



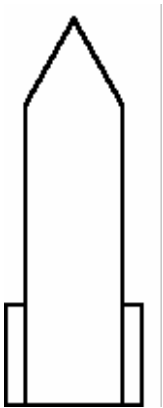
Z

11. FESTIVAL RAČUNALNIŠTVA

20. državno tekmovanje osnovnošolcev
v znanju računalništva
Ljubljana, 2. 4. 2005

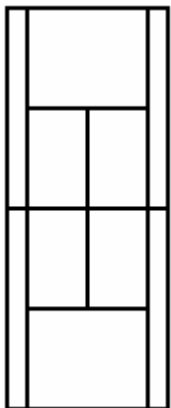
LOGO – 1. skupina (4. razred - 9 letna OŠ)

1. NALOGA



VESOLJCI SO NEUSTRAŠNI LJUDJE IN SE VOZIJO PO VESOLJU Z RAKETAMI. NARIŠI TUDI TI TAKO RAKETO, KAKRŠNO VIDIŠ NA SLIKI. ČRTE SO DOLGE 10, 50 IN 150 KORAKOV.

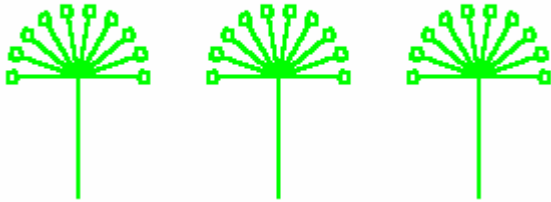
2. NALOGA



LUKA RAD IGRA TENIS. KER GA JE VČERAJ IGRAL PREVEČ, SE MU ŠE V SANJAH PRIKAŽUJE TENIŠKO IGRIŠČE. NARIŠI TUDI TI TENIŠKO IGRIŠČE, KOT GA VIDIŠ NA SLIKI. VELIKOST DOLOČI OB KLICU.

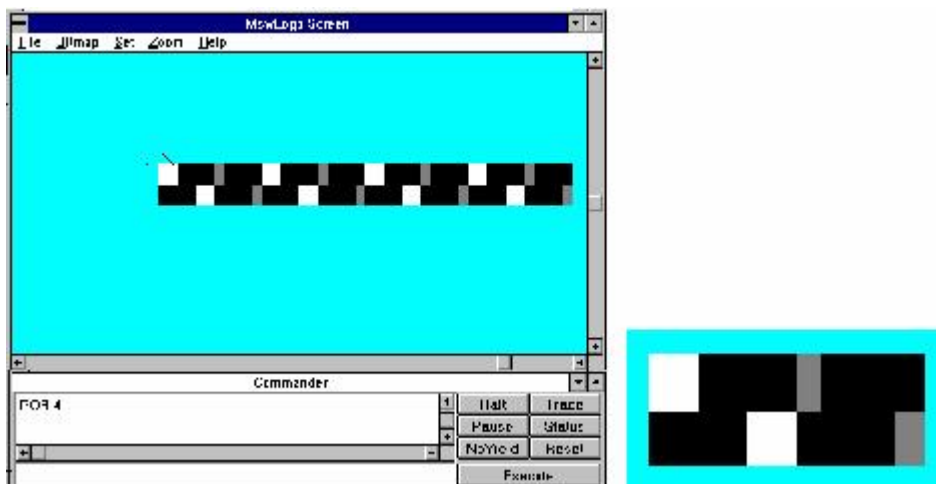
PRIMER: NALOGA2 :A

3. NALOGA



NA TRAVNIKU RASTEJO ROŽE, KI IMAJO CVET SAMO ČEZ POLOVICO KROGA. ŠTEVILO ROŽ IN VEJ DOLOČI PRI KLICU UKAZA, NA PRIMER NALOGA3 3 10 NARIŠE SPODNJO SLIKO. ROŽE SO ZELENE BARVE. VELIKOST DOLOČI SAM.

4. NALOGA



V PRENOVLJENI STAVBI SO PO STENAH SINJE BARVE POLOŽILI OKRASNI ROB SESTAVLJEN IZ BELIH, SIVIH IN ČRNIH PLOŠČIC. NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA NARISALA DVE VRSTI PLOŠČIC. PRI KLICU PROGRAMA POVEJ ŠTEVILO PONOVI TEV OSNOVNEGA MOTIVA (NPR: NALOGA4 4).

NAPOTKI ZA DELO:

OSNOVNA STRANICA BELE PLOŠČICE JE 20 KORAKOV, ČRNE 40 KORAKOV IN SIVE 10 KORAKOV. PODATEK ZA SINJO BARVO [0 255 255], ZA BELO [255 255 255], ZA ČRNO [0 0 0] IN ZA SIVO [127 127 127].



