

Naslov naloge: POT ČEZ GLOBEL

1. Vrsta naloge:

☒ izdelava od začetka¹

2. Zgleduje se (URL naloge, če obstaja, na kateri temelji):

/

3. Predlagatelj (ime, priimek, e-pošta): Tea Sušnik

Tea.susnik@guest.arnes.si

Vsebina

Naloga na mreži, ki vsebuje (izberi ustrezne):

- ☒ **Mreža brez aktivnosti:** udeleženci sestavijo program, ki le pomika lik od začetnega do ciljnega polja.
- ☐ Mreža z aktivnostmi: udeleženci sestavijo program, ki pomika lik od začetnega do ciljnega polja in med tem na označenih poljih izvede zahtevano aktivnost.
- ☐ Mreža s prostorsko razpršenimi aktivnostmi: udeleženci sestavijo program, ki pomika lik od začetnega do ciljnega polja na način, da obišče vsa polja na mreži in med potjo na označenih poljih izvede zahtevano aktivnost.
- ☐ Mreža s prepovedanimi polji: udeleženci sestavijo program, ki pomika lik od začetnega do ciljnega polja, a le po poljih, na katerih ni ovire.
- ☐ Mreža z vzorcem: udeleženci na mreži prepoznajo vzorec in sestavijo program, ki premika lik od začetnega do ciljnega polja, skladno z razpoznanim vzorcem.

1. Besedilo naloge

Miška bi rada prišla do sira. Zato mora spretno premagati široko globel.

2. Priložena grafika ²

- lik/figura



(Miška, katere sličice so v spletni učilnici Piška.)

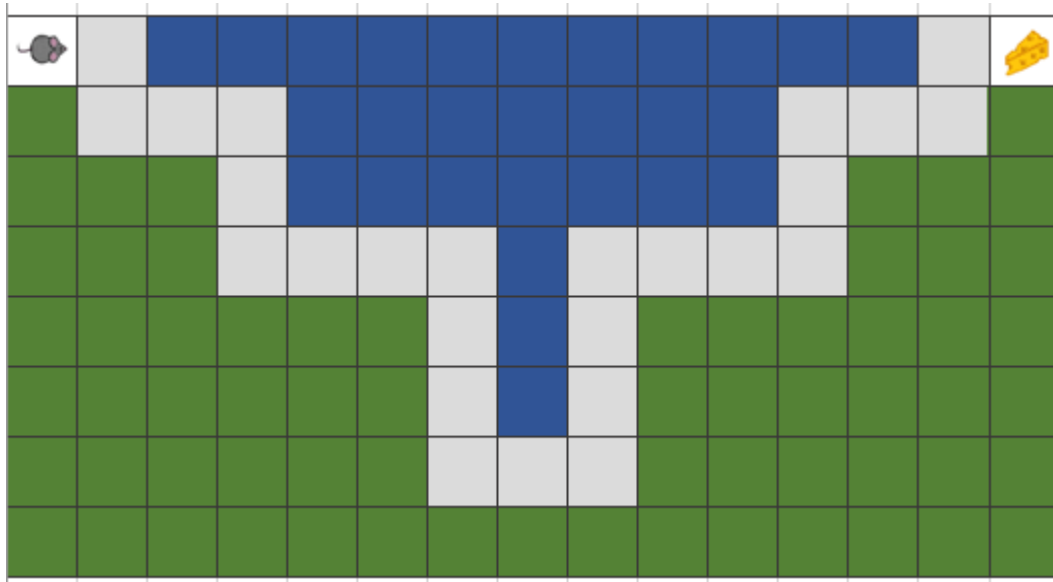
¹ V prostoru za kodo še ne obstaja koda

² Zaželeno, da so priložene datoteke (pozor na avtorstvo – če nisi avtor grafike, napiši ustrezen Copyright (verjetno bomo potem sliko naredili na novo – zagotovo takrat, če CR ni naveden). Lahko je tudi samo opis grafike.

Tu gre za opis naloge, da jo potem lahko izdelata tehnična skupina. Zato skrbno pripravite opise, da ne bo zapletov!

Naloge na mreži: udeleženci sestavijo program, s katerim pomikajo lik po mreži in mu podajo navodila, kako naj opravi zahtevana opravila.

- polje v mreži (trava, sneg, ...) trava (zeleno), nebo (modro), steza (sivo)

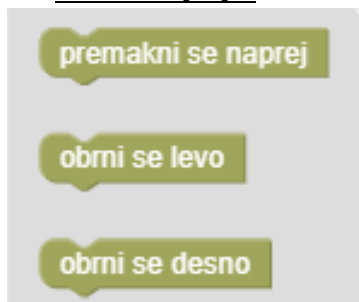


- predmeti (Slika je tam, kjer je miška.)

