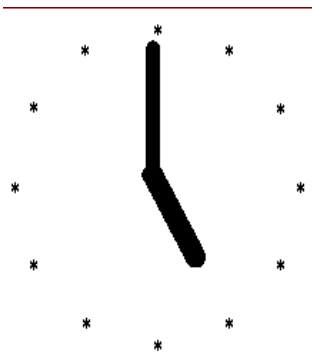


LOGO - Šolsko tekmovanje v programiranju 4. razred

13.1.2023

1. naloga 30 točk

Napiši računalniški program, s katerim bo želvica narisala uro s kazalci.



POMOČ: Pri klicu programa podaj polno uro (npr. 5)

2. naloga 30 točk

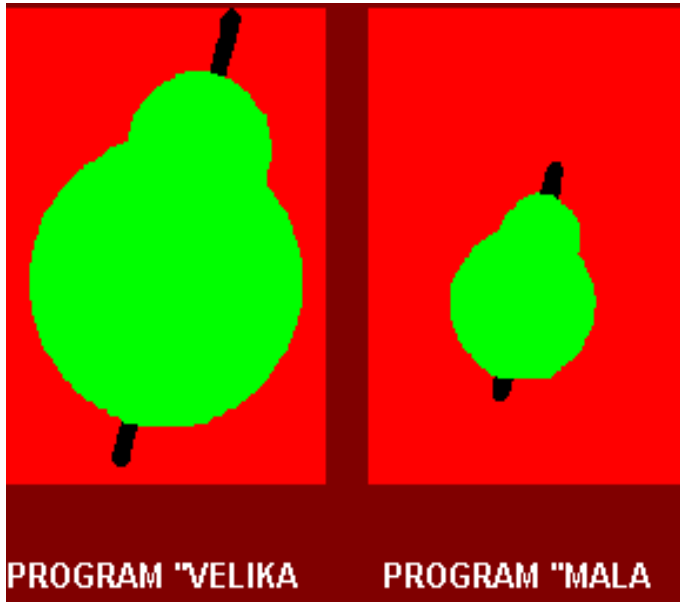
Napiši program, s katerim bo želvica narisala ročno žago, kot jo vidiš na sliki.



POMOČ: žaga naj ima rdeč ročaj in sivo rezilo z devetimi zobmi.

3. naloga 40 točk

Napiši računalniški program, s katerim bo želvica na zaslon narisala majhno ali veliko hruško. Velikost podaš ob klicu programa npr: PROGRAM "velika. Modul za risanje hruške naj bo splošen (vse dolžine so odvisne od podatka o velikosti). Za vsak drugačen podatek (velika, mala) naj želvica ne nariše ničesar.



POMOČ: Hruška je sestavljena iz dveh različno velikih zelenih krogov. Velika hruška naj bo še enkrat večja od male.