NOVE NALOGE - NOVEMBER 2020 - 4. del

# Risanje ovir

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

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

Novi naslov naloge: Snežak Snežko igra tri v vrsto

Staro besedilo: Mama želi, da se njeni otroci razvijajo motoriko. V tem tednu ima v mislih premagovanje ovir. Njena zadnja zamisel vključuje opeke okroglih oblik. Na računalniku ji pomagaj narisati načrt ovire sestavljene iz okroglih opek. Namig: Krog narišeš tako, kakor bi narisal pravilni 360-kotnik! Za hitrejšo animacijo klikni spodaj na četrti modri gumb.

Novo besedilo: Snežko snežak bi rad s prijatelji igral tri v vrsto. Ker je notri pretoplo, se lahko igrajo le zunaj na snegu. Odločil se je, da bo na tla narisal igralno polje in sicer štiri stolpce, v vsakem po štiri vrstice krogcev. Pomagaj mu napisati program, ki ga bo vodil do pravilne talne risbe. Namig: Krog narišeš tako, kakor bi narisal pravilni 360-kotnik. Za hitrejšo animacijo klikni spodaj na četrti modri gumb.

Sprememba poimenovanj delčkov: “želva” 🡪 “snežak”

Sporočila: »Čestitamo, Snežko snežak je pravilno narisal talno risbo. Naj se igra prične!« »Ojoj, Snežkov načrt ni pravilen. Poskusi še enkrat.«

Sprememba grafike: želva 🡪 snežak

Icon

Description automatically generated 

# Tabornik pušča sledi

Povezava do stare naloge: <http://pisek.acm.si/contents/4907-319805995281415931-146393949319149838-1061576005776842848-31996358630656522/>

Novi naslov naloge: Pes Piki se vrača domov

Staro besedilo: Tabornik se je izgubil v gozdu. Da bo lahko našel pot iz gozda, potrebuje svoj kompas. Pomagaj taborniku najti kompas tako, da bo za seboj puščal sledi. Tabornik na polje z drevesom ne more stopiti, na polju s sledmi pa je že bil.

Novo besedilo: Pes Piki se izgubil v gozdu. Pomagaj mu priti domov. Da se ne bi po pomoti vrtel v krogih, Piki za seboj pušča sledi. Na polje z drevesom na more stopiti na polju s sledjo pa je že bil. Napiši program, ki ga bo pripeljal do doma. Pozoren bodi, da bo tvoj program rešil vseh pet testnih primerov.

Sprememba poimenovanj delčkov: “na polju je kompas” 🡪 “sem doma”

Sporočila: »Čestitamo, Piki se je varno vrnil domov.« »Ojoj, Piki ni prišel domov. Poskusi še enkrat.« »Ojoj, Piki se je zaletel v drevo. Poskusi še enkrat.«

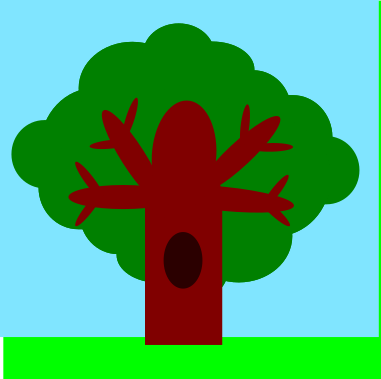
Sprememba grafike: tabornik 🡪 pes; kompas 🡪 hiša; človeška sled 🡪 pasja sled

A close up of a logo

Description automatically generated

Shape, rectangle

Description automatically generatedA picture containing drawing

Description automatically generated

# Spirala do sira

Povezava do stare naloge: <http://pisek.acm.si/contents/4907-319805995281415931-146393949319149838-1962612762841356687-457548052849215006/>

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

Novi naslov naloge: Martin v labirintu

Staro besedilo: /

Novo besedilo: Pomagaj Martinu najti pot do gradu, kjer ga čaka njegova princesa. Pri tem uporabi funkcijo.

Sprememba poimenovanj delčkov: /

Sporočila: »Čestitamo, Martin je prišel do gradu.« »Ojoj, Martin ni našel gradu. Poskusi še enkrat.« »Ojoj, Martin se je zaletel v oviro. Poskusi še enkrat.«

Sprememba grafike: pišek 🡪 robot; sir 🡪 grad; ovira 🡪 živa meja

A picture containing doll, toy, brush

Description automatically generated

A picture containing crossword, text

Description automatically generatedA close up of green grass

Description automatically generated

# Piškov najvišji vrh

Povezava do stare naloge: [http://pisek.acm.si/contents/4907-319805995281415931-598127356695689187-636015811892983645-716485105714503526-1929086772183030/](http://pisek.acm.si/contents/4907-319805995281415931-598127356695689187-636015811892983645-716485105714503526-1929086772183030/" \t "_blank)

Novi naslov naloge: Robotkova največja teža

Staro besedilo: Piška vedno sprašujejo, kako visok je najvišji vrh, ki ga je preteklo leto obiskal. Pišek vsako leto obišče 11 vrhov. Zapisal si je njihove višine. S programom poišči največje število in ga vpiši v zeleno polje. KRIŠTOF SPREMENI, DA BO ORIGINALNO BESEDILO TAKO (lahko tudi naložiš na spletno stran?)

Novo besedilo: Robotka njegovi prijatelji vedno sprašujejo, koliko je največ tehtal z vso njegovo opremo. Ker ima dodatno opremo na sebi vsak mesec le enajstkrat, je sklenil, da se bo vsakič stehtal in zapisal težo v kilogramih v tabelo. S programom poišči največje število in ga vpiši v zeleno polje.

Sprememba poimenovanj delčkov: /

Sporočila: »Čestitamo, program je izpisal pravo težo.« »Največja teža ni pravilna. Poskusi še enkrat.«

Sprememba grafike: pišek 🡪 robot

A picture containing drawing, light

Description automatically generated

# Gašenje požara

Povezava do stare naloge: <http://pisek.acm.si/contents/4907-4902-1437177697785870941-254662886330883236-1664650091482395179/>

Ostane naloga: Stopnja \*\*\*

Novi naslov naloge: Čebela Rozi oprašuje

Staro besedilo: Gasilka Gaja mora pogasiti požar, ki se je zanetil. Priskoči ji na pomoč! Gaja naj gasi tako, da se postavi na polje, kjer gori.

Novo besedilo: Čebela Rozi mora oprašiti vse rože na travniku. Priskoči ji na pomoč. Rozi rožo opraši tako, da stopi na njeno polje.

Sprememba poimenovanj delčkov: /

Sporočila: »Čestitamo, Rozi je oprašila vse rože.« »Ojoj, Rozi ni oprašila vseh rož. Poskusi še enkrat.« »Ojoj, Rozi se je zaletela v drevo. Poskusi še enkrat.«

Sprememba grafike: gasilka 🡪 čebela; hiša 🡪 roža; ozadje svetlo zeleno

Logo

Description automatically generated

A close up of a flower

Description automatically generated 