



ACM Tekmovanja - Pišek

Tekmovanje v programiranju z delčki



Vabimo vas, da se z vašimi učenci in dijaki udeležite Tekmovanja v programiranju z delčki Pišek. Tekmovanje je namenjeno predvsem temu, da ob reševanju zanimivih in ne prezahtevnih nalog učenci in dijaki ugotovijo, da **“programiranje je zabavno”**.

Tekmovanje je namenjeno prav vsem (tudi čistim začetnikom) od 4. razreda OŠ pa do 4. letnika srednje šole.

Za tekmovanje ne potrebujejo dosti predznanja se pa med reševanjem nalog (predvsem pa med pripravami na tekmovanje) postopoma seznanjajo z osnovnimi koncepti programiranja.

Neža barva

Neža ima zelo rada pobarvanke, še posebno tiste, kjer so priložena navodila, ki točno povedo, kako naj barva. Žal pa so tokratna navodila pomešana. Pomagaj ji in zloži delčke tako, da bo pobarvala polja z rdečimi oznakami.

Dejanja Program

- premakni volčenko levo
- pobarvaj rdečo
- premakni volčenko levo
- pobarvaj rdečo
- premakni volčenko desno
- pobarvaj rdečo
- premakni volčenko desno

Miška išče sir

Miške po sklednu vedno hodi po istih poteh. Njena pot je že zapisana v obliki ukazov, ki jih vidiš na delovni površini. Ko se premika, naleti na koščke sira, ki pa imajo različno število luknj. Miška bi rada v svojo luknjico odnesla sir, ki ima največ lukenj. Dopolni njen program gibanja tako, da bo na koncu v luknji košček z največ luknjami.

Svedra miška lahko naenkrat nese le en košček. Število lukenj koščka, ki ga nese, je v spremenljivki `stevilna_luknja`. Na začetku je v spremenljivki `stevilna_luknja`.

Dejanja Program

- nastavi število lukenj
- premakni se dole
- premakni se desno
- premakni se levo
- premakni se dole
- premakni se desno
- premakni se levo

Več informacij dobite na <https://tekmovanja.acm.si/?q=pišek> in pa po e-pošti pišek@acm.si