**Naslov naloge: Spoznaj želvo (\*\*)**

**Kategorija** (označi vse primerne): 🞏 4 OŠ 🞏5 OŠ 🞏 6 OŠ 🞏 7 OŠ 🞏 8 OŠ 🞏 9 OŠ  
 🞏 1 SŠ 🞏 2 SŠ 🞏 3 SŠ 🞏 4 SŠ

**Tip naloge:** 🞏 izdelava od začetka🞏 popravljanje 🞏 dopolnjevanje

**Programerski koncepti:** 🞏 zanke🞏 pogoji x spremenljivke🞏 operatorji 🞏 podprogrami 🞏 rekurzija

**Zasnovana na** (če obstaja, URL naloge, na kateri temelji): [Spoznaj želvo](http://pisek.acm.si/contents/4907-905475276192595697-1074296492281680693-1066053147241610836/)

**Predlagatelj** (ime, priimek, e-pošta): Bojan Bric, bojan.bric@guest.arnes.si

**Besedilo naloge:** Tvoj program naj nariše sliko po vzoru sive črte.

S programom upravljaš premikanje želve. Z uporabo bloka *[pojdi naprej za]* želva nariše črto, katere dolžino določa blok *[pojdi naprej za]*. Želva se bo obrnila levo, če uporabiš blok *[zavij levo]*, in obrnila se bo desno, če boš uporabil blok *[zavij desno]*.

Ali lahko s svojim programom narišeš isti vzorec, ki je narisan s sivo črto, s čim manj kockami?

Zapomni si: Navodilo se ponovi, če uporabiš zanko *[ponavljaj]*.

**Mreža** (če gre za premikanje po mreži):

**Testni primeri** (če je poleg osnovnega še kakšen):

**Delčki na voljo**: [pojdi naprej za 1], [zavij desno], [zavij levo], zanka [ponavljaj 10x izvedi]

**Maksimalno dovoljeno število delčkov**: 3

**Vnaprej podana koda** (če je):

**Rešitev**: [ponavljaj 4x izvedi [pojdi naprej za 1] [zavij levo] ]

**Opombe za tehnično izdelavo:**