**Naslov naloge: Hana hodi v šolo**

1. **Vrsta naloge:**

☐ izdelava od začetka[[1]](#footnote-1)☐ dopolnjevanje/popravljanje[[2]](#footnote-2)
☐ Parsonsov tip[[3]](#footnote-3)

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

Tukaj vpišite URL naloge, na kateri je zasnovana ta naloga.

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

Nastja Lasič nastja.lasic@sentvid.org

Andreja Kramar andreja.kramar@sentvid.org

Klara Lampret kl2559@student.uni-lj.si

**Vsebina**

Hana gre vsako jutro v šolo po isti poti. Pot v šolo je predstavljena na mreži z belimi kvadratki. Vsak korak je predstavljen z enim kvadratkom. Včasih ji je dolgčas in zato preskakuje kvadratke ali pa po njih stopa v raznih vzorcih. Ker je pot do šole zelo dolga, jo je Pišek zavili v špiralo. Slika špirale, ki prikazuje poti v šolo (bela sled).



Slika 1: spirala (https://s13emagst.akamaized.net/products/47780/47779760/images/res\_991719fcaa9002cb28024cc2f1591a21.jpg)

Koliko kvadratkov bo preskakovala tisti dan, je napisano pred začetkom poti (n)

Pobarvaj kvadrate na katere bo stopila na poti v šolo in preštej koliko kvadratov je pobarvanih. Njena pot se konča ko pride v šolo. Na zadnjem kvadratku kjer je šola, naj izpiše koliko skokov je porabila.

Namig1: Pot se včasih ne izide zato gre do konca po posameznem kvadratku.

Pomagaj ji sestaviti program, ki bo rešil njeno nalogo.

Naloga na mreži, ki vsebuje (izberi ustrezno):

☐ premikanje junaka/figure z ukazi za absolutno[[4]](#footnote-4) naslavljanje

☐ premikanje junaka/figure z ukazi za relativno[[5]](#footnote-5) naslavljanje ( junak gre vedno naprej v smeri poti

☐ barvanje polj

☐ doseganje ciljnega polja[[6]](#footnote-6)

☐ pospravljanje predmetov

☐ zbiranje predmetov [[7]](#footnote-7)

☐ drugo: Na začetku mora prebrati podatek (dolžina skoka) in na koncu ko stopi v šolo mora izpisati podatek (število pobarvanih polj)

1. **Besedilo naloge**

Hana gre vsako jutro v šolo po isti poti. Pot v šolo je v obliki spirale in je predstavljena na mreži z belimi kvadratki. Vsak korak je predstavljen z enim kvadratkom. Včasih ji je dolgčas in zato preskakuje kvadratke ali pa po njih stopa v raznih vzorcih. Ker je pot do šole zelo dolga, jo je Pišek zavili v špiralo. Slika špirale, ki prikazuje poti v šolo (bela sled).



Slika 1: spirala (https://s13emagst.akamaized.net/products/47780/47779760/images/res\_991719fcaa9002cb28024cc2f1591a21.jpg)

Celotna pot je dolga 218 kvadratkov. Koliko kvadratkov bo preskakovala tisti dan, je napisano pred začetkom poti (n)

Pobarvaj z rdečo kvadrate na katere bo stopila na poti v šolo in preštej koliko kvadratov je pobarvanih. Njena pot se konča ko pride v šolo. Na zadnjem kvadratku kjer je šola, naj izpiše koliko skokov je porabila.

Namig1: Pot se včasih ne izide, zato gre do konca po posameznih kvadratkih in jih ne pobarva.

Pomagaj ji sestaviti program, ki bo rešil njeno nalogo.

1. **Priložena grafika [[8]](#footnote-8)**
* Figura otoka, ki se potem premika po kvadratkih. Figura stoji izven mreže nad kvadratkom s številko
* Slika šole (zgradba). Stoji v kvadratku š
* Zelena polja so lahko tudi trava, koruza ali kaj drugega
* V zgornjem levem kvadratku je zapisan vhodni podatek, ki ga mora figura prebrati
* Pot se prične s prvim belim kvadratkom
* V zadnjem kvadratku poti je šola, kamor se na koncu vpiše število pobarvanih polj
1. **Delčki (ukazi), ki so na voljo[[9]](#footnote-9)**
* Senzor :
	+ preberi število (branje celega števila)
	+ preberi barvo
	+ stojim v šoli
* Dejanja:
	+ Premakni dol
	+ Premakni naprej po poti (število korakov)
	+ Pobarvaj (rdeča)
	+ Izpiši (celo število)
* Spremenljivke (vsi običajni bloki za spremenljivke)
* Zanke:
	+ Ponavljaj (glede na pogoj)
* Logika: (vse)
	+ Običajni gradniki pri logiki (polna)
* Matematika
	+ Število
	+ Osnovne matematične operacije (+,-,\*,/)
1. **Maksimalno dovoljeno število delčkov[[10]](#footnote-10):**

Vpišite maksimalno dovoljeno število delčkov.

