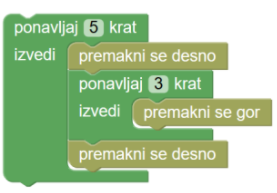
# PIŠEK – sprememba zgodbe

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 naštete pod 5.

1. **Ime stare naloge:**

Divje jagode

1. **URL stare naloge:**   
   <https://pisek.acm.si/contents/4907-4902-112978044297934936-336526497682349768-467856640189542827-1384590822168853377/>
2. **Predlagatelj spremembe (ime in priimek in e-naslov):**   
   Lia Hofman, lh4333@student.uni-lj.si
3. **Staro besedilo:**   
   Čeprav je Eva pobrala že kar nekaj jagod, zaloga ne izgleda tako velika. Eva se odloči, da bo nabrala še preostale zrele jagode. Pomagaj Evi nabrati še zadnje jaoge, s pomočjo programskih blokov, ki jih imaš na razpolago sestavi program, ki bo vodil Evo do jagod in skrivališč, kamor jih bo pospravila.  
   Moral/a boš gnezditi bloke *ponavljaj*, kot je ilustrirano na primeru spodaj.



1. **Želene spremembe**

☐ Lik in njegova grafična podoba:   
Namesto gosenice bi jaz lik spremenila v čebelico predvsem zaradi lažjega pobiranja predmetov na mreži. Prav tako bi lahko zgodbo odlično ves čas nadaljevali in izpeljali, recimo da vključimo še kraljico matico ali da hiti pred dežjem, da si ne zmoči krila. Lahko je sršen njen sovražnik in beži pred njim ali pa mravljicam pomaga kaj nesti čez vodo, ker mravlje ne morajo prečkati potoka, ona pa lahko leti čez potok in jim s tem pomaga. Torej se zgodba lahko naprej nadaljuje v več sklopov s skupnim glavnim likom čebelico Cvetko. Čebilica bi izgledala kot izgledajo vse ostale čebele.

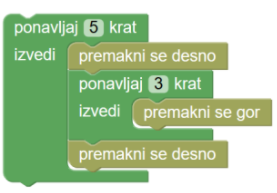
☐ Ostali predmeti na mreži:   
Zagotovo je pri gosenici Evi malce nevšečnosti, saj v besedilu piše, da pobira jagode in jih daje v košare, medtem če pogledamo slike je namesto jagod nekakšna solata, ki je povsod različne barve, kar ni najbolj smiselno.  
Zato bi jaz tukaj to spremenila in sicer, ker imam lik čebelico Cvetko bi ta odšla namesto do jagod do cvetlic, ki bi bile različne barve, iz njih bi pobrala njihov nektar in ga odnesla v čebelnjak, ki bi imeli svojo barvo, katermu bi pripadala posamezna cvetlica. Torej namesto jagod bi imela cvetlice različnih barv, namesto košar pa čebelnjake različnih barv.

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

☐ Določite določeno stopnja[[2]](#footnote-1):  
Tukaj določite stopnjo težavnosti.

☐ Naslov naloge:   
Čebelica Cvetka nabira nektar za čebelnjak

1. ☐ Besedilo naloge:   
   Cvetka je zelo marljiva čebelica. Njena naloga je, da iz cvetov pobere nektar in ga odnese v čebelnjak. Pri čemer mora paziti, da se nektar med sabo ne pomeša, saj vsaka cvetlica predstavlja drugo vrsto nektarja. Torej lahko na enkrat samo iz cvetice ene barve pobere nektar in ga odnse v čebelnjak iste barve. Nato nadaljuje s cvetlico druge barve in mu poišče čebelnjak iste barve. Pomagaj Cvetki nabrati nektar iz cvetlic, s pomočjo programskih blokov, ki jih imaš na razpolago. Sestavi program, ki bo vodil Cvetko do cvetlic in čebelnjakov, kamor jih bo pospravila.  
   Moral/a boš gnezditi bloke *ponavljaj*, kot je ilustrirano na primeru spodaj, saj imaš omejeno število delčkov na voljo.



☐ Sporočila programa:   
Ko otrok pravilno reši nalogo bi program sporočil:

Čestitamo, ves nektar iz cvetlic je v svojem čebelnjaku!

Ta naloga je končana, nadaljuj z naslednjo nalogo.

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.**   
   Slika čebelice, kot bi bila. Cvetlice z rumenim cvertnim prahom v sredini in cveti na eni roži enake barve, drugače pa bi bila vsaka cvetlica svoje barve. K vsaki cvetlici bi pripadal tudi čebelnjak, ki bi bil barve kot posamezna cvetlica. Čebelnjaki bi bili pravokotne oblike, postavljeni malce v 3D in imeli spodaj tanko črno odprtino za vhod čebel.

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)