# PIŠEK – sprememba zgodbe (Upogibanje)

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 naštete pod 5.

1. **Ime stare naloge:**   
   Laserski rezalnik
2. **URL stare naloge:**   
   https://pisek.acm.si/contents/4908-21711300369768221-1765223065582728632-1488957345764813051/
3. **Predlagatelj spremembe (ime in priimek in e-naslov):**

irena.nancovska@pef.uni-lj.si

1. **Staro besedilo:**   
   Tvoj stric je za potrebe lastne proizvodnje kupil laserski rezalnik, ki omogoča izrezovanje različni materialov. Pri rezanju zato lahko nastavi moč laserja (to nastaviš s spreminjanjem barve). Ker si povabljen na rojstni dan k sošolcu, si se odločil, da boš strica poprosil za izrezovanje plašča šest kotne škatle iz debelejše lepenke.

Pomagaj mu pri tem in sestavi program tako, da bo laserski rezalnik najprej naredil le plašč za spodnji del škatle z manjšo močjo laserja. Po teh črtah bo lepenko možno zatem le upogibati. Zatem pa naj bi rezalnik z večjo močjo izrezal le zunanje vidne robove šest kotne škatle. Pokrov boš naredil podobno, vendar kasneje. Škatlo boš zatem lahko zgibal, zalepil zavihke in vanjo vstavil doma pečene piškote.

1. **Želene spremembe**

poenostavitev: radi bi, da učenec izriše le rdečo sled

☐ Lik in njegova grafična podoba:   
Pišek

☐ Ostali predmeti na mreži:   
Izrisan enako, kot v osnovni nalogi

☐ Napis na delčku[[1]](#footnote-0):   
Tukaj vnesite opis spremembe napisa na delčku.

☐ Določite določeno stopnja[[2]](#footnote-1):  
3

☐ Naslov naloge:   
Upogibanje

☐ Besedilo naloge:   
Pišek je kupil laserski rezalnik. Rad bi izdelal posodo za semena, z osnovo šetkotnika, kot lepenka . Uspelo mu je narisati plašč škatle z modro barvo, zataknilo se mu je pri označevanju robov za upogibanje (rdeča barva**). Pomagaj Pišku označiti (izrisati) rdečo sled**. Po teh črtah bo lepenko možno zatem upogibati.

Dolžina stranice šestkotnika je 100 točk. V začetni poziciji je pišek oddaljen 85 točk od stranice. Rdeča črta, pravokotna na stranico je dolga 60 točk.

☐ Sporočila programa:   
Tukaj vnesite spremembe sporočil programa.

1. **Kategorija[[3]](#footnote-2) (maksimalno 3):**

☐ 4.- 6. razred OŠ – začetniki ☐ 4.- 6. razred OŠ – napredni  
☐ 7.- 9. razred OŠ – začetniki ☐ 7.- 9. razred OŠ – napredni  
☐ SŠ – začetniki ☐ SŠ - napredni

1. **Težavnosti naloge**

* **za kategorijo** tukaj izberite kategorijo☐lahka ☐ srednja ☐ težka
* **za kategorijo** tukaj izberite kategorijo☐lahka ☐ srednja ☐ težka
* **za kategorijo** tukaj izberite kategorijo☐lahka ☐ srednja ☐ težka

1. **Grafične datoteke[[4]](#footnote-3). Lahko je tudi samo opis grafike.**   
   Predlogu priložite grafične datoteke ali pa tukaj opišite, kako naj grafični elementi izgledajo.

1. ostane pa enak učinek: npr. “poberi zrno” spremenimo v “utrgaj rožo” ali pa “korak naprej” v “poskok naprej” [↑](#footnote-ref-0)
2. originalna naloga ima denimo stopnje \*\*, \*\*\* in \*\*\*\*, izberemo pa denimo le \*\*\* [↑](#footnote-ref-1)
3. glejte tudi težavnost [↑](#footnote-ref-2)
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 [↑](#footnote-ref-3)