

OBSAH

MODELOVÁNÍ	5
MODELY, SCHÉMATA A OBRAZOVÉ ZNÁZORNĚNÍ JEVŮ	6
GRAFY	14
GRAFY S VIZUALIZACÍ HODNOT	21
VÝSEČOVÝ (KRUHOVÝ) GRAF	23
SPOJNICOVÝ GRAF	24
ALGORITMIZACE A PROGRAMOVÁNÍ	27
ALGORITMUS	28
VÝVOJOVÝ DIAGRAM	29
ZÁKLADY PROGRAMOVÁNÍ	35
PROGRAMOVÁNÍ VE SCRATCHI	35
KRESLENÍ PROGRAMOVÁNÍM	47
CYKLUS UVNITŘ CYKLU	50
OTISKNUTÍ POSTAVY	52
VLASTNÍ BLOKY	53
PROMĚNNÉ	55
POČÍTAČOVÁ BEZPEČNOST	61
NÁSTRAHY DIGITÁLNÍHO SVĚTA	62
PHISHING	62
KYBERŠIKANA	65
KOMUNIKUJ BEZPEČNĚ!	65
POČÍTAČOVÉ VIRY A ANTIVIROVÉ PROGRAMY	67
HESLA A PRÁCE S NIMI	69
DVOUFAKTOROVÁ AUTENTIZACE	71