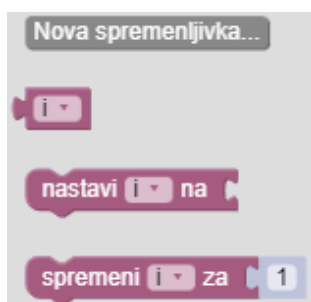
3. Delčki (ukazi), ki so na voljo³

4. Obvezni (potrebni) delčki

- Rubrika **Dejanja**:



- Rubrika **Spremenljivke**:



³ Navedeni morajo biti vsi delčki, ki so potrebni za rešitev, ter (morda) še kateri (»odvečni«). Če so delčki razporejeni v kategorije, navedite te kategorije. Če naj bo določena kategorija polna (z vsemi ukazi, kot so v kategoriji na <https://lusy.fri.uni-lj.si/ucbenik/prog/editor.html>), to označite

Tu gre za opis naloge, da jo potem lahko izdela tehnična skupina. Zato skrbno pripravite opise, da ne bo zapletov!

Naloge na mreži: udeleženci sestavijo program, s katerim pomikajo lik po mreži in mu podajo navodila, kako naj opravi zahtevana opravila.

- Rubrika **Matematika:**



- Rubrika **Zanke:**



Rubrika **Logika:**



5. Odvečni delčki – delčki, ki NISO potrebni za rešitev

/

6. **Maksimalno dovoljeno število delčkov⁴:**

Okvirno 22

7. **Vnaprej podana koda⁵:**

/

8. **Testni primeri⁶**

/

⁴ Če ni omejitve, napiši MAX ali ∞

⁵ Če je že vnaprej dana kakšna koda – nujno pri spreminjanju/dopolnjevanju in pri Parsonsovem tipu

⁶ Obvezno vsaj en testni primer, zaželeni so trije (če je smiselno)

Tu gre za opis naloge, da jo potem lahko izdela tehnična skupina. Zato skrbno pripravite opise, da ne bo zapletov!

Naloge na mreži: udeleženci sestavijo program, s katerim pomikajo lik po mreži in mu podajo navodila, kako naj opravi zahtevana opravila.

9. Rešitev:

Dve možnosti (s for stavkom ali s ponavljanjem dokler ni)

Program

za i od 1 do 3 s korakom 1

izvedi

- ponavljanje i krat
- izvedi premakni se naprej
- obrne se desno
- ponavljanje i krat
- izvedi premakni se naprej
- obrne se levo

premakni se naprej

premakni se naprej

za i od 3 do 1 s korakom -1

izvedi

- ponavljanje i krat
- izvedi premakni se naprej
- obrne se levo
- ponavljanje i krat
- izvedi premakni se naprej
- obrne se desno

Začni znova

ko kliknemo na

ponavljanje dokler ni $i = 3$

spremeni i za 1

ponovi i krat

pojdi korak korakov

obrne se za 90 stopinj

ponovi i krat

pojdi korak korakov

obrne se za 90 stopinj

pojdi 60 korakov

ponavljanje dokler ni $i = 0$

obrne se za 90 stopinj

ponovi i krat

pojdi korak korakov

obrne se za 90 stopinj

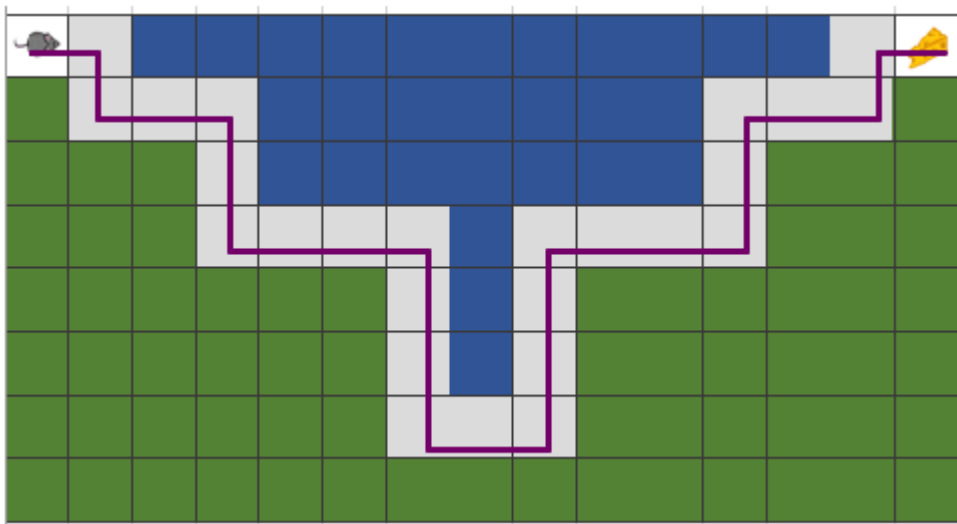
ponovi i krat

pojdi korak korakov

spremeni i za -1

Tu gre za opis naloge, da jo potem lahko izdelata tehnična skupina. Zato skrbno pripravite opise, da ne bo zapletov!

Naloge na mreži: udeleženci sestavijo program, s katerim pomikajo lik po mreži in mu podajo navodila, kako naj opravi zahtevana opravila.



Pot miške: