmínkou na začátku v programovacím jazyce C++.
9	VY_32_INOVACE_20.KB.09	Použití cyklu s podmínkou na konci	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro výklad a procvičení tématu Použití cyklu s podmínkou na konci v programovacím jazyce C++.
10	VY_32_INOVACE_20.KB.10	Procvičování cyklu s podmínkou na konci	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro procvičení tématu Cyklus s podmínkou na konci v programovacím jazyce C++.
11	VY_32_INOVACE_20.KB.11	Cyklus se známým počtem opakování	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro vysvětlení a procvičení tématu Cyklus se známým počtem opakování v programovacím jazyce C++.
12	VY_32_INOVACE_20.KB.12	Funkce faktoriál	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro vysvětlení a procvičení tématu Cyklus se známým počtem opakování v programovacím jazyce C++.
13	VY_32_INOVACE_20.KB.13	Výpočet kombinačního čísla	<i>ActivInspire</i> Sešit je určena pro vysvětlení a procvičení tématu Cyklus se známým počtem opakování a použití funkcí (podprogramů) v programovacím jazyce C++.
14	VY_32_INOVACE_20.KB.14	Použití příkazů cyklu s podmínkou na začátku programovacího jazyka - prověrka	<i>Word</i> Pracovní list je určen k zopakování znalostí použití cyklu s podmínkou na začátku.

- u prezentací umístěných ve složce otevřít složku Balíček prezentací a kliknout na
- dále kliknout na



Balíček prezentací


a otevřít nabídnutou prezentaci

VY_32_INOVACE_20.KB.01

Prezentace aplikace Microsoft PowerPoint

15	VY_32_INOVACE_20.KB.15	Použití příkazů cyklu se známým počtem opakování programovacího jazyka - prověrka	<i>Word</i> Pracovní list je určen k zopakování znalostí použití cyklu se známým počtem opakování.
16	VY_32_INOVACE_20.KB.16	Úvod do použití jednorozměrného pole	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro vysvětlení principu funkce a použitelnosti proměnné jednorozměrné pole v programovacím jazyce C++.
17	VY_32_INOVACE_20.KB.17	Práce s prvky jednorozměrného pole	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro vysvětlení možnosti využití proměnné jednorozměrné pole v programovacím jazyce C++.
18	VY_32_INOVACE_20.KB.18	Možnosti plnění jednorozměrného pole	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro procvičení používání proměnné jednorozměrné pole v programovacím jazyce C++.
19	VY_32_INOVACE_20.KB.19	Proměnná char v jednorozměrném poli	<i>PowerPoint</i> Prezentace je určena pro procvičení používání proměnné char v jednorozměrném poli v programovacím jazyce C++.
20	VY_32_INOVACE_20.KB.20	Použití proměnné jednorozměrné pole - prověrka	<i>Word</i> Pracovní list je určen k zopakování znalostí použití proměnné jednorozměrného pole.

Datum	
Podpis tvůrce materiálů	
Podpis manažera projektu	
Podpis ředitele školy	

- u prezentací umístěných ve složce otevřít složku Balíček prezentací a kliknout na
- dále kliknout na  a otevřít nabídnutou prezentaci



VY_32_INOVACE_20.KB.01
Prezentace aplikace Microsoft PowerPoint