

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

ZVEZA ZA TEHNIČNO KULTURO SLOVENIJE

Zasledovanje

Ko kliknete zastavico, figurica številka 1 zavzame naključni položaj na odru. Figurica številka 2 začne krožiti. Naslednji trenutek figurica 1 začne slediti figurici 2 in puščati sled za seboj.

1: d 148.048815



Definicija problema

Na naslovu <https://scratch.mit.edu/projects/147122160/#editor>, je program, ki ga morate dopolniti.

Vhodni podatki

Figurica 2 kroži v krogu s središčem v točki $(0,0)$ in polmerom $R = 160$ enot. To zapišemo v neskončni zanki. Na vsakem prehodu skozi zanko se pomakne figurica za kot 1° po obodu krožnice. Figurica 1 počaka 1 sekundo, nato pa ji začne slediti. Tudi to zapišemo v neskončni zanki, kjer na vsakem prehodu figurico 1 obrnemo proti figurici 2 in naredimo pomik za dve enoti v tej smeri.

Izhodni podatki

Na odru se izrisuje sled figurice 1. V spremenljivko d zapišite vsakokratno razdaljo med figuricama.