

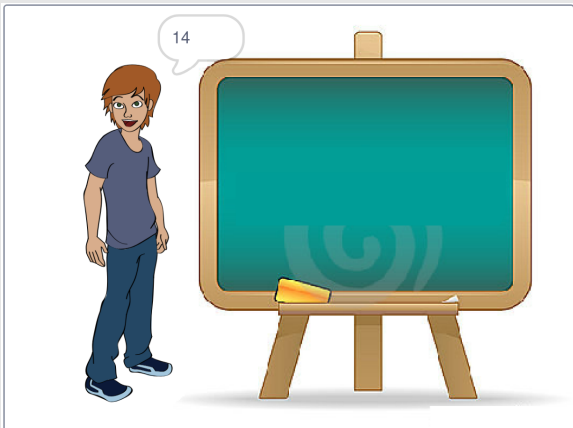

Druga skupina

Reševanje in oddaja nalog

1. Pojdite na stran <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>.
2. Ko se vam pojavi stran Scratch, kliknete zavihek Datoteka,
3. v meniju izberete Naloži z računalnika,
4. poiščete na svojem računalniku datoteko <ime>-naloga.sb3,
5. kliknete na ime datoteke, in že se ta pojavi na strani Scratch.
6. Ko zaključite delo, kliknete na zavihek Datoteka,
7. v meniju izberete Shrani na računalnik.
8. Svojo datoteko <ime>-naloga.sb3 naložite na strežnik.

1. Vsota kvadratov

Oder



The image shows two sequential frames from a Scratch project. In the first frame, a character stands next to a chalkboard. A speech bubble above the character contains the text: "Povej število 'n', jaz pa bom povedal koliko je vsota kvadratov števil od 1 do n". In the second frame, the character is still next to the chalkboard, but the speech bubble now contains the number "14".

Naloga

Dani vas pozove, da izpišete naravno število n , on pa bo izračunal, koliko je:

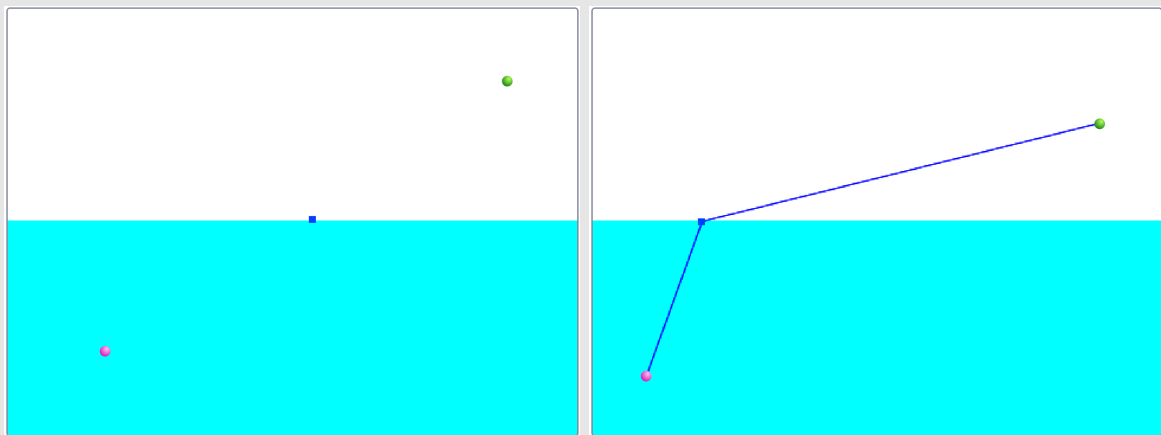
$$1^2 + 2^2 + 3^2 + \dots + n^2$$

Napotek

Uporabite nastavek naloge na datoteki `vsota_kvadratov-naloga.sb3`.

2. Plavalec

Oder



Naloga

Plavalec se odpravi v ravni črti iz točke Ba113 na kopnem proti morju. Ko prispe do obale, zaplava naravnost proti otoku Ba111.

