



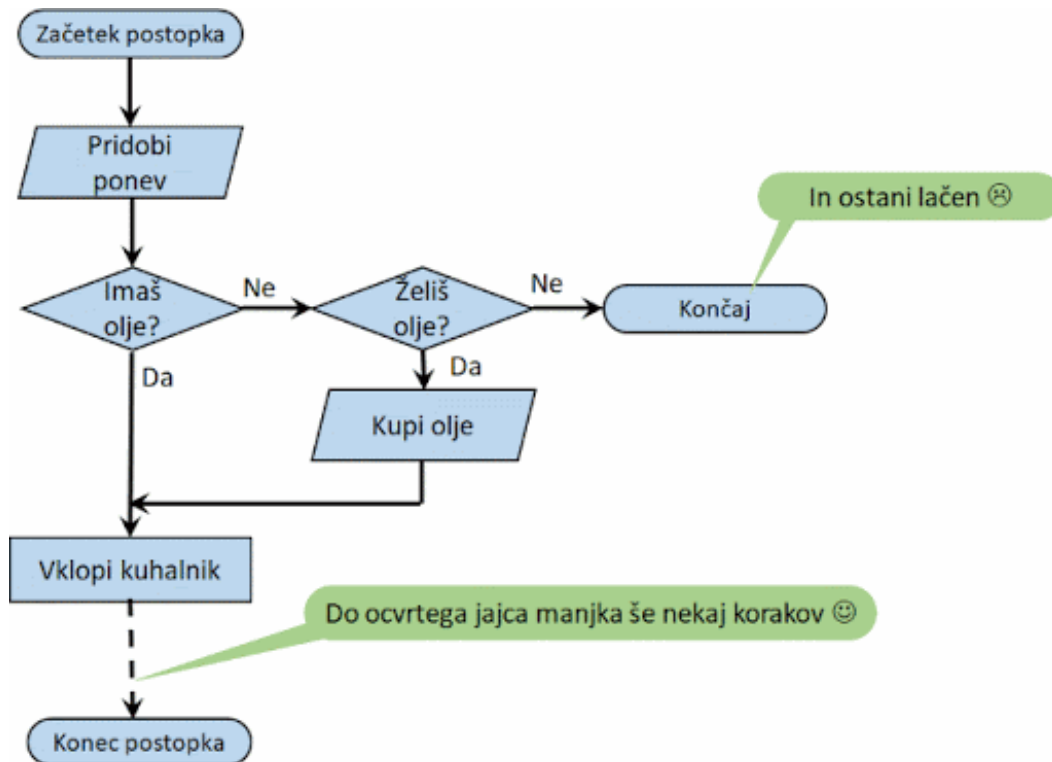
# NIRA

Neobvezni izbirni predmet  
računalništvo 4. – 6. razred  
Osnovna šola Srečka Kosovela  
Sežana  
Zoran Pejić

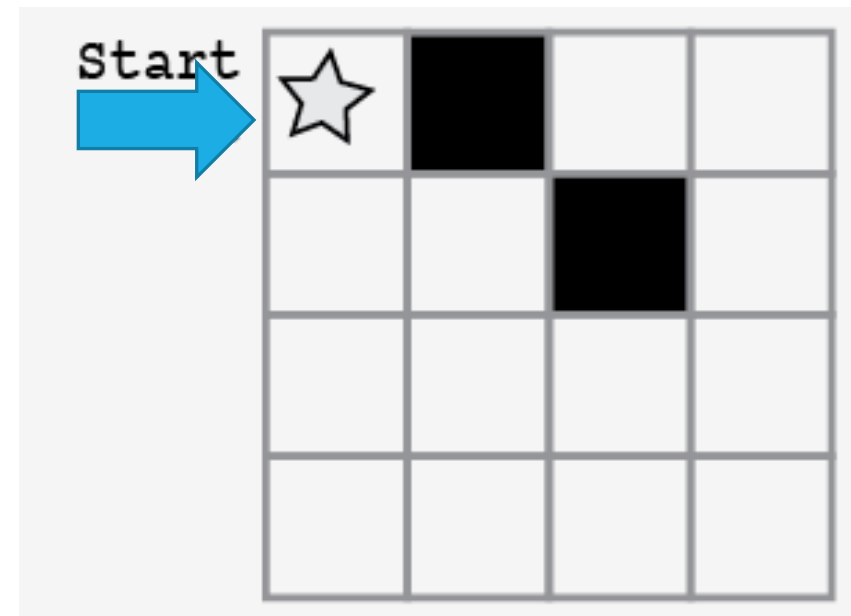
UČILI SE BOMO....

