**Naslov naloge: VERIGA IZ OSEMKOTNIKOV**

1. **Vrsta naloge:**

izdelava od začetka[[1]](#footnote-1)

1. **Zasnovana na** (če obstaja, URL naloge, na kateri temelji): /
2. **Predlagatelj** (ime, priimek, e-pošta):

Tea Sušnik, tea.susnik@guest.arnes.si

**Vsebina**

1. **Besedilo naloge**

**Pomagaj želvici spretno narediti verigo iz osemkotnikov, kot je na sliki.**

1. **Priložena grafika [[2]](#footnote-2)**

* želva
* ozadje z vrisanim vzorcem

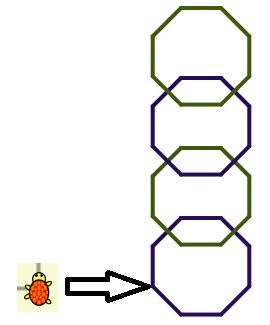
1. **Delčki (ukazi), ki so na voljo[[3]](#footnote-3)**
   1. *Obvezni (potrebni) delčki [navedemo delčke, ki so potrebni za rešitev]*

*GLAVNA*

**

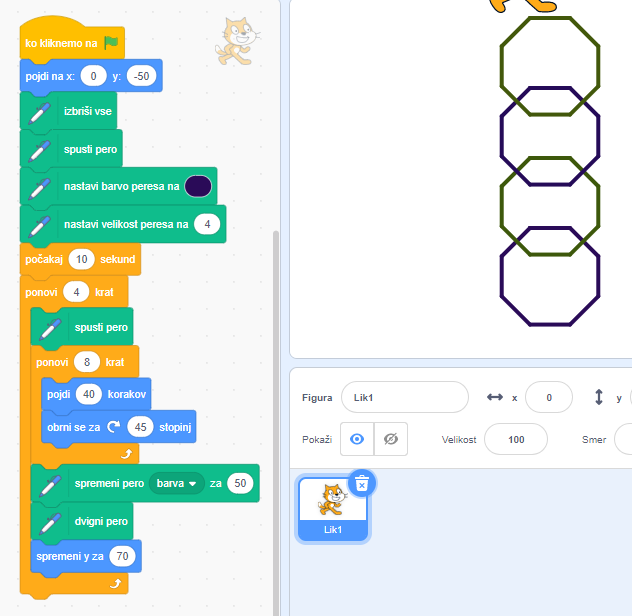
Delčki naloge se lahko vzamejo od tukaj: <https://pisek.acm.si/contents/4907-905475276192595697-1074296492281680693-152541259190549167/>

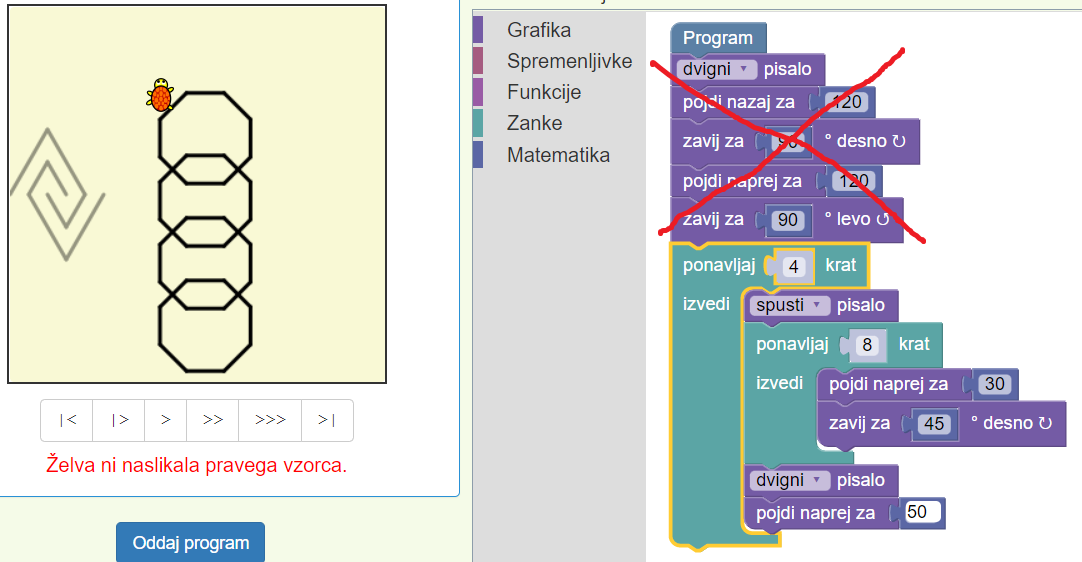
1. **Maksimalno dovoljeno število delčkov[[4]](#footnote-4):** 15
2. **Vnaprej podana koda[[5]](#footnote-5)**: /
3. **Testni primeri[[6]](#footnote-6): /**

Začetna točka želve: 

1. **Rešitev**:

Rešitev v Scratchu:





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