**1. Autobus**

Začiatok formulára

Štyria kamaráti Adam, Cyril, Dano, Emil nastúpili do autobusu takto:  
Dano pred Emilom  
Dano pred Cyrilom  
Emil pred Cyrilom   
Adam pred Danom  
V akom poradí nastupovali?

Dano – Emil – Cyril – Adam

Adam – Dano – Emil – Cyril

Adam – Dano – Cyril – Emil

Emil – Cyril – Adam– Dano

Spodná časť formulára

**2. Limonáda**

Začiatok formulára

Bobry si na oslavu objednali špeciálnu limonádu. Firma má limonádu uloženú v rôzne veľkých fľaškách:  
**1 liter, 4 litre, 8 litrov, 16 litrov, 32 litrov**  
Koľko najmenej fliaš potrebujú, aby na oslavu priviezli presne **25 litrov** limonády?

4

2

5

3

Spodná časť formulára

**3. Kódovanie**

Začiatok formulára

Lacko kóduje svoje správy tak, že medzi každé dve písmená v slove vloží iné písmeno, ktoré je náhodne zvolené.  
Lacko poslal Jankovi správu s miestom ich stretnutia:  
**PAREI ROIDETKIE**  
Kde sa stretnú?

PRI ODETKE

PRI ROTKE

PRI RIEKE

PRI TETKE

Spodná časť formulára

**4. Priečinky**

Začiatok formulára

Marek vidí v prieskumníkovi cestu k priečinku s jeho obľúbeným spevákom takto:   
**C:\Hudba\Pop\MiroJaros**  
Ktoré tvrdenie je pravdivé?

Priečinok Hudba je v priečinku Pop.

Priečinok Pop je v priečinku MiroJaros.

Priečinok Hudba je v priečinku MiroJaros.

Priečinok MiroJaros je v priečinku Pop.

**5. Nakladanie zmrzlín**

Začiatok formulára

V stánku predávajú tri druhy zmrzliny:   
Jahodová, Vanilková, Citrónová  
Zmrzlinár dodržiava pri nakladaní zmrzliny do kornútka nasledujúci postup:  
1.Zober prázdny kornútok.  
2.Náhodne si zvoľ jeden druh zmrzliny a z neho daj navrch dva kopčeky na seba.  
3.Daj navrch jeden kopček zmrzliny iného druhu.   
4.Ak je zákazník spokojný, skonči, inak opakuj postup od bodu dva.  
Pri nakladaní ktorého kornútka dodržal zmrzlinár postup?

Citrónová, citrónová, vanilková, jahodová, vanilková, citrónová

Vanilková, citrónová, jahodová

Jahodová, jahodová, citrónová, vanilková, vanilková, jahodová

Vanilková, citrónová, citrónová, jahodová, jahodová, vanilková

**6. Uchovaj – Pridaj**

Začiatok formulára

Ferko sa hrá s počítačom hru Uchovaj - Pridaj. Počítač najprv vygeneruje niekoľko čísel. Potom vygeneruje niektoré z operácií:  
**Uchovaj N** znamená, že ostanú len čísla väčšie ako číslo N.   
**Pridaj C** znamená, že ku každému číslu sa pripočíta číslo C.  
Úlohou hráča je vykonať s číslami vygenerovanú postupnosť operácií a zadať výslednú postupnosť čísel.  
Počítač vygeneroval čísla  
**58, 14, 82, 37, 79**  
a operácie   
**Pridaj 10, Uchovaj 50, Pridaj 10**  
Aké čísla zostali?

78, 102, 57, 99

68, 92, 89

78, 102, 99

68, 24, 92, 47, 89

**7. Rozprávací robot**

Začiatok formulára

Rozprávací robot vysloví ľubovoľný text a pritom dodržiava takéto pravidlá:

* ak je pred slovom číslo, toto slovo vysloví toľkokrát, aká je hodnota čísla,
* ak je postupnosť slov medzi príkazmi **opakuj číslo krat** a **koniec opakovania**, túto postupnosť slov vysloví toľkokrát, aká je hodnota čísla,

Napríklad:   
namiesto **3lampa** robot povie **lampa lampa lampa**  
namiesto **opakuj 2 krat čierna biela koniec opakovania** robot povie **čierna biela čierna biela**  
Emka chce, aby robot povedal  
**bim bam bim bam bim bam bim ešte ešte troška si pospím**  
Akú postupnosť príkazov má Emka napísať?

opakuj 3 krat bim bam koniec opakovania bim 2ešte si pospím

3bim 3bam bim 2ešte troška si pospím

opakuj 3 krat bim bam koniec opakovania bim 2ešte troška si pospím

opakuj 4 krat bim bam koniec opakovania 2ešte troška si pospím

**8. Skoč 8**

Začiatok formulára

Hracia plocha sa skladá z radu, v ktorom je 8 políčok označených postupne písmenami A až H.   
Na niektorom políčku stojí robot, ktorý vie vykonať nasledujúce príkazy.

* Príkazy **1vlavo**, **2vlavo** až **7vlavo** znamenajú, že robot skočí o 1, 2 až 7 políčok vľavo.
* Príkazy **1vpravo**, **2vpravo** až **7vpravo** znamenajú, že robot skočí o 1, 2 až 7 políčok vpravo.

Robot stál na políčku C a vykonal takúto postupnosť príkazov  
**2vlavo 7vpravo 2vlavo 1vpravo 3vlavo**  
Na ktorom políčku je teraz robot?

na políčku B

na políčku C

na políčku D

na políčku E

**9. Textový kurzor**

Začiatok formulára

Malý bobor chcel napísať na počítači text   
**počítač je super**  
Text, ktorý napísal bol:  
**počítítač je supeper**  
Po dopísaní si všimol, že v texte sa nachádza viacero chýb. Kurzor je nastavený na konci textu.  
Bobrík vie zatiaľ používať iba tieto klávesy:   
**Delete, Backspace, Home, End, šípka vľavo, šípka vpravo.**  
Najmenej koľko klávesov musí stlačiť, aby bol text bez chýb?

9

10

11

16

Spodná časť formulára