**Naslov naloge: POT ČEZ GLOBEL**

1. **Vrsta naloge:**

⌧ izdelava od začetka[[1]](#footnote-1)

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

**/**

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

Tea.susnik@guest.arnes.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**

**Miška bi rada prišla do sira. Zato mora spretno premagati široko globel.**

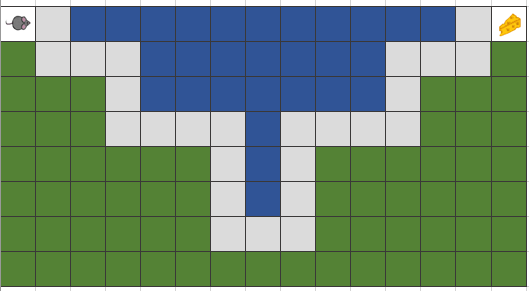
1. **Priložena grafika [[2]](#footnote-2)**

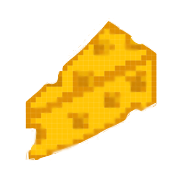
* lik/figura

Slika, ki vsebuje besede pripomoček, naočniki, očala

Opis je samodejno ustvarjen(Miška, katere sličice so v spletni učilnici Piška.)

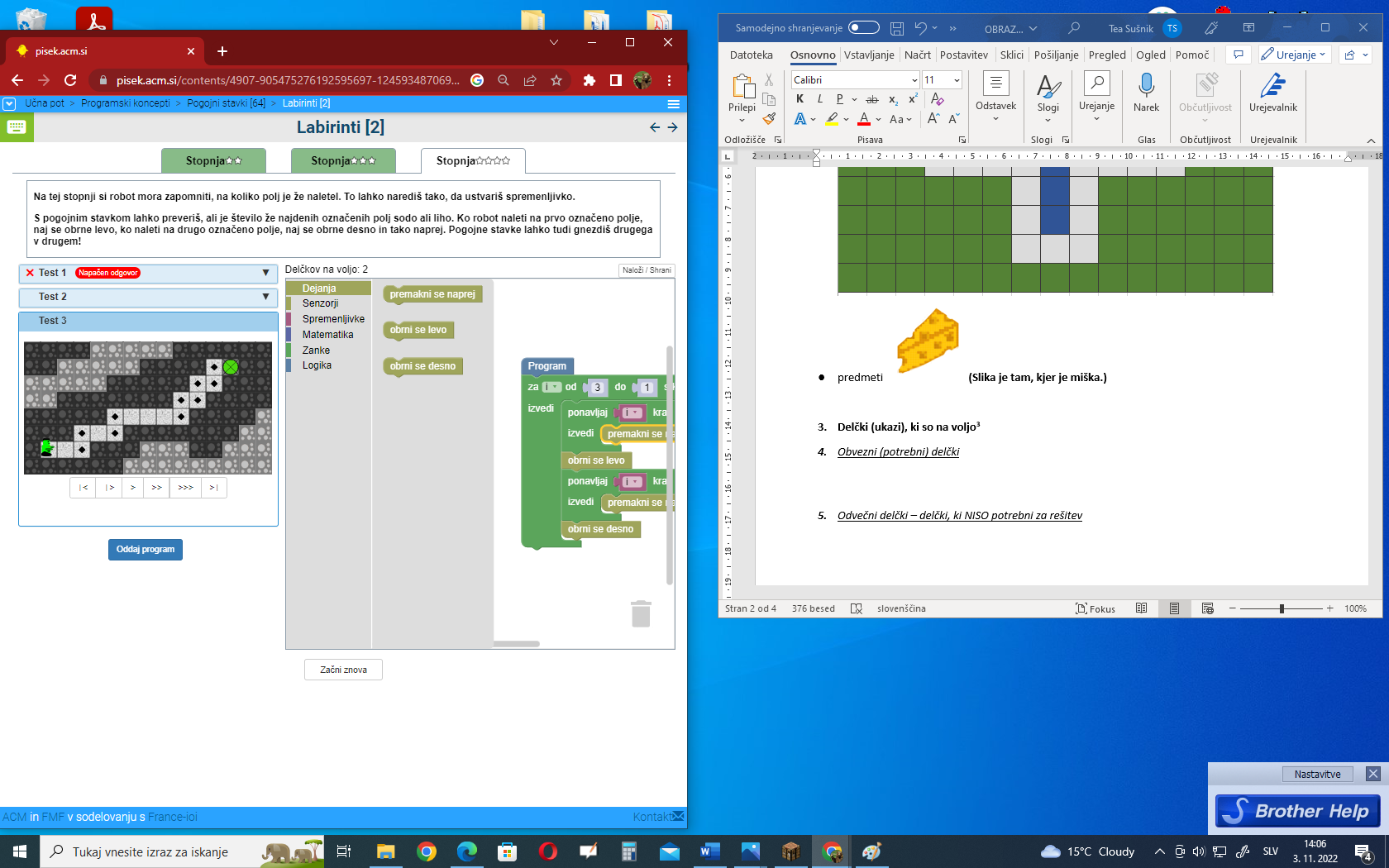
* polje v mreži *(trava, sneg, ... ) trava (zeleno), nebo (modro), steza (sivo)*

