NOVE NALOGE - NOVEMBER 2020 - 3. del

# Risanje ovir

Povezava do stare naloge: <http://pisek.acm.si/contents/4907-319805995281415931-146393949319149838-102474132651419456-82845544251403490/>

Ostane naloga: Stopnja \*\*\*

Novi naslov naloge: Krtova gledališka predstava

Staro besedilo: Mama želi, da se njeni otroci razvijajo motoriko. V tem tednu ima v mislih premagovanje ovir. Na svojem vrtu želi sedaj nadgraditi ovire iz opek kvadratne oblike. Na računalniku ji pomagaj narisati načrt ovire sestavljene iz opek.

Novo besedilo: Krt je znan po tem, da vedno skrbi za kulturno dogajanje na domačem travniku. Tudi letos je poskrbel za gledališko predstavo za vse povabljene. Ker pa so letošnje leto hudi epidemiološki ukrepi, mora skrbno načrtovati postavitev sedežnega reda za vse gledalce. Pripravil bo 16 prostih mest, v vsaki vrsti štiri. Med njimi pa mora biti seveda dovolj prostora. Pomagaj krtu napisati program, ki bo narisal sedežni red, kot ga vidiš na sliki.

Sprememba poimenovanj delčkov: “želva” 🡪 “krt”

Sporočila: »Čestitamo, Krt je pravilno narisal načrt.« »Ojoj, Krtov načrt ni pravilen. Poskusi še enkrat.«

Sprememba grafike: želva 🡪 krt

Icon

Description automatically generated

# Tinetovi problemi

Povezava do stare naloge: <http://pisek.acm.si/contents/4907-319805995281415931-146393949319149838-680361037148430359-712770642165069657/>

Ostane naloga: Stopnja \*\*\*\*

Novi naslov naloge: Profesor Grozni

Staro besedilo: Tabornik Tine je na taborjenje vzel s seboj družabno igro Twister. Med pohodom ga je ujel dež in popolnoma uničil vrtljivi kazalec na kartonu, a k sreči podlagi iz blaga ni prišel do živega. Ker se je Tine v šoli naučil izdelovati aplikacije za mobilne telefone je hitro sprogramiral aplikacijo, ki bo naključno določila katero roko/nogo naj postavi na ustrezen barvni krog. Taborniki se že veselijo večernega druženja, aplikacija pa še ne deluje kot bi morala. Pomagaj Tinetu preurediti program, ki bo naključno izbral levo ali desno roko ali nogo in eno izmed štirih barv, da se bodo taborniki lahko zabavali. KRIŠTOF DAJ ŠE TO BESEDILO NOTR PRI ORIGINALU PROSIM, NE VEM ZAKAJ GA NI BILO

Novo besedilo: Profesor Grozni je res grozni profesor. Vsi študentje se ga grozno bojijo. Ocenjuje namreč zelo grozno. A njegovo ocenjevanje ni povsem naključno, ali pa morda je? Profesor Grozni ima namreč program, ki naključno določi 3 stvari. Prvič: Ali bo študent ocenjen ustno ali pisno. Drugič: Ali bo profesor Grozni med ocenjavanjem gledal zelo grdo ali malo manj grdo. In tretjič: Katero oceno bo dobil študent: 5, 6, 7, ali 8 (ocen 9 in 10 profesor Grozni namreč ne daje). Popravi program tako, da bo delal pravilno (morda ti profesor Grozni nameni celo oceno 9).

Sprememba poimenovanj delčkov: “smer” 🡪 “tip ocenjevanja”; “ud” 🡪 “pogled profesorja”; “barva” 🡪 “ocena”

Sporočila: »Čestitamo, tvoj program deluje pravilno.«

Sprememba grafike: /

# Pišek rise

Povezava do stare naloge: <http://pisek.acm.si/contents/4907-319805995281415931-146393949319149838-680361037148430359-335055541382928217/>

Ostane naloga: Stopnja \*\*\*\*

Novi naslov naloge: Robotov pristanek s padalom

Staro besedilo: Pišek se je naučil s premikanjem narisati kvadrat, ki je zamaknjen za 45°. Program dopolni tako, da bo kvadratu narisal še obe diagonali. Pazi, da nobene stranice ne narišeš dvakrat (uporabi delček dvigni/spusti pisalo).

Novo besedilo: Robot si izjemno želi skočiti s padalom, a ga je strah, da bi pristal na nevarnem mestu. Odločil se je, da si na tleh nariše kvadart s križem, ki ga bo videl že od daleč. Pomagaj mu popraviti program tako, da mu bo narisal željeni vzorec.

