

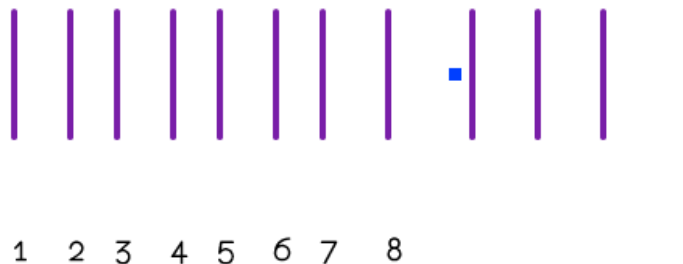
21. FESTIVAL INOVATIVNIH TEHNOLOGIJ 2017, SCRATCH TEKMOVANJE ZA OSNOVNOŠOLCE: SKUPINA G



ZVEZA ZA TEHNIČNO KULTURO SLOVENIJE

Planke

Ko kliknete zastavico, se vam izrišejo planke in figurica scan se postavi na levi rob. Planke se izrišejo naključno. Figurica scan naj se sprehodi preko plank in jih prešteje.



Definicija problema

Vaša naloga je, da pošljete figurico scan po vodoravni poti, od levega do desnega roba, tako da prečka planke, jih zazna in prešteje. Na naslovu <https://scratch.mit.edu/projects/146363891/#editor>, je program, ki ga morate dopolniti.

Vhodni podatki

Program naključno izriše planke in postavi figurico scan na levi rob odra.

Izhodni podatki

Figurica scan shrani število plank v spremenljivko u. Za dodatek naj pod vsako planko izpiše tudi njeno zaporedno številko tako, kot je prikazano na sliki.