1. **Naslov naloge: Napiši koledar**
2. **Zasnovana na** (če obstaja, URL naloge, na kateri temelji):

**Tukaj vnesite URL naloge**

1. **Predlagatelj** (ime, priimek, e-pošta):

**Marina Trost, marina.trost@gimvic.org**

1. **Ilustracija naloge**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

1. **Besedilo**

Mišek Simon se je preselil na planet Rumenko. Prebivalci tega planeta ne poznajo koledarja in bi jim ga rad predstavil. Odločil se je, da bodo imeli vsi meseci 31 dni, vse ostalo pa bo tako kot na Zemlji. Najprej bo predstavil koledar za en mesec, potem pa še za celo leto. Ker je malce len, si je zaželel program, ki bo izpisal namesto njega. Napiši program, ki bo izpisal koledar za poljubni mesec. Računalnik naključno izbere številko za dan s katerim se mesec začne (1-ponedeljek, 2-torek, itd. 7-nedelja). Torej izpis številk od 1 naprej naj se prične v prvi vrstici v ustreznem stolpcu (prvem, če je računalnik izbral 1, četrtem, če je izbral 4, itd.)  
Vse številke naj napiše s črno barvo, razen v zadnjem stolpcu naj bodo številke rdeče barve.

1. **Vnaprej podana koda:**

d = 1  
prvi = naključno\_število(1,7)

1. **Koda rešitve**

d = 1

prvi = naključno\_število(1,7)

pojdi naprej za prvi-1

ponavljaj dokler je d <= 31 :

če (dan+prvi-1) % 7 == 0 :

nastavi\_barvo(rdeča)

izpiši(d)

če d <= 30:

pojdi\_nazaj za 6

premakni se dol

sicer

nastavi\_barvo(črna)

izpiši(d)

pojdi naprej za 1

d += 1

1. **Testni primeri**

prvi = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| 30 | 31 |  |  |  |  |  |

(mreža za vsak primer z zasenčenimi barvami) …

Zgornji del je obvezen (vse, razen morda 1 in 5)!

DODATNO:

Slika miška je iz spletne učilnice: FigureMisSirLuknja

Omejitev delčkov na pribl. 45

Opombe sestavljavcem, priloga grafične datoteke (z informacijo o avtorju/pravicah), morebitne omejitve glede delčkov, kateri delčki naj bodo, kaj naredijo (če niso standardni), …