**Naslov naloge: Piškov sprehod glede na števila**

**Kategorija** (označi vse primerne): **x 4 OŠ x 5 OŠ x 6 OŠ x 7 OŠ x 8 OŠ x 9 OŠ**  
 🞏 1 SŠ 🞏 2 SŠ 🞏 3 SŠ 🞏 4 SŠ

**Tip naloge:** **🞏 izdelava od začetka** 🞏 popravljanje 🞏 dopolnjevanje

**Programerski koncepti: x** zanke **x** pogoji x spremenljivke **x** operatorji 🞏 podprogrami 🞏 rekurzija

**Zasnovana na** (če obstaja, URL naloge, na kateri temelji):

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

**Besedilo naloge:**

Pišek gre na sprehod. Njegova pot je odvisna od števil, ki jih sreča na poti. Če je prvo število večje, gre na levo označeno polje, če je prvo število manjše od drugega, gre na desno polje, če pa sta števili enaki, konča svojo pot na srednjem polju.

**Mreža** (če gre za premikanje po mreži):

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 10 | 15 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Testni primeri** (če je poleg osnovnega še kakšen):

test 2

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 23 | 8 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

test 3

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 16 | 16 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Delčki na voljo**:

naprej, obrni se levo, obrni se desno

spremenljivke

preberi število

zanke

**Maksimalno dovoljeno število delčkov**:

toliko, da mora uporabiti zanko in če sicer (2x) namesto če (3x)

**Vnaprej podana koda** (če je):

**Rešitev**:

naprej

nastavi število1 na preberi število

naprej

če preberi število > število1

naprej

obrni se desno

naprej

obrni se desno

ponovi 3x

naprej

sicer

če preberi število < število1

naprej

obrni se desno

naprej

obrni se levo

ponovi 3x

naprej

sicer

naprej

obrni se desno

naprej

**Opombe za tehnično izdelavo:**