

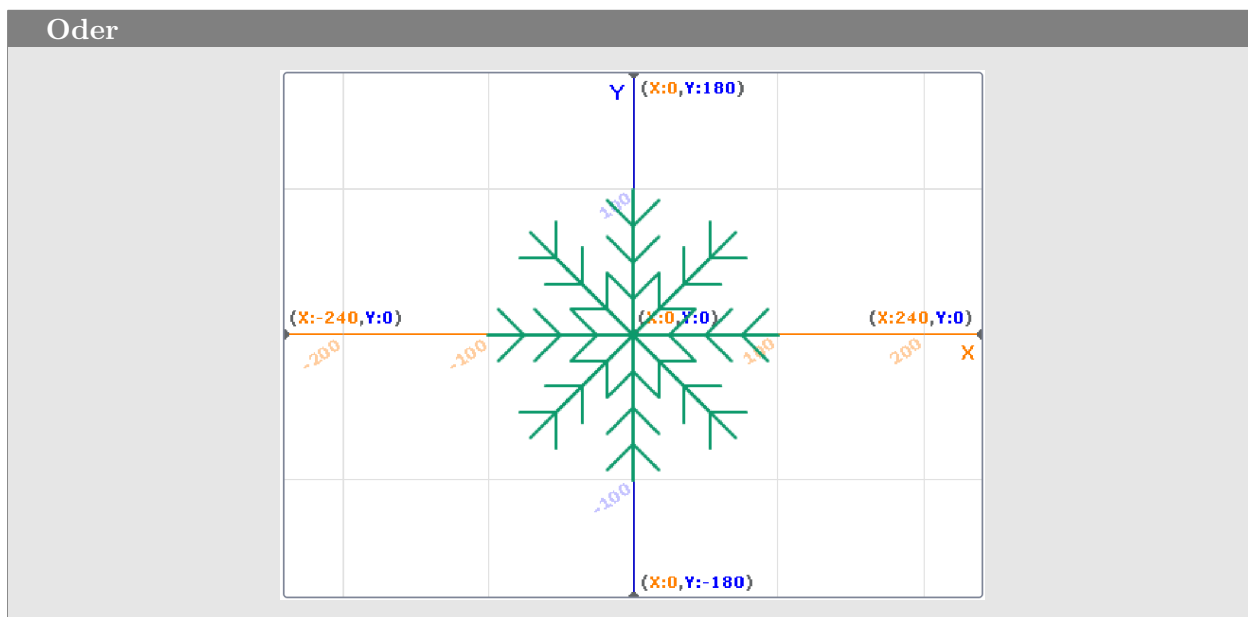


## Tretja skupina

### 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. Snežinka



## Naloga

Prerišite sliko snežinke na odru. Za ponavljajoče se elemente uporabljajte ukaze ponavlajaj.

## Napotek

Uporabite nastavek naloge na datoteki snezinka-naloga.sb3.

