

Контролна вежба 3

Област: Рачунарство

Задатак 1 (1 поен)

На радној површини рачунара направи фолдер чији ће назив бити твоје име и презиме (нпр. *Nevena Perisic*).

Задатак 2 (5 поена)

- Покрени *Scratch* и пројекат сачувај у твој фолдер тако да му назив буде твоје име, презиме и разред (нпр. *Nevena Perisic V1*);
- Креирај линијску структуру програма тако да мачак на сцени кликом на зелену заставицу исцрта зелени квадрат чија ће дужина странице бити 100 корака, а дебљина оловке 5 рх;
- На крај програма додај блок-наредбу којом ће мачак разгласити поруку *Нацртао сам квадрат*.

Задатак 3 (6 поена)

- У исти пројекат додај новог лика по жељи, и помери га у горњи десни угао сцене;
- За новог лика направи један од наредних програма (под а или б). Програм који изабереш да направиш покреће се када лик прими поруку *Нацртао сам квадрат*.
 - а) Направи програм цикличне структуре помоћу кога ће лик да нацрта петоугао црвене боје чија је дужина странице 80 корака, а дебљина оловке 3 рх;
 - б) Направи програм разгранате структуре (коришћењем наредбе АКО ЈЕ – ОНДА – У СУПРОТНОМ) којим ће се испитивати да ли је одговор на питање тачан.
 - **Питање:** У ком веку пре нове ере је настао Рим?
 - **Одговор:** 8
 - Уколико је одговор тачан, нека лик изговори *Тачан одговор*. У супротном лик треба да изговори *Нетачан одговор*.

Задатак 4 (9 поена)

- У исти пројекат додај новог лика по жељи, и помери га у горњи леви угао сцене;
- За новог лика направи програм којим ћеш испитати да ли је унети број двоцифрен.
 - Како би испитао/-ла да ли је унети број двоцифрен, потребно је да користиш операторе поређења (< и >) и логички оператор И.
- Уколико је број двоцифрен, лик треба да изговори *Унети број је двоцифрен*. У супротном лик треба да изговори *Унети број није двоцифрен*.
- Програм треба да се покреће кликом на зелену заставицу.

Задатак 5 (9 поена)

- У исти пројекат додај новог лика по жељи, и помери га у доњи леви угао сцене;
- За новог лика направи програм који ће израчунавати обим и површину правоугаоника за вредности које треба учитати у променљиве *Stranica a* и *Stranica b* након што се програм покрене кликом на зелену заставицу.

Број поена	Оцена
0 – 5	недовољан (1)
6 – 11	довољан (2)
12 – 17	добар (3)
18 – 23	врло добар (4)
24 – 30	одличан (5)