**PROGRAMIRATI!**

# MALO S SVINČNIKOM...



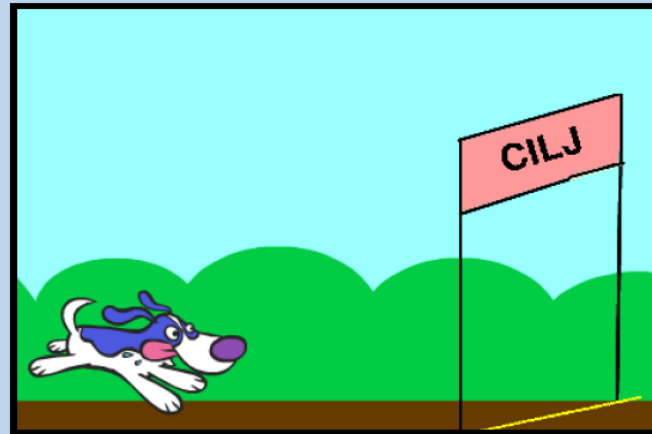
POJDI EN KVADRATEK **DESNO**,  
**POBARVAJ** KVADRATEK.  
POJDI EN KVADRATEK **DESNO**,  
POJDI EN KVADRATEK **DOL**,  
**POBARVAJ** KVADRATEK



# MALO VEČ Z RAČUNALNIKOM

## Pes teče

Ob kliku na gumb pes steče v cilj!



### Pripravite se!

Nova slička:

Izberite si sličico in dorižite sliko.

### Uporabite kodo!

```
ko je kliknjena
  pojdi na x: -151 y: -155
  pojdi 10 korakov
  ponavljaj do takrat, ko se dotika Cilj
    pojdi 10 korakov
  predvajaj zvok dog1
```

### Naredite!

Ob pritisku na Zastavico pes steče v cilj in zalaja.

## Igra - LABIRINT



### NAVODILO:

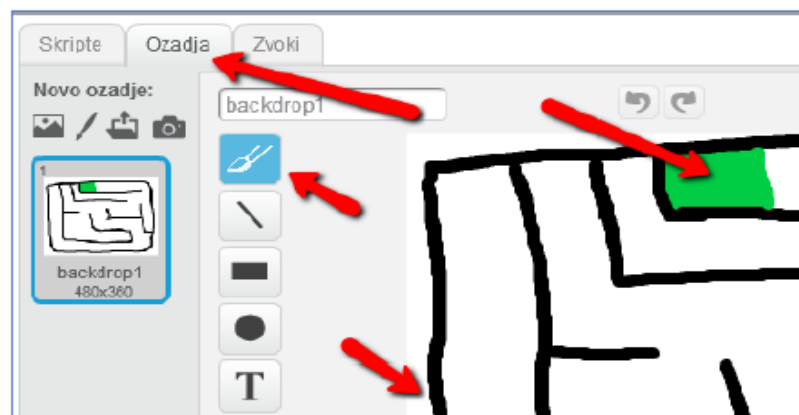
Izdelaj labirint v katerem hrošč išče travo. Hrošč je občutljiv na črno barvo. Če se dotakne črne barve oziroma zidu, se igra konča, hrošč pa se vrne na začetek.

Igra je končana, ko se hrošč dotakne zelene barve na cilju.

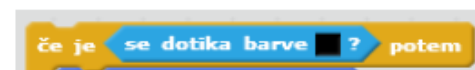
### NAMIG:

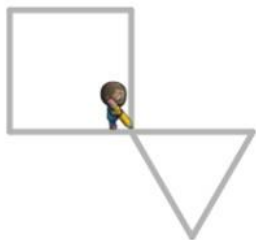
**Labirint nariši na ozadju.**

Za premikanje hrošča uporabi neskončno zanko, v katero vstavi pogojni stavek. Pogoj preverja ali si pritisnil smerno tipko. Če je pogoj izpolnjen, oziroma če je smerna tipka pritisnjena, potem se figura obrne v pravo smer in premakne 10 korakov. **Takšne pogojne stavke moraš ustvariti za vse smeri gibanja.** Ustvariti moraš tudi dva pogojna stavka v katerih preveriš ali se hrošč dotika črne oziroma zelene barve. **V obeh primerih se naj figura premakne na začetek.** Če se figura dotakne zelene barve, se naj izpiše: **Zmagal sem.**



### DELNA REŠITEV:





## Navodila



Ugotovi, kako narisati trikotnik in kvadrat. Pomoč: najprej nariši trikotnik, nato pa ugotovi za koliko se je treba obrniti (zasukati) preden narišeš kvadrat.

Bloki

Delovni prostor : 2 / 8 bloki

Začni znova

Pokaži

premakni se naprej za 100 pikslov

obrnj se desno za 90 stopinje

izberi barvo pisala

izberi barvo pisala naključna barva

ponovi 4 -krat

izvrši

ob zagonu

ponovi 3 -krat

izvrši

Zaženi

Potrebujete pomoč?

ogledajte si naslednje videe in namige



Umetnik: uvod

Slovenščina



PRI NIRA SE PRIČAKUJE TUDI...

DA SE **VSAK** UČENEC-ka UDELEŽI  
RAČUNALNIŠKEGA TEKMOVANJA

VABLJENI