



ZMAJ NA PLAŽI

Ker mi vsi že kar malo pogrešamo morje, se bomo sprehodili po plaži na daljavo  

Predstavljaš si, da si na plaži in imaš veliko prostora, da spuščaš zmaja. Seveda se zmaj premika naključno, ne samo levo, desno, gor, dol. In ravno to je današnji izziv.

S tem programom boš utrjeval(a) znanje:

- ✓ zanka ponavlja
- ✓ naključno število med ○ in ○ (OPERATORJI)

Spoznal(a) boš nove ukaze:

- programiranje gibanja z ukazom naključno število
- izbira nove figure s spletne strani

Namig:

Si na plaži in spuščaš zmaja. Seveda ti »pomaga« veter, zato moraš uporabiti ukaz **pojdi** (PREMIKANJE) in **naključno število** (OPERATORJI). Napiši program, ki zmaja premika po zaslonu.

Program sestavljaš po delih. Najprej naj se zmaj premakne malce v eno stran, nato v drugo stran. Nato dodaj obračanje, **obrni se za** (PREMIKANJE) in ukaz za **naključno izbiro števila** (OPERATORJI)



Dodatna naloga:

Dodaj še kakšnega zmaja.

Naloga je nova in malo drugačna, zato ti za pomoč pošiljam povezavo do razlage.

<https://www.youtube.com/watch?v=s9TFDfCOJv8>

Če se ti ne bo uspelo povezati, me lahko kontaktiraš preko kanala v eAsistentu ali preko maila marjanag@oskomenda-moste.si



Veliko ustvarjalnosti in zabave ti želim pri delu,

učiteljica Marjana