# Zmajček in sladoled – Nova naloga

1. **Ime stare naloge:**   
   /
2. **URL stare naloge:**   
   /
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:   
Zmajček si želi sladoleda, a je izgubil kovanček. Pomagaj zmajčku do kovančka, da si bo lahko privoščil slastno kepico jagodnega sladoleda v slaščičarni, do katere ga moraš popeljati s kovancem. Ker pa zmaji neprestano bruhajo ogenj, se mora izogibati poti, po kateri je že letel, saj ga lahko ogenj opeče!

☒ Sporočila programa:   
“Čestitamo! Igor je našel svojega prijatelja!”

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

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". Pot po kateri leti zmajček se naj označuje z barvo in je ne sme sekati.

1. **Podani program:**

program je lahko veliko kompleksnejši



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)