**Naslov naloge: Zaklad v votlini**

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

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

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

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

**Predlagatelj** (ime, priimek, e-pošta): Matija Lokar, Matija.Lokar@fmf.uni-lj.si

**Besedilo naloge:**

Kapitan Kljuka je na samotnem otoku zakopal zaklad. Da bi ga našel, si je zapisal navodila: Poišči vhod v votlino. Pojdi koraka naprej, nato se obrni v desno. Pojdi naprej za 2 koraka in se spet obrni v desno. Pojdi naprej za 3 korake, nato desno … Tako nadaljuj, dokler ne prideš do sredine votline, kjer te čaka zaklad.

Po 100 in več letih je iskalec zakladov našel Kljukina navodila. Sestavi progam, ki bo iskalca zaklada, potem, ko bo že našel vhod, pripeljal do zaklada.

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Delčki na voljo**:

* Ponavljaj dokler <pogoj>
* Senzor: smo na polju z zakladom
* Ponovi n krat
* Pojdi naprej za 1 korak
* Spremenljivke
* Obrni se v desno

**Maksimalno dovoljeno število delčkov**:

**Vnaprej podana koda** (če je):

**Rešitev**:

korakov = 1

ponavljaj, dokler <nismo na polju z zakladom>:

ponovi korakov-krat:

pojdi naprej za 1 korak

obrni se v desno

**Opombe za tehnično izdelavo:**

Lik (figura) je na zelenem polju, obrnjena v smeri puščice. Zaklad je na rumenem polju.