

## **24. Računalniški pokal pokal logo**

# **LOGO**

**\* Naloge**

## 24. Računalniški pokal Logo 2023

### LOGO A, B

#### 1. naloga

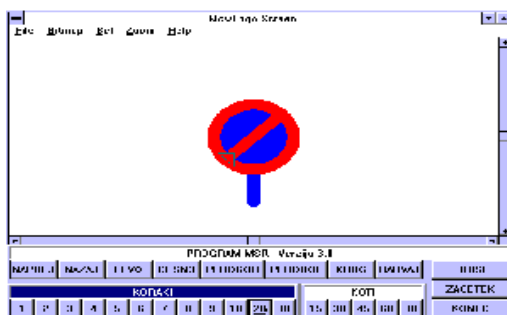
NAPIŠI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA ZAIGRALA ZAČETNE TAKTE PESMICE: **BARČICA PO MORJU PLAVA**. UPORABI PROGRAM **MSP** (MSR-GLASBA).

CETRTINKA	A	G			
POLOVINKA	F#	F#			
CETRTINKA	G	F#			
POLOVINKA	E				
CETRTINKA	E	E	H	A	
POLOVINKA	G				

#### 2. naloga

NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA NARISALA ZNAK ZA PREPOVEDANO PARKIRANJE.

UPORABI ORODJE ZA SESTAVLJANJE PROGRAMOV **MSP** (MSR-SLIKA).



**POMOČ:** DEBELINA PERESA JE 16 (PREDZADNJA DEBELINA), POLMER KROGA JE 10 KORAKOV, DOLŽINE ČRT SO 20 KORAKOV. NAJPREJ NARIŠI DROG, POTEM KROG IN NA KONCU ŠE POŠEVNO ČRTO. KOT JE 45°.

#### 3. naloga

NAPIŠI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA DOKONČALA OBLIKOVANJE NASLOVNICE ZA KNJIGO MIHE NOVAKA **Z ŽELVICO OPAZUJEM PROMET**. UPORABI ORODJE ZA SESTAVLJANJE PROGRAMOV **MSP** (MSR-SLIKA).



## 24. Računalniški pokal Logo 2023

### LOGO C

#### 1. naloga

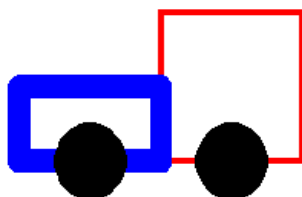
NAPIŠI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA ZAIGRALA ZAČETNE TAKTE PESMICE: **BARČICA PO MORJU PLAVA**. UPORABI PROGRAM **MSP** (MSR-GLASBA).

CETRTINKA	A	G			
POLOVINKA	F#	F#			
CETRTINKA	G	F#			
POLOVINKA	E				
CETRTINKA	E	E	H	A	
POLOVINKA	G				

#### 2. naloga

NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA NARISALA TOVORNJAK, KI JE SESTAVLJEN IZ RDEČEGA KVADRATA, MODREGA PRAVOKOTNIKA IN DVEH ČRNIH KROGOV.

UPORABI ORODJE ZA SESTAVLJANJE PROGRAMOV **MSP** (MSR-SLIKA).



**POMOČ:** DOLŽINA STRANICE KVADRATA JE 20 KORAKOV, PRAVOKOTNIKA PA 20 IN 10 KORAKOV. POLMER KROGA JE 2 KORAKA. ZA RISANJE PRAVOKOTNIKA UPORABI DEBELINO PERESA 16 (PREDZADNJA Z DESNE) IN ZA RISANJE KOLES DEBELINO PERESA 32 (ZADNJA NA DESNI).

#### 3. naloga

NAPIŠI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA DOKONČALA OBLIKOVANJE NASLOVNICE ZA KNJIGO MIHE NOVAKA **Z ŽELVICO OPAZUJEM PROMET**. UPORABI ORODJE ZA SESTAVLJANJE PROGRAMOV **MSP** (MSR-SLIKA).



## 24. Računalniški pokal Logo 2023

### LOGO D

#### 1. naloga

NAPIŠI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA ZAIGRALA ZAČETNE TAKTE PESMICE: **BARČICA PO MORJU PLAVA**. UPORABI PROGRAM **MSP** (MSR-GLASBA).

CETRTINKA	A	G			
POLOVINKA	F#	F#			
CETRTINKA	G	F#			
POLOVINKA	E				
CETRTINKA	E	E	H	A	
POLOVINKA	G				

#### 2. naloga

NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA NAPISALA RISANO ZGODBO: **KO SE PO CESTI VOZIM Z AVTOMOBILOM OPAZUJEM PROMETNE ZNAKE: ZNAK1 ZA BOLNIŠNICO IN ZNAK2 ZA POSTAJO PRVE POMOČI**.

BESEDI ZNAK1 IN ZNAK2 ZAMENJAJ Z RISBAMI. UPORABI ORODJE ZA SESTAVLJANJE PROGRAMOV **MSP** (MSZ-ZGODBA)

