# Pišek in električni avto – Nova naloga

1. **Ime stare naloge:**   
   Pišek in gosenica (stopnja 4)
2. **URL stare naloge:**   
   https://pisek.acm.si/contents/4907-319805995281415931-146393949319149838-1178906546913463095-1574595542902722125/
3. **Predlagatelj spremembe (ime in priimek in e-naslov):**   
   Tomaž Kosar, tomaz.kosar@um.si
4. **Staro besedilo:**   
   /
5. **Želene spremembe**

☐ Lik in njegova grafična podoba:   
/

☒ Ostali predmeti na mreži:   
Glej primer stare naloge

☐ Napis na delčku[[1]](#footnote-0):   
Kliknite ali tapnite tukaj, če želite vnesti besedilo.

☒ Določite določeno stopnja[[2]](#footnote-1):  
\*

☒ Naslov naloge:   
Pišek in regratova lučka

☒ Besedilo naloge:   
Pišek se je ravnokar naučil voziti avtomobil. Kupil je električni avto, sedaj bi se rad odpeljal domov. Pozor! Med vožnjo porablja elektriko zato ga mora na poti napolniti. Ko napolni avto se mu gorivo poveča za 5. Če mu zmanjka goriva se avto ustavi. Z vsakim premikom porabi eno enoto elektrike. Na začetku ima elektrike za premik po 5ih poljih.

☒ Sporočila programa:   
“Čestitamo! Pišek se je pripeljal domov!”

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** 4.- 6. razred OŠ – začetniki☐lahka ☒srednja ☒ težka
* **za kategorijo** 4.- 6. razred OŠ – napredni☐lahka ☒ srednja ☐ težka
* **za kategorijo** 4.- 6. razred OŠ – začetniki☐lahka ☒srednja ☒ težka
* **za kategorijo** 4.- 6. razred OŠ – napredni☐lahka ☒ srednja ☐ težka

1. **Grafične datoteke[[4]](#footnote-3). Lahko je tudi samo opis grafike.**

Dvo-dimenzionalno polje, po katerem se lahko premikate z ukazi "gor", "dol", "desno" in "levo". Igra se konča ko prispe na določeno polje, vmes se pelje po predvideni poti, obiskati pa mora polje s polnilnim mestom. Omejimo število poizkusov (uporaba zank). Premiki se zgodijo le, če ima v bateriji še kaj elektrike. Uporaba zank in vzorec, ki se v rešitvi ponovi (gnezdene zanke).

1. **Podani program:**

Manjkajo pogoji, če polnilno mesto, potem natoči.

Slika, ki vsebuje besede besedilo, znak, posnetek zaslona, ulica

Opis je samodejno ustvarjen

Program:

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)