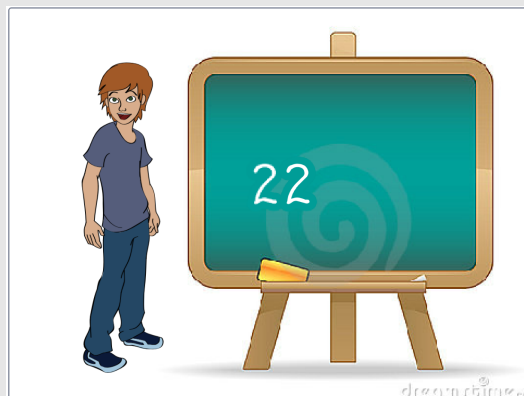
S pomočjo figurice Ba112 poiščite mesto na obali, kjer se mora plavalec vreči v morje, da bo za celotno pot porabil najmanj časa. Upoštevamo, da porabi za enako razdaljo v morju za faktor faktor = 1.33 več časa kot na kopnem.

Napotek

Uporabite nastavek naloge na datoteki `plavalec-naloga.sb3`.

3. Največje število

Oder



Naloga

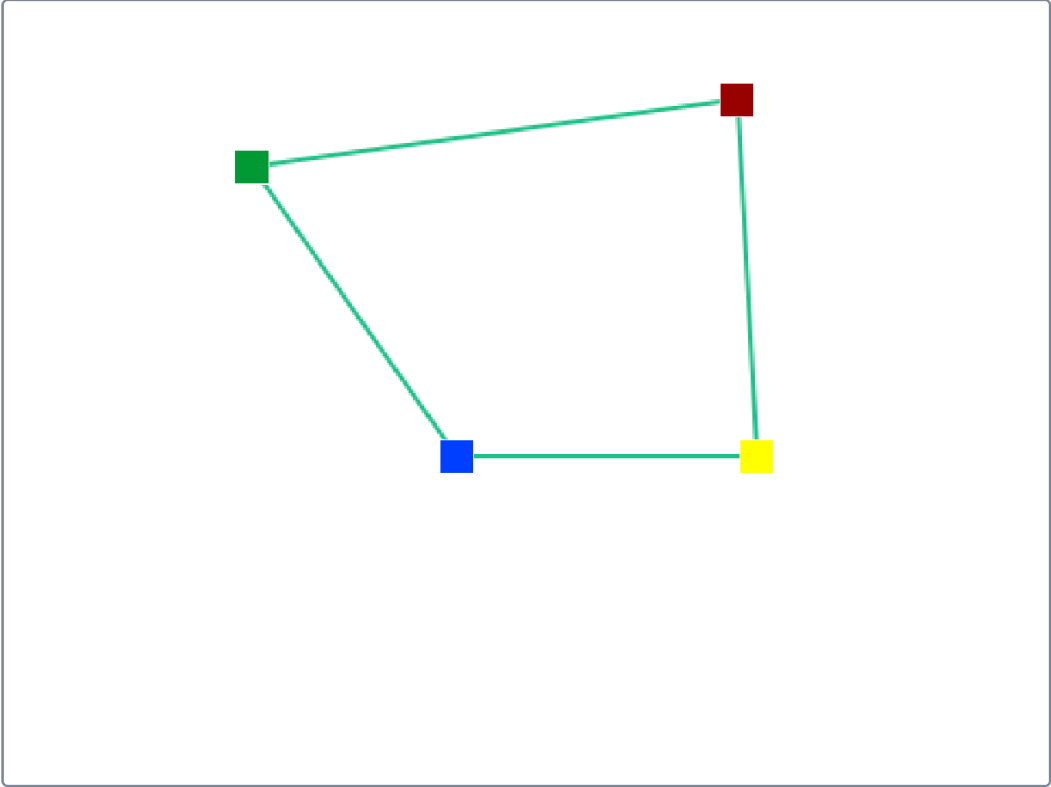
Dani vas pozove, da vpišete v vrstico poljubno zaporedje naravnih števil, ločenih z vejico. Dani bo števila prebral in med njimi izbral največje.

Napotek

Uporabite nastavek naloge na datoteki maks-naloga.sb3.

4. Obseg štirikotnika

Oder



Naloga

Štiri figurice predstavljajo oglišča štirikotnika. Povežite figurice od 1 → 2 → 3 → 4 → 1 v štirikotnik in izračunajte njegov obseg.

Napotek

Uporabite nastavek naloge na datoteki `stiri-naloga.sb3`.