Sprememba poimenovanj delčkov: /

Sporočila: »Čestitamo, robot je pravilno narisal vzorec. Sedaj lahko skoči s padalom!« »Ojoj, robot ni narisal pravega vzorca. Poskusi še enkrat.«

Sprememba grafike: pišek 🡪 robot

A picture containing object, clock

Description automatically generated 

# Napačni koraki

Povezava do stare naloge: <http://pisek.acm.si/contents/4907-84330056771802126-114154708634850912-78020844789497119-1831466676732218831/>

Ostane naloga: Stopnja \*\*\*

Novi naslov naloge: Kapitan Pepi

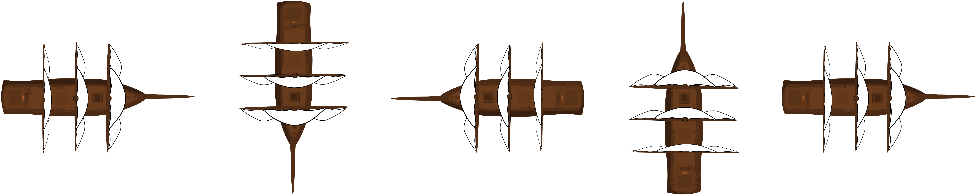
Staro besedilo: Plesalka trenira za novi ples in je pri tem naredila napake. Ko je odplesala do konca, je ugotovila, da na rdečih poljih ni naredila piruete in da ni prišla do končenga rumenega polja. Pomagaj plesalki zaplesati pravilen ples tako, da popraviš program spodaj.

Novo besedilo: Kapitan Pepi želi še pred večerom pripluti do zaklada. Še prej pa mora pregledati vse ostale otoke za gojišča školjk. Pomagaj mu popraviti program tako, da ga bo vodil do vseh otokov, nato pa do zaklada.

Sprememba poimenovanj delčkov: “korak levo” 🡪 “pluj levo” (enako za desno, gor in dol); “naredi pirueto” 🡪 “preglej gojišče školjk”

Sporočila: »Čestitamo, kapitan Pepi je pregledal vsa gojišča in varno priplul domov.« »Ojoj, kapitan Pepi ni pregledal vseh gojišč. Poskusi še enkrat.« »Ojoj, kapitan Pepi ni prilul domov. Poskusi še enkrat.« »Ojoj, kapitan Pepi se je izgubil na odprtem morju. Poskusi še enkrat.«

Sprememba grafike: plesalka 🡪 ladja; rdeče polje 🡪 boja na morju; rumeno polje 🡪 otok



A picture containing icon

Description automatically generatedGraphical user interface, application

Description automatically generated

# Slastne maline

Povezava do stare naloge: <http://pisek.acm.si/contents/4907-4902-112978044297934936-336526497682349768-467856640189542827-1687702394586855630/>

Ostane naloga: Stopnja \*\*

Novi naslov naloge: Miška Mimi in njen sirček

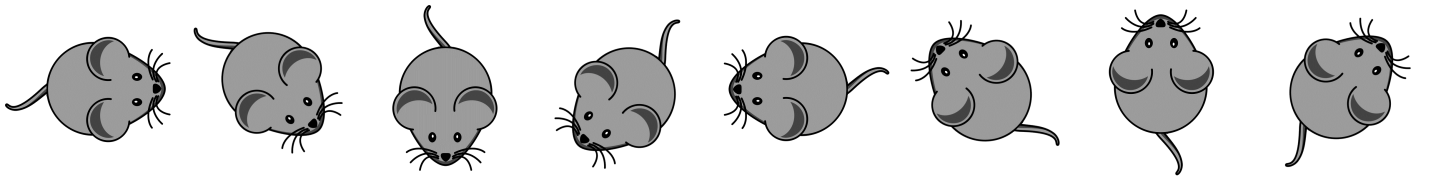
Staro besedilo: Eva je med plazenjem po grmovju zagledala sveže rdečo malino, odločila se je, da jo bo pobrala in odnesla v skrivališče. Pomagaj gosenici pobrati malino in jo odnesti v skrivališče. To narediš s programskimi bloki, ki jih imaš na razpolago. Sestaviti jih moraš tako, da boš Evo vodil/a do maline, malino pobral/a, vodila Evo do skrivališča in tam malino odložila. Malino pobereš s programskim blokom poberi, odložiš pa s programskim blokom odloži.

Novo besedilo: Miška Mimi je pred seboj opazila kos sira. Pomagaj ji napisati program tako, da bo prišla do sirčka, ga pobrala, šla v svojo luknjico in ga tam odložila.

Sprememba poimenovanj delčkov: /

Sporočila: »Čestitamo, Mimi je sirček skrila v luknjico.« »Ojoj, sirček ni v luknjici. Poskusi še enkrat.« »Ojoj, miška Mimi je zapustila mrežo in se izgubila. Poskusi še enkrat.« Miška Mimi skuša odložiti sirček, ampak ga ne nosi. Poskusi še enkrat.

Sprememba grafike: gosenica 🡪 miška; malina 🡪 sir; košara 🡪 luknja



Icon

Description automatically generatedIcon

Description automatically generated