

Klasa V – materiał do sprawdzianu, styczeń 2024

Podręcznik: *Informatyka podręcznik 5 Wyd. WSiP*

Poniżej znajdziesz informacje, jaki materiał z podręcznika powinnaś/powinieneś sobie przypomnieć **przed sprawdzianem**. Obok każdego zagadnienia znajdziesz numer strony w podręczniku, gdzie znajduje się materiał do powtórzenia.

Przypomnij sobie następujące zagadnienia:

1. Jaki rodzaj grafiki tworzymy przy pomocy programu Paint? - str. 15
2. Co to jest grafika wektorowa? - str. 15
3. Z czego składa się obrazek wektorowy? - str. 15
4. Jaki rodzaj grafiki można dowolnie powiększać bez utraty jakości? - str. 15
5. Jaki serwis internetowy udostępnia zbiór gotowych obrazków wektorowych do dowolnego wykorzystania? - str. 16
6. Co to znaczy, że obraz na stronie internetowej jest na licencji Creative Commons CC0? W jaki sposób wolno nam wykorzystywać taki obrazek? - str. 16
7. Jak pobrać clipart z witryny OpenClipart.org? - str. 17-18
8. Rozdział „Ruchome obrazki” – przypomnij sobie sposób stworzenia nowego duszka w Scratch’u tak, aby można go było animować uzyskując wrażenie ruchu.

Ćwiczenie praktyczne, które wykonasz na sprawdzianie będzie polegało na:

- **przygotowaniu prostego wektorowego rysunku w programie Draw (Draw to program, który wykorzystujemy na zajęciach do tworzenia grafiki wektorowej – jest częścią zbioru programów LibreOffice). Szczegółowe informacje o tym, jak ma wyglądać rysunek otrzymasz na arkuszu ćwiczeniowym, będącym częścią sprawdzianu.**
- **przygotowaniu w Scratchu animacji postaci w sposób opisany w rozdziale „Ruchome obrazki” - szczegóły otrzymasz na arkuszu ćwiczeniowym, będącym częścią sprawdzianu**

Wykonujesz jedno z dwóch opisanych ćwiczeń – do wyboru!