

PIŠEK – sprememba zgodbe

1. **Ime stare naloge:** Pišek je zaspal 2
2. **URL stare naloge:** pisek.acm.si
3. **Predlagatelj spremembe (ime in priimek in e-naslov):**

Lucija Baša, lb30279@student.uni-lj.si

4. Staro besedilo:

Pišek skrbi za svoje zdravje, zato gre vsako jutro v šolo s Pešbusom. To jutro Pišek ni slišal budilke in je prepozno vstal. Da ne zamudi pouka, ga mama odpelje z avtom. Z njima bo šla tudi Piškova prijateljica Gosenica, ki jo bosta pobrala po poti in jo peljala v vrtec. Pomagaj mami pripeljati Piška v šolo in Gosenico v vrtec. Število delčkov, ki jih pri nalogi lahko uporabiš, je omejeno, zato uporabi zanko.

5. Želene spremembe

☐ Lik in njegova grafična podoba:

Namesto avta voz (lesen, konj), namesto gosenice pastir Pavle

☐ Ostali predmeti na mreži:

namesto šole/vrtca je potok/mlekarna (koča z napisom); namesto hiš so lahko drevesa, ovce; cesta naj bo makadamska pot.

☐ Napis na delčku¹:

vse enako - razen:

Poberi pastirčka

Odloži pastirčka

pri potoku

pri mlekarni

☐ Določite določeno stopnja²:

je več testov

☐ Naslov naloge: Srečanje

☐ Besedilo naloge:

Pastir Peter se je z vozom odpravil po mleko k pastirici Mici. Na poti je srečal pastirja Pavleta, ki je bil namenjen priti do izvira potoka. Peter mu ponudi prevoz.

Pomagaj pri načrtovanju poti tako, da bo Pavle prišel z vozom do potoka, Peter pa do svežega mleka. Število delčkov, ki jih pri nalogi lahko uporabiš, je omejeno, zato uporabi zanko.

¹ ostane pa enak učinek: npr. "poberi zrno" spremenimo v "utrgaj rožo" ali pa "korak naprej" v "poskok naprej"

² originalna naloga ima denimo stopnje **, *** in ****, izberemo pa denimo le ***

□ Sporočila programa:

successReachGreenArea: "Super! Peter je prispel do mlekarne.",

failureReachGreenArea: "Ojoj! Peter ni prispel do mlekarne. Poskusi še enkrat.",

successOneMarbleInHole: "Čestitamo, Pavle je prispel do potoka!",

failureOneMarbleInHole: "Pavle ni prispel do potoka!",

leavesGrid: "Voz je zapustil mrežo!",

obstacle: "Ojoj! Voz se je zaletel v oviro. Poskusi še enkrat.",

6. Kategorija³ (maksimalno 3):

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 4.- 6. razred OŠ – začetniki | <input type="checkbox"/> 4.- 6. razred OŠ – napredni |
| <input type="checkbox"/> 7.- 9. razred OŠ – začetniki | <input checked="" type="checkbox"/> 7.- 9. razred OŠ – napredni |
| <input type="checkbox"/> SŠ – začetniki | <input type="checkbox"/> SŠ - napredni |

7. Težavnosti naloge

- | | | | |
|---|--------------------------------|---|--------------------------------|
| • za kategorijo tukaj izberite kategorijo | <input type="checkbox"/> lahka | <input type="checkbox"/> srednja | <input type="checkbox"/> težka |
| • za kategorijo 7.- 9. razred OŠ – napredni | <input type="checkbox"/> lahka | <input checked="" type="checkbox"/> srednja | <input type="checkbox"/> težka |
| • za kategorijo tukaj izberite kategorijo | <input type="checkbox"/> lahka | <input type="checkbox"/> srednja | <input type="checkbox"/> težka |

8. Grafične datoteke⁴. Lahko je tudi samo opis grafike.

Predlogu priložite grafične datoteke ali pa tukaj opišite, kako naj grafični elementi izgledajo.

³ glej tudi težavnost

⁴ zaželeno je, da so priložene datoteke. Pazite na avtorstvo. Če nisi avtor(ica) grafike, napiši ustrezno licenco (npr. CC BY-SA). Verjetno bomo potem sliko naredili na novo – zagotovo takrat, če ne poznamo avtorske zaščite