1. **Vnaprej podana koda[[11]](#footnote-11)**:

Tukaj vpišite kodo, ki je podana vnaprej.

1. **Testni primeri[[12]](#footnote-12)**

Vsi testni primeri imajo enako mrežo in na istem mestu figuro. Razlika med testi je le številka, ki pomeni korake. Številke, ki so vpisane v petih testnih primerih so: 2,3,4,5,7 ne nujno v tem vrstnem redu.

☐ mreža

* mreža
* lokacija objektov
* lokacija lika/figure
1. **Rešitev**:

**Rešitev1:**

Premakni dol

DolzinaSkoka = preberi število

SteviloPobarvanih = 0

SteviloPrehojenihKvadtatkov = 0

Ponavljaj dokler (218 - SteviloPrehojenihKvadtatkov >= DolzinaSkoka)

 Premakni naprej po poti za (DolzinaSkoka)

 Pobarvaj

 SteviloPrehojenihKvadtatkov = SteviloPrehojenihKvadtatkov + DolzinaSkoka

 SteviloPobarvanih = SteviloPobarvanih + 1

If SteviloPrehojenihKvadtatkov <> 218:

 Premakni naprej po poti za (218 - SteviloPrehojenihKvadtatkov)

Izpiši SteviloPobarvanih

**Rešitev 2:**

Premakni dol

DolzinaSkoka = preberi število

SteviloPobarvanih = 0

SteviloPrehojenihKvadtatkov = 0

Ponavljaj dokler (218 – SteviloPrehojenihKvadtatkov >= DolzinaSkoka):

 Premakni naprej po poti za (DolzinaSkoka)

 Pobarvaj

 SteviloPrehojenihKvadtatkov = SteviloPrehojenihKvadtatkov + DolzinaSkoka

 SteviloPobarvanih = SteviloPobarvanih + 1

Ponavljaj dokler (ne stojim v šoli):

 Premakni naprej po poti za (1)

Izpiši SteviloPobarvanih

Slike končnih rešitev



1. V prostoru za kodo še ne obstaja koda [↑](#footnote-ref-1)
2. Del kode je že napisan v prostoru za kodo. [↑](#footnote-ref-2)
3. V prostoru za kodo so razmetani delčki [↑](#footnote-ref-3)
4. Gor/dol …, sever/jug/… (glede na mrežo) [↑](#footnote-ref-4)
5. Glede na smer lika (junaka) [↑](#footnote-ref-5)
6. Gre za eno polje v mreži, ki ga označimo kot cilj. [↑](#footnote-ref-6)
7. Imamo dva tipa predmetov; transportable (frnikole), collectible (zrna). Prve predmete lahko premikamo (običajno jih želimo pospraviti na označena polja (frnikole v luknjah)). Druge predmete pa junak samodejno pobere, če naleti na polje, na katerem je tak predmet (cilj je običajno, da ZBERE vse (zrna)). [↑](#footnote-ref-7)
8. Zaželeno, da so priložene datoteke (pozor na avtorstvo – če nisi avtor grafike, napiši ustrezen Copyright (verjetno bomo potem sliko naredili na novo – zagotovo takrat, če CR ni naveden). Lahko je tudi samo opis grafike. [↑](#footnote-ref-8)
9. Navedeni morajo biti vsi delčki, ki so potrebni za rešitev, ter (morda) še kateri (»odvečni«). Če so delčki razporejeni v kategorije, navedite te kategorije. Če naj bo določena kategorija polna (z vsemi ukazi, kot so v kategoriji na <https://lusy.fri.uni-lj.si/ucbenik/prog/editor.html>), to označite [↑](#footnote-ref-9)
10. Če ni omejitve, napiši MAX ali ∞ [↑](#footnote-ref-10)
11. Če je že vnaprej dana kakšna koda – nujno pri spreminjanju/dopolnjevanju in pri Parsonsovem tipu [↑](#footnote-ref-11)
12. Obvezno vsaj en testni primer, zaželeni so trije (če je smiselno) [↑](#footnote-ref-12)