**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.

Želva ne nariše črte, če uporabiš pred njenim premikanje blok [dvigni pisalo].

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

**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], [dvigni pisalo]

**Maksimalno dovoljeno število delčkov**: 17

**Vnaprej podana koda** (če je):

**Rešitev**:

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

[zavij desno]] [dvigni pisalo] [pojdi naprej za 1] [spusti pisalo]

[ponavljaj 4x izvedi [pojdi naprej za 2] [zavij levo] ]

[zavij desno]] [dvigni pisalo] [pojdi naprej za 1] [spusti pisalo]

[ponavljaj 4x izvedi [pojdi naprej za 3] [zavij levo] ]

**Opombe za tehnično izdelavo:**  S sivo črto naj bodo narisani 3 kvadrati, prvi dolžine 1, drugi dolžine 2 in tretji dolžine 3. Razmik med kvadrati je vsakič dolžina 1.