****

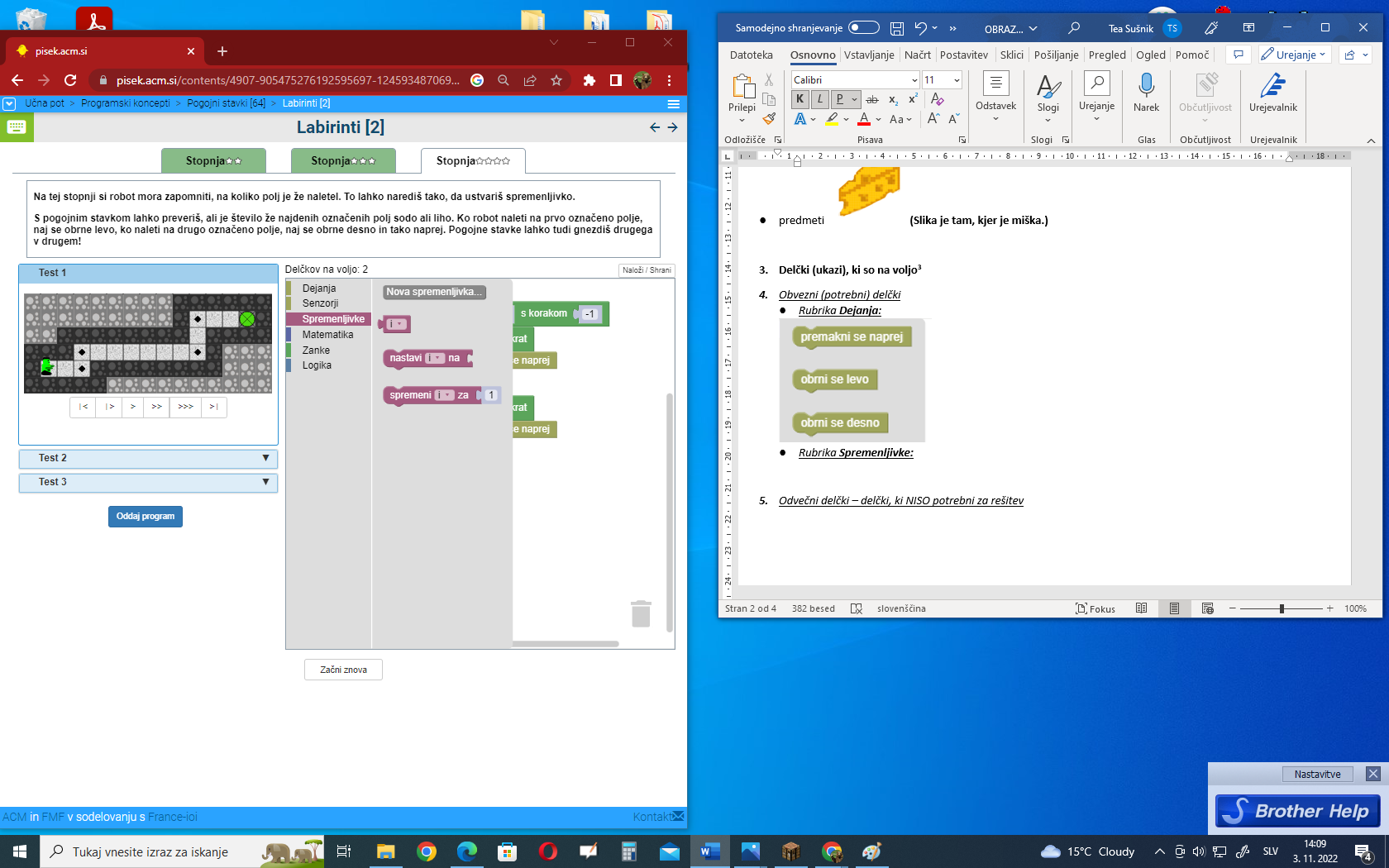
* predmeti **(Slika je tam, kjer je miška.)**

