

1. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 18.11.2017.



Upute:

- natjecanje počinje u 9:00
- rješavaju se 3 zadatka
- sva 3 zadatka se trebaju riješiti unutar zadanih **75 minuta**
- 100 bodova ukupno (1. zadatak – 20 bodova, 2. zadatak – 30 bodova, 3. zadatak – 50 bodova)
- kao rješenje predati izvorni kod koji mora biti spremljen u obliku **ime_prezime_broj_zadatka.sb2**
- rješenja se predaju na stranici: www.futura.com.hr/upl gdje unosite svoje ime i prezime, te vaša rješenja zadataka odvučete („drag & drop“) ili pošaljete koristeći tipku „BROWSE“

Napomene:

- nije dozvoljeno prepisivanje na natjecanju, pa zaštitite svoje programe koje pišete da ih netko ne prepíše od vas
- tijekom natjecanja nije dozvoljeno korištenje nikakvih dodatnih materijala (zabilježski, materijala s prošlih radionica i Interneta)



1. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 18.11.2017.

1. zadatak (20 bodova)

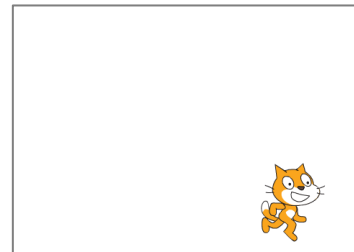
Mačka

Na početku postaviti mačku da se nalazi u točki -150,-100.



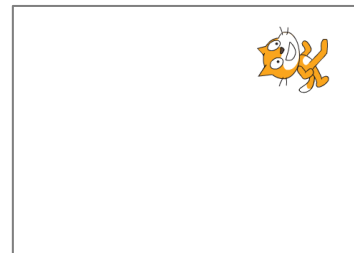
Nakon 2 sekunde pomaknuti mačku za 300 koraka desno.

Promijeniti kostim mačke na kostim2 i pričekati 2 sekunde.



Pomaknuti mačku za 200 koraka prema gore.

Promijeniti kostim mačke na kostim1 i pričekati 2 sekunde.



Pomaknuti mačku za 300 koraka lijevo.

Promijeniti kostim mačke na kostim2 i pričekati 2 sekunde.



Pomaknuti mačku za 200 koraka prema gore.

Promijeniti kostim mačke na kostim1 i ispisati poruku "Evo me na početku!"



1. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 18.11.2017.

2. zadatak (30 bodova)


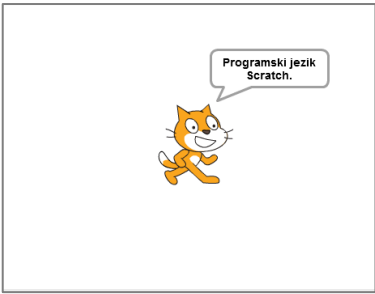

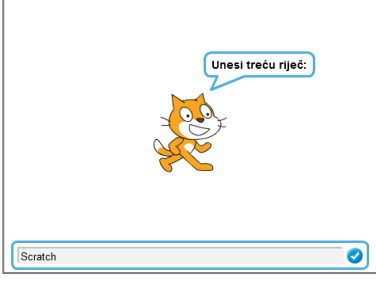
Riječi

Mački je zabavno sastavljati rečenice od riječi koje se unose s tipkovnice. Na satu hrvatskog jezika naučila je da između riječi u rečenicama uvijek ide jedna praznina (razmak), a na kraju rečenice da ide znak točke (.).

Mačka pita da se unesu tri riječi jedna za drugom. Spojiti riječi redom kako su se unosile u jednu rečenicu sa razmakom između svake riječi, a na kraju rečenice dodati točku.

Ispisati dobivenu rečenicu 5 sekundi na ekranu.

Testni primjeri:

ULAZ	IZLAZ
	
	
	



1. KOLO LIGE PROGRAMIRANJA U PYTHONU

5./6. RAZREDI – 18.11.2017.

3. zadatak (50 bodova)

Mačka se šeta

Na početku postaviti mačku da se nalazi u središtu pozornice (u točki 0,0).

Mačka pita da se unese cijeli broj između -10 i 10. Ako je:

- unesen pozitivni broj N: mačku treba pomaknuti N puta po 30 koraka u desnu stranu
- unesen negativni broj N: mačku treba pomaknuti N puta po 30 koraka u lijevu stranu

U oba slučaja zaustaviti kretanje mačke kad dotakne rub ekrana, uz poruku "Ne mogu dalje!"

Testni primjeri:

ULAZ	IZLAZ
