1. **Naslov naloge: Skladišče v Dvojiškoberu**
2. **Zasnovana na** (če obstaja, URL naloge, na kateri temelji):

**Tukaj vnesite URL naloge**

1. **Predlagatelj** (ime, priimek, e-pošta):
2. *Matija.Lokar@fmf.uni-lj.si*
3. **Ilustracija naloge**
4. **Besedilo**

*Mravljinček Tomo je dobil novo zadolžitev v mravljišču v Dvojiškoberu. Prinašal bo predmete iz skladišča. Skladiščnik Pavle mu razloži: »Jaz ti le povem, da moraš prinesti predmet iz sobe številka 6. In ti greš in ga prineseš!« »Kako pa bom vedel, kje je soba 6?« Poglej zgornjo sliko z oštevilčenjem sob, pa ti bo vse jasno« A Tomo še vedno ne ve, kaj in kako. Zato mu pomagaj in sestavi program, ki bo za dano številko sobe vrnil opis, kako naj se giblje. Za 6 bo torej dobil navodila »LL«, saj mora vsakič iti v levo. Za 11 bodo navodila »LDD«, za sobo 17 »LLLD«.*

1. **Vnaprej podana koda:**

**Tukaj vpišite kodo, ki je podana vnaprej (če to naloga predvideva).**

1. **Koda rešitve**

**Ideja …. Dvojiški zapis števila nam pove premikanje. Vodilno 1 izpustimo, 0 pomeni premik levo, 1 pa v desno**

**x = preberi\_število()**

**zapis = ' '**

**dokler ni x == 1:**

**ost = x mod 2**

**x = x // 2**

**if ost == 0:**

**zapis = »L« + zapis**

**else:**

**zapis = »D« + zapis**

1. **Testni primeri**

**17 -- LLLD**

**20 – LDLL**

**32 – LLLLL**

**34 - LLLDL**

**100 - DLLDLL**

Zgornji del je obvezen (vse, razen morda 1 in 5)!

DODATNO:

Opombe sestavljavcem, priloga grafične datoteke (z informacijo o avtorju/pravicah), morebitne omejitve glede delčkov, kateri delčki naj bodo, kaj naredijo (če niso standardni), …