

PIŠEK – sprememba zgodbe

1. **Ime stare naloge:** Zakopani kovančki
2. **URL stare naloge:** pisek.acm.si
3. **Predlagatelj spremembe (ime in priimek in e-naslov):**

Lucija Baša, lb30279@student.uni-lj.si

4. Staro besedilo:

Lačni zmajček pride do travnika, na katerem iz tal štrlijo kovanci. Pomagaj zmajčku odkopati kovanec. S kocko 'če' lahko preveriš, ali je zmajčkovem polju zakopan kovanec. Namig: Zmajček se mora 14-krat premakniti desno, da doseže zadnji kovanec.

5. Želene spremembe

☐ Lik in njegova grafična podoba:

Namesto zlatnikov marjetica, namesto zmajčka je ovčka

☐ Ostali predmeti na mreži:

marjetice, zeleno ozadje – kot travnik

☐ Napis na delčku¹:

vse enako - razen:

Poberi marjetico

☐ Določite določeno stopnja²:

je več testov od 2 do 4 zvezdice

☐ Naslov naloge: Ovčka in marjetice

☐ Besedilo naloge:

Mala ovčka je odtavala od črede, saj so jo zamikale slastne marjetice. Pomagaj ovčki pozobati vse marjetice.

Z delčkom "če" lahko preveriš ali na polju raste marjetica.

Namig: ovčka naj se premakne 14-krat v desno, da pride do zadnje marjetice.

V delček "če" lahko pripneš več delčkov, kot je prikazano na primeru spodaj.

Če uporabiš delček "če izvedi/sicer" lahko ovčki daš različna navodila, glede na to ali je na polju marjetica ali ne.

☐ Sporočila programa:

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 ***

successMarkersPainted: "Čestitamo, ovčka je pozobala vse marjetice!",
failureMarkersPainted: "Ovčka ni pozobala vseh marjetic.",
leavesGrid: "Ovčka je zapustil mrežo!"

6. Kategorija³ (maksimalno 3):

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

7. Težavnosti naloge

- | | | | |
|--|---|---|---|
| • za kategorijo 4.- 6. razred OŠ – začetniki | <input type="checkbox"/> lahka | <input checked="" type="checkbox"/> srednja | <input checked="" type="checkbox"/> težka |
| • za kategorijo 4.- 6. razred OŠ – napredni | <input checked="" 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 |

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

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

³ glej tudi težavnost

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