

Naslov naloge: PIŠEK IN TRAVNIKI

Kategorija (označi vse primerne): ☐ 4 OŠ ☐ 5 OŠ ☐ 6 OŠ ☐ 7 OŠ ☐ 8 OŠ ☐ 9 OŠ
☒ 1 SŠ ☐ 2 SŠ ☐ 3 SŠ ☐ 4 SŠ

Tip naloge: ☒ izdelava od začetka ☐ popravljanje ☐ dopolnjevanje

Programerski koncepti: ☒ zanke ☐ pogoji x spremenljivke ☐ operatorji ☐ podprogrami ☐ rekurzija

Zasnovana na (če obstaja, URL naloge, na kateri temelji): <http://pisek.acm.si/contents/4907-4902-6586947264732270-337559782458156072-792990685659790508-703084601233116419/>

Predlagatelj (ime, priimek, e-pošta): Tanja Šifrer, tanja.sifrer@scsl.si























Besedilo naloge:

Pišek na trati odkrije stopinje, ki ga vodijo do zrn. Odloči se jim slediti in pojesti vsa zrna, pri tem pa mora vsakokrat, ko naleti na stopinje, obrniti levo. Pišek tudi ve, da se stopinje na trati pojavijo točno devetkrat.
















Napiši program, ki bo Piška vodil po pravi poti.

NAMIG: S kocko »Senzorji« preveriš, ali je na poti stopinja.

Mreža (če gre za premikanje po mreži):

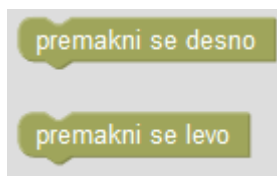
							
							
							
							
							
							

Testni primeri (če je poleg osnovnega še kakšen):

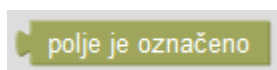
		↓ ↓				↓ ↓	
		↓ ↓					
							
			↓ ↓		↓ ↓		
	↓ ↓				↓ ↓		
			↓ ↓			↓ ↓	

Delčki na voljo:

DEJANJA



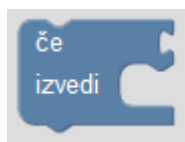
SENZORJI



ZANKE



LOGIKA



Maksimalno dovoljeno število delčkov:

10 delčkov

Vnaprej podana koda (če je):

/

Rešitev:



Opombe za tehnično izdelavo:

/