## 2. Vsota

### Oder



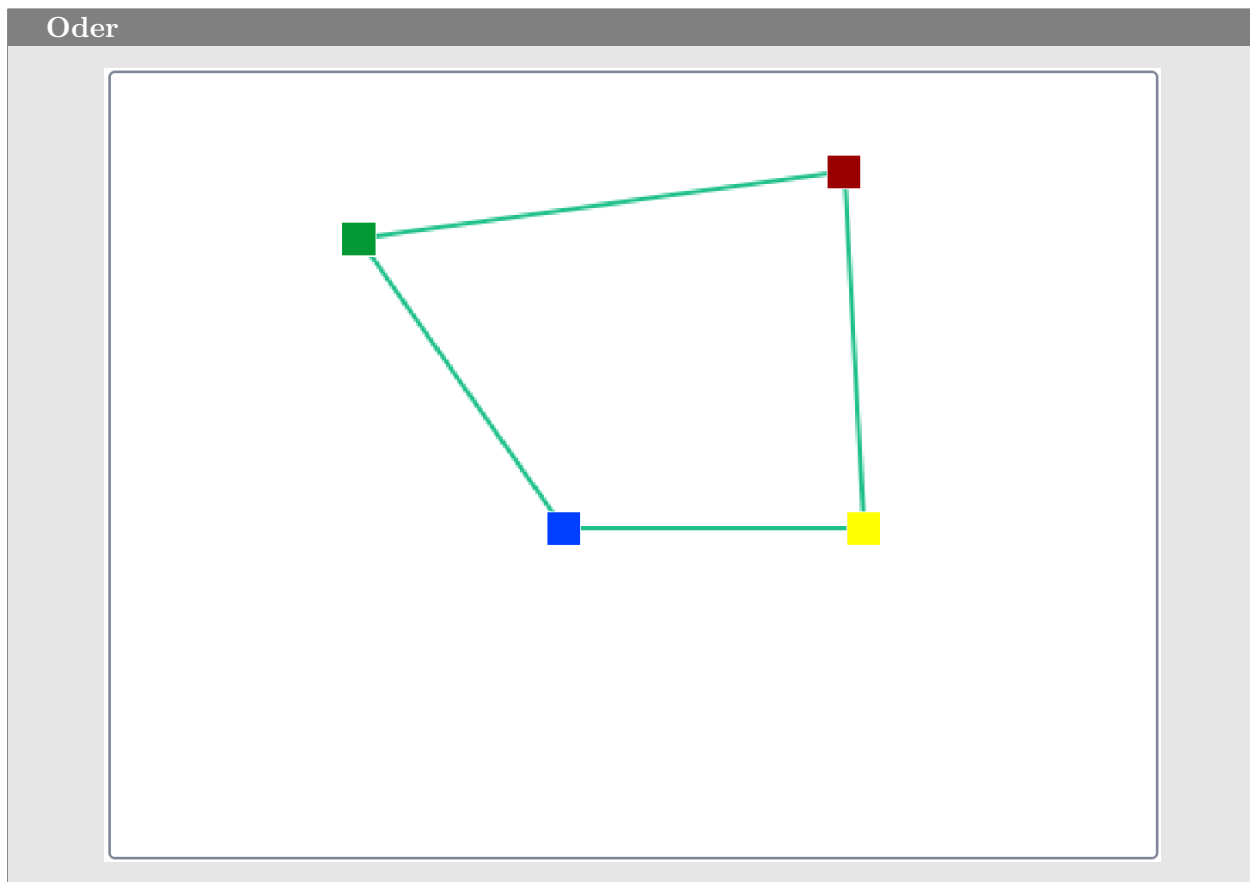
## Naloga

Dani vas pozove, da v ponujeno vrstico vpišete zaporedje naravnih števil, ločenih z vejico. Dani števila prebere in izračuna njihovo vsoto.

## Napotek

Uporabite nastavek naloge na datoteki vsota-naloga.sb3.

### 3. Ploščina štirikotnika



#### Naloga

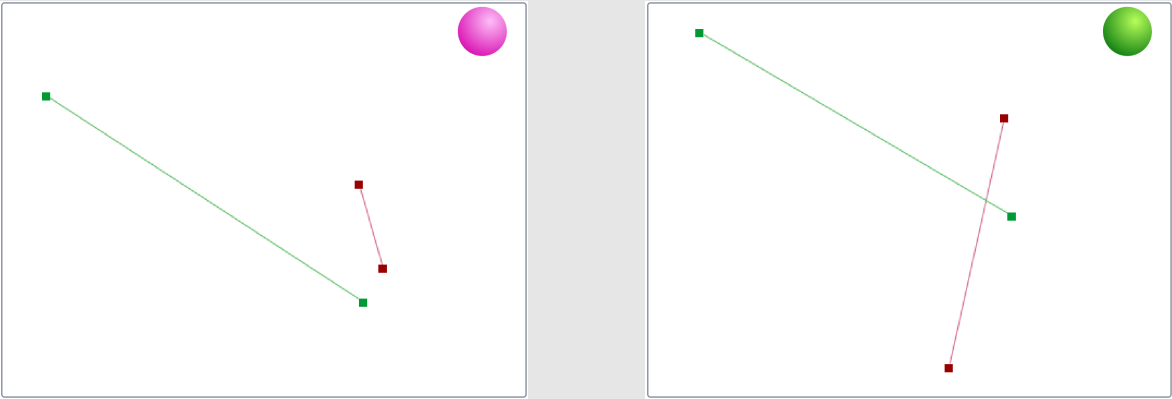
Štiri figurice predstavljajo oglišča štirikotnika. Povežite figurice od 1 -> 2 -> 3 -> 4 -> 1 v štirikotnik in izračunajte njegovo ploščino.

#### Napotek

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

#### 4. Ali se daljici sekata?

Oder



Naloga

Ko kliknemo zeleno zastavico, se na odru pojavita dva para kvadratkov. Par zelenih in par rdečih kvadratkov. Če bi povezali par zelenih kvadratkov z daljico in enako tudi par rdečih kvadratkov, se daljici lahko sekata ali pa tudi ne. Naj se obarva figurica Ball zeleno, ko bi se daljici sekali, in rdeče, če se ne bi sekali.

Napotek

Uporabite nastavek naloge na datoteki daljici-naloga.sb3.