

PIŠEK – sprememba zgodbe

Pri določenih nalogah na Pišku bi radi naredili več različic “iste” naloge. Pod “isti” nalogi razumemo to, da sta rešitvi povsem enaki (programersko), spremeni pa se veliko stvari ali pa le kakšna od teh, ki so naštet pod 5.

1. Ime stare naloge:

Robot v labirintu

2. URL stare naloge:

<https://pisek.acm.si/contents/4907>

3. [-319805995281415931-598127356695689187-636015811892983645-716485105714503526-1732214716316080432/](https://pisek.acm.si/contents/4907)

4. Predlagatelj spremembe (ime in priimek in e-naslov):

Lea Kavčič, lk6104@student.uni-lj.si

5. Staro besedilo:

Robot bi rad prišel do zelenega polja. Uporabi zanko v zanki.

6. Želene spremembe

☒ Lik in njegova grafična podoba:

V nalogi sta prisotna gasilec Miha, ki je v košari in obeša praznične lučke, gasilec Janko, ki upravlja košaro v gasilskem avtu (s košaro).

☒ Ostali predmeti na mreži:

Na mreži so smrekice, drevesa drevoreda v parku, mestne luči, okoli katerih je vse treba napeljati praznične lučke.

☐ Napis na delčku¹:

Tukaj vnesite opis spremembe napisa na delčku.

☐ Določite določeno stopnja²:

Kliknite ali tapnite tukaj, če želite vnesti besedilo.

☒ Naslov naloge:

Okrasimo park

☒ Besedilo naloge:

Gasilca Miha in Janko bi rada okrasila park s prazničnimi lučkami. Pomagaj Jankotu upravljati košaro, da bo Miha obesil lučke okoli vseh dreves (poveži drevesa) in petkrat okoli smreke v parku.

☒ Sporočila programa:

Čestitam, uspešno si okrasil celoten park.

¹ ostane pa enak učinek: npr. “poberi zrno” spremenimo v “utrgaj rožo” ali pa “korak naprej” v “poskok naprej”

² originalna naloga ima denimo stopnje **, *** in ****, izberemo pa denimo le ***

7. Kategorija³ (maksimalno 3):

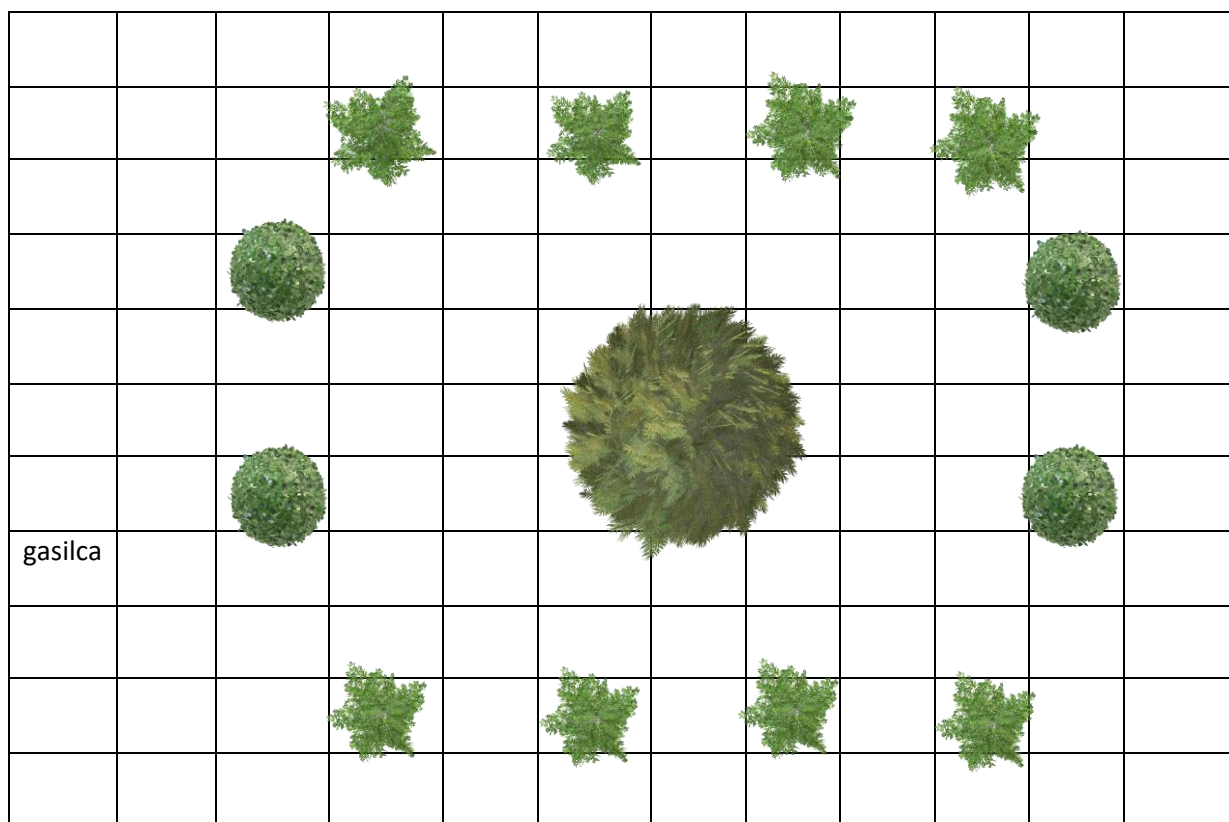
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 4.- 6. razred OŠ – začetniki | <input type="checkbox"/> 4.- 6. razred OŠ – napredni |
| <input checked="" type="checkbox"/> 7.- 9. razred OŠ – začetniki | <input type="checkbox"/> 7.- 9. razred OŠ – napredni |
| <input type="checkbox"/> SŠ – začetniki | <input type="checkbox"/> SŠ – napredni |

8. Težavnosti naloge

- | | | | |
|---|--------------------------------|---|--------------------------------|
| • za kategorijo tukaj izberite kategorijo | <input type="checkbox"/> lahka | <input checked="" type="checkbox"/> srednja | <input type="checkbox"/> težka |
| • za kategorijo tukaj izberite kategorijo | <input type="checkbox"/> lahka | <input type="checkbox"/> srednja | <input type="checkbox"/> težka |
| • za kategorijo tukaj izberite kategorijo | <input type="checkbox"/> lahka | <input type="checkbox"/> srednja | <input type="checkbox"/> težka |

9. Grafične datoteke⁴. Lahko je tudi samo opis grafike.

Predlogu priložite grafične datoteke ali pa tukaj opišite, kako naj grafični elementi izgledajo.



Program

ponavlja 2 krat

izvedi premakni se naprej

³ glejte tudi težavnost

⁴ zaželeno je, da so priložene ločene grafične datoteke. Pazite na avtorstvo. Če niste avtor(ica) grafike, določite ustrezno licenco (npr. CC BY-SA). Verjetno bomo potem sliko naredili na novo – zagotovo takrat, če ne poznamo avtorske zaščite

obrni se desno

ponavlajaj 2 krat

izvedi premakni se naprej

ponavlajaj 3 krat

izvedi obrni se levo

ponavlajaj 8 krat

izvedi premakni se naprej

ponavlajaj 2 krat

izvedi obrni se levo

ponavlajaj 6 krat

izvedi premakni se naprej

ponavlajaj 19 krat

izvedi obrni se levo

ponavlajaj 4 krat

izvedi premakni se naprej