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

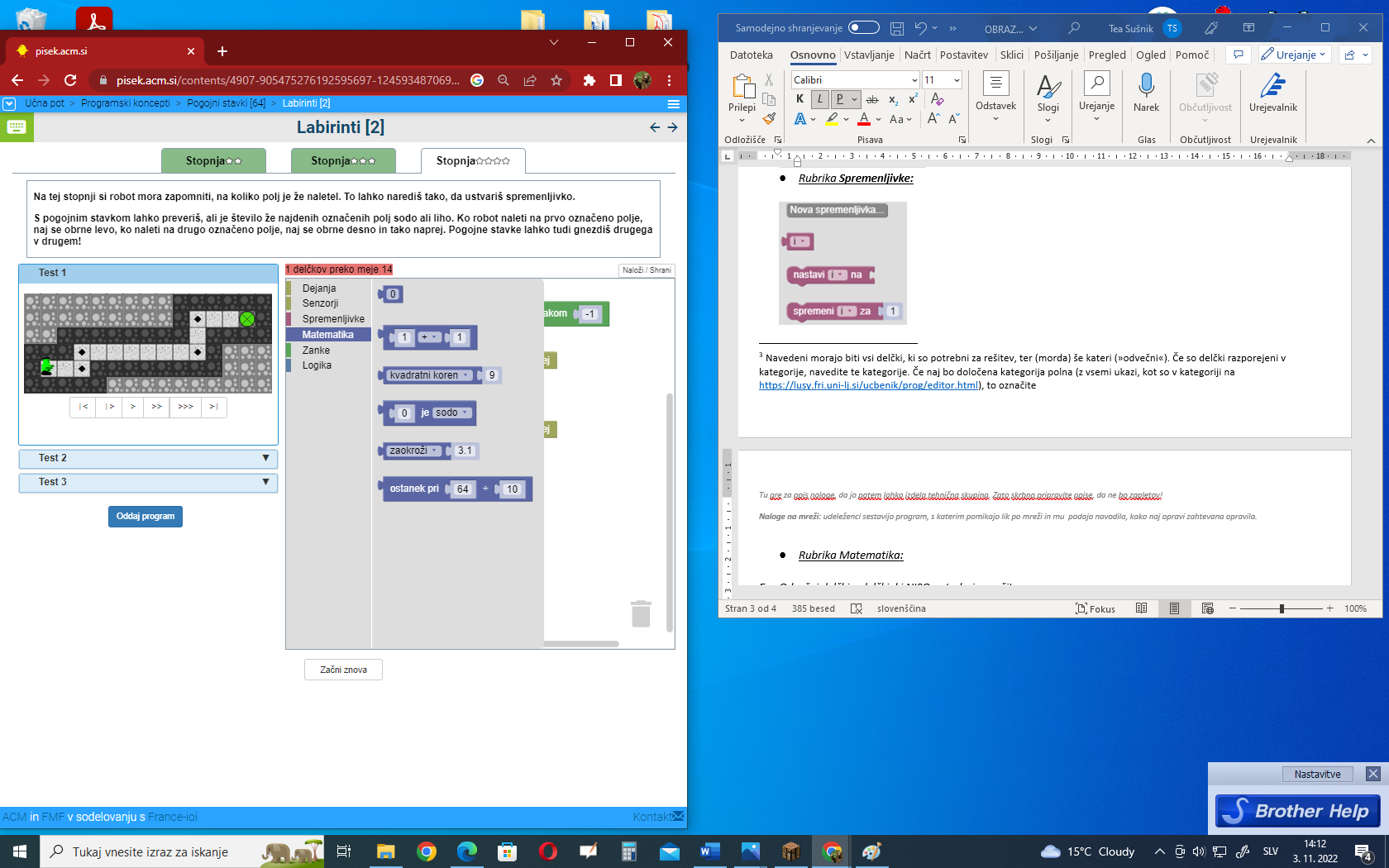
* *Rubrika* ***Dejanja****:*



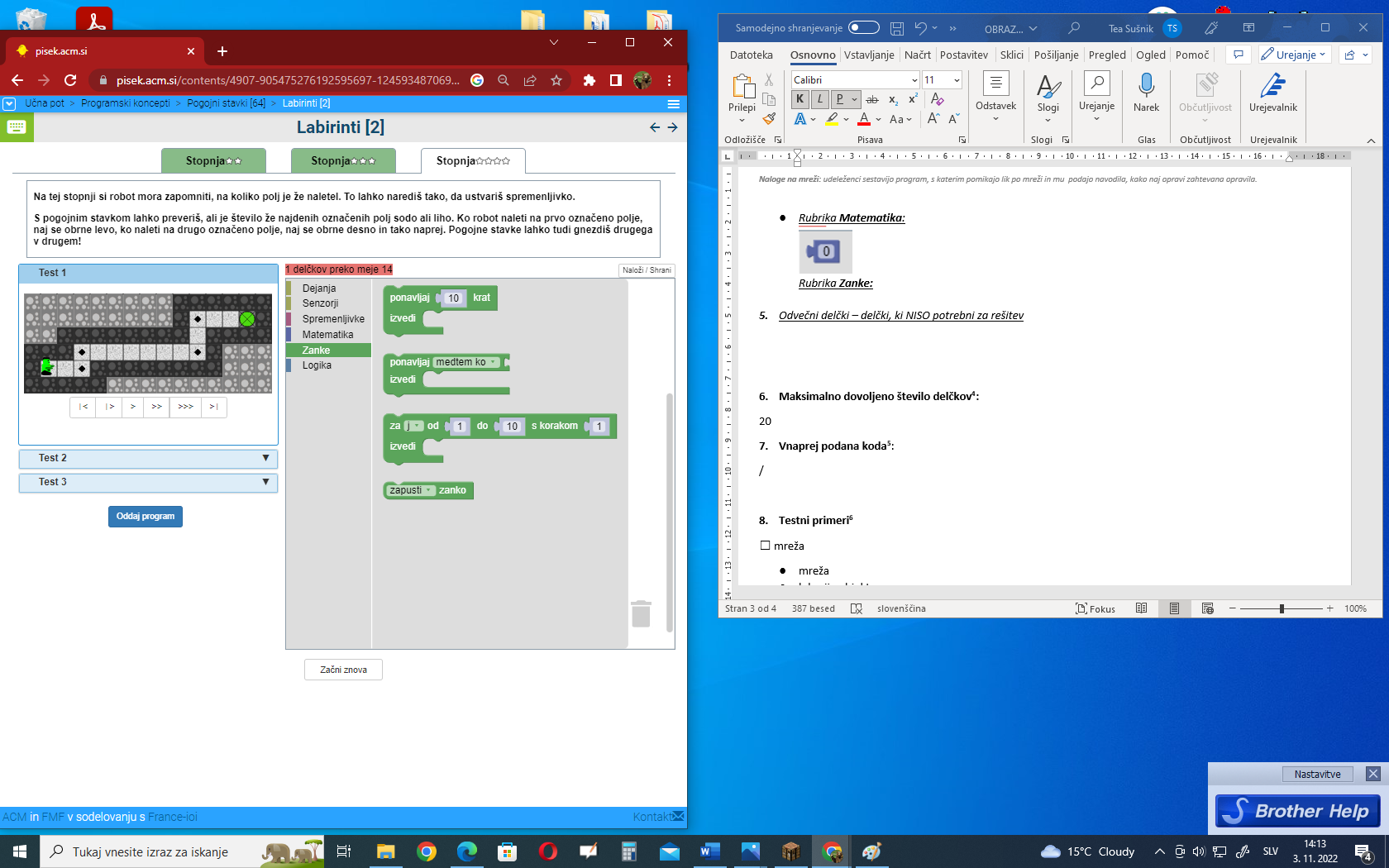
* *Rubrika* ***Spremenljivke:***



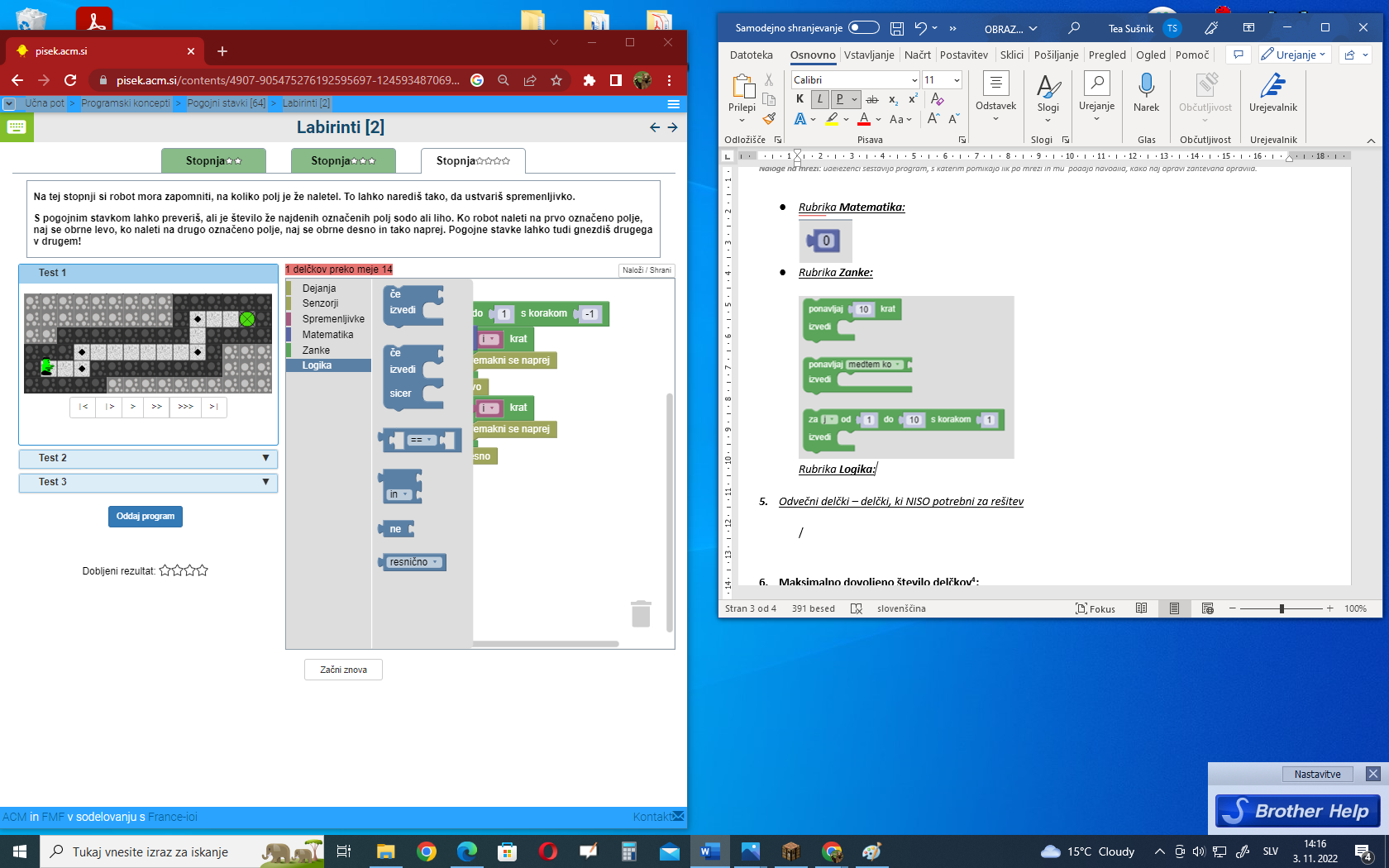
* *Rubrika* ***Matematika****:*



* *Rubrika* ***Zanke:***



*Rubrika* ***Logika****:*



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

/

1. **Maksimalno dovoljeno število delčkov[[4]](#footnote-4):**

**Okvirno 22**

1. **Vnaprej podana koda[[5]](#footnote-5)**:

/

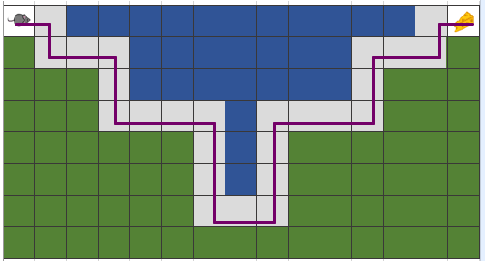
1. **Testni primeri[[6]](#footnote-6)**

/

1. **Rešitev**:

**Dve možnosti (s for stavkom ali s ponavljaj dokler ni)**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Pot miške: 

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)