**Naslov naloge: DEVETKRAKA ZVEZDA**

1. **Vrsta naloge:**

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

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

<https://pisek.acm.si/contents/4907-905475276192595697-1074296492281680693-152541259190549167/>

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

tea.susnik@guest.arnes.si

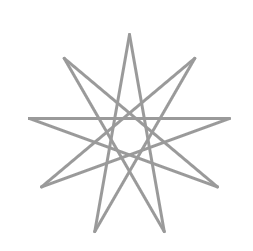
**Vsebina**

1. **Besedilo naloge**

**Pišek bi rad narisal devetkrako zvezdo modre barve, tako da začne in konča na istem mestu. Pomagaj mu tako, da zložiš ukaze v pravilnem zaporedju ter poiščeš pravo barvo, dolžino kraka in kot, za katerega se mora obrniti (med 120° in 160°).**

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

* Pišek (ali druga figurica)
* ozadje – bela ali druga svetla barva, na kateri je narisan siv osnutek zvezde, ki jo morajo narisati čez. dobro videla



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



* 1. *Odvečni delčki – delčki, ki NISO potrebni za rešitev*

/

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

**9 delčkov**

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

Slika, ki vsebuje besede besedilo, zunanje, posnetek zaslona, znak

Opis je samodejno ustvarjen

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

/

1. **Rešitev**:

|  |  |
| --- | --- |
| Slika, ki vsebuje besede besedilo  Opis je samodejno ustvarjen + nastavitev barve – temno modra | Scratch rešitev |

Končna rešitev v sliki:Slika, ki vsebuje besede besedilo, notranji, računalnik, posnetek zaslona

Opis je samodejno ustvarjen

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)