**Naslov naloge: Kozmonavt**

1. **Vrsta naloge:**

☐ **izdelava od začetka**[[1]](#footnote-1)☐ dopolnjevanje/popravljanje[[2]](#footnote-2)  
☐ Parsonsov tip[[3]](#footnote-3)

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

**Blockly games:**

<https://blockly.games/maze?lang=sl&level=10&skin=1#zy77qh>

1. **Predlagatelj** (ime, priimek, e-pošta):

Irena Nančovska Šerbec, irena.nancovska@pef.uni-lj.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**

Kozmonavt se giblje lahko le po ceveh. Na poziciji označeni z Location, Map Pin Icon - Location Emoji Png | Full Size PNG Download |  SeekPNG se je pojavila okvara. Pomagaj kozmonavtu priti do okvare. Na voljo imaš le 10 ukazov.

1. **Priložena grafika [[4]](#footnote-4)**

* **lik/figura: kozmonavt**
* polje v mreži *(trava, sneg, ... )*: **vesoljska postaja z omejitvami gibanja**
* predmeti *(jabolka, košare, stopinje, številke, ...):* **začetna in končna pozicija**

**A screenshot of a video game

Description automatically generated with medium confidence**

1. **Delčki (ukazi), ki so na voljo[[5]](#footnote-5)**

**10 delčkov**

A screenshot of a phone

Description automatically generated with medium confidence

1. *Obvezni (potrebni) delčki [navedemo delčke, ki so potrebni za rešitev]*
   1. *Za vsak delček povemo, v kateri kategoriji naj bo. Če je to »krovna« (brez imena), napišemo GLAVNA. Če gre za »nestandarden« delček, navedemo njegovo akcijo*

**Glej sliko**

1. *Odvečni delčki – delčki, ki NISO potrebni za rešitev*
   1. *Za vsak delček povemo, v kateri kategoriji naj bo. Če je to »krovna« (brez imena), napišemo GLAVNA.*

*Graphical user interface, text, application

Description automatically generated*

1. **Maksimalno dovoljeno število delčkov[[6]](#footnote-6):**

10

1. **Vnaprej podana koda[[7]](#footnote-7)**:

Ni

1. **Testni primeri[[8]](#footnote-8)**

**Mogoče?**

Graphical user interface, application

Description automatically generated

☐ mreža

* lokacija objektov
* lokacija lika/figure

1. **Rešitev**:

Osnovna rešitev

while (notDone()) {

if (isPathLeft()) {

turnLeft();

moveForward();

} else {

if (isPathForward()) {

moveForward();

} else {

if (isPathLeft()) {

turnLeft();

} else {

turnRight();

}

}

}

}

Velavni rešitvi

Rešitev 1

A picture containing diagram

Description automatically generated

Rešitev 2

A picture containing graphical user interface

Description automatically generated

1. V prostoru za kodo še ne obstaja koda [↑](#footnote-ref-1)
2. Del kode je že napisan v prostoru za kodo. [↑](#footnote-ref-2)
3. V prostoru za kodo so razmetani delčki [↑](#footnote-ref-3)
4. 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. [↑](#footnote-ref-4)
5. 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 [↑](#footnote-ref-5)
6. Če ni omejitve, napiši MAX ali ∞ [↑](#footnote-ref-6)
7. Če je že vnaprej dana kakšna koda – nujno pri spreminjanju/dopolnjevanju in pri Parsonsovem tipu [↑](#footnote-ref-7)
8. Obvezno vsaj en testni primer, zaželeni so trije (če je smiselno) [↑](#footnote-ref-8)