Z

11. FESTIVAL RAČUNALNIŠTVA

20. državno tekmovanje osnovnošolcev
v znanju računalništva

Ljubljana, 2. 4. 2005

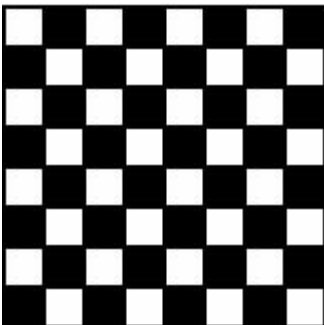
LOGO – 2. skupina (5. razred - 9 letna OŠ)

1. NALOGA



MIHA JE ŠEL V GOZD, KJER JE VIDEL VISOKE SMREKE. NARIŠI TUDI TI TAKO SMREKO, KOT JO JE VIDEL MIHA. DEBELINA DEBLA JE 2, DEBELINA OSTALIH ČRT JE 1. TLA SO ČRNA, DEBLO JE TEMNO RJAVO (BARVA ŠT. 8). VEJE SO ZELENE BARVE (BARVA ŠT. 2), NJIHOVO ŠTEVILO DOLOČI PRI KLICU UKAZA. VIŠINA DEBLA DO SPODNJE VEJE JE 50 KORAKOV, RAZMIK MED SOSEDNJIMA VEJAMA JE 10 KORAKOV, ZGORNJA VEJA (OD SREDINE ČRTE DO KONCA) JE DOLGA 5 KORAKOV, VSAKA NASLEDNJA JE ZA 5 KORAKOV VEČJA. SMREKA NA SLIKI JE NARISANA Z UKAZOM NALOGA1 10.

2. NALOGA



NARIŠI ŠAHOVSKO DESKO VELIKOSTI 8 X 8, KOT JO VIDIŠ NA SLIKI. SPODNJE LEVO POLJE JE ČRNE BARVE. VELIKOST ENEGA POLJA (KVADRATA) PODAMO PRI KLICU UKAZA, NA PRIMER NALOGA2 20.

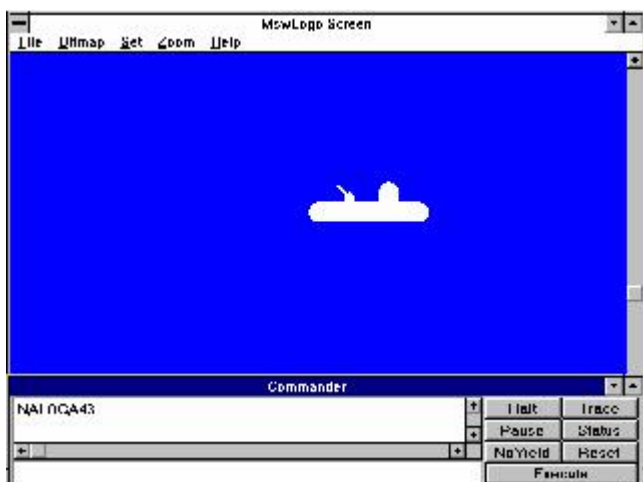
3. NALOGA



JANEZ JE BIL PRI OKULISTU - ZDRAVNIKU ZA OČI. KER NA PREGLEDU NI VIDEL DOBRO, MU JE ZDRAVNIK PREDPISAL NOVA OČALA.

NAPIŠI PROGRAM NALOGA3, KI BO NARISAL TAKA OČALA, KOT JIH JE DOBIL JANEZ IN JIH VIDIS NA SLIKI. STEKLA SO ZATEMNJENA S SIVO BARVO (BARVA ŠT. 15). VELIKOST IZBERI SAM.

4. NALOGA



NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM PODMORNICA, S KATERIM BO ŽELVICA NARISALA PODMORNICO IN PROGRAM NALOGA4, S KATERIM BO ŽELVICA PODMORNICO NAJPREJ V 100 KORAKIH SPUSTILA PROTI DNU IN POTEM ŠE V 150 KORAKIH ZAPELJALA PROTI DESNEMU ROBU.

NAPOTKI ZA DELO:

OZADJE NAJ BO MODRE, PODMORNICA PA SIVE BARVE. ZA RISANJE PODMORNICE UPORABI RAZLIČNE DEBELINE PERESA. TRUP PODMORNICE JE DOLG 100 KORAKOV IN JE NARISAN Z DEBELINO PERESA 20. PODMORNICO SPUŠČAJ TAKO, DA JO IZREŽEŠ IN SPREMENIŠ V ŽELVICO. ŽELVICO PREMKAŠ ZA 10 KORAKOV (ZANKO PONOVI 10-KRAT). ZA PLOVBO NAPREJ PA ZANKO PONOVI 20-KRAT.



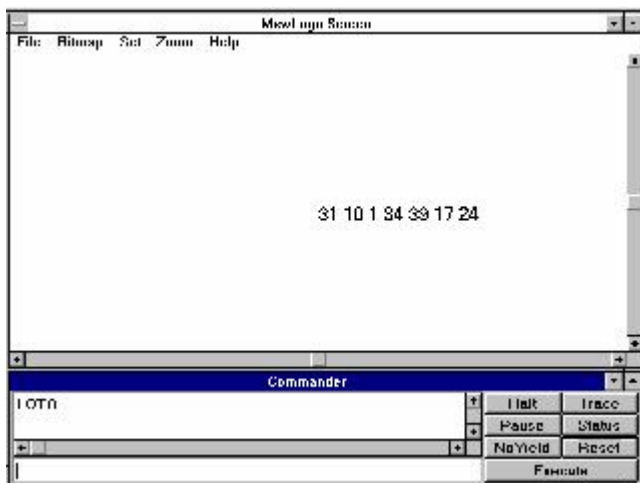
Z

11. FESTIVAL RAČUNALNIŠTVA

20. državno tekmovanje osnovnošolcev
v znanju računalništva
Ljubljana, 2. 4. 2005

LOGO – 3. skupina (6. in 7. razred - 9 letna OŠ)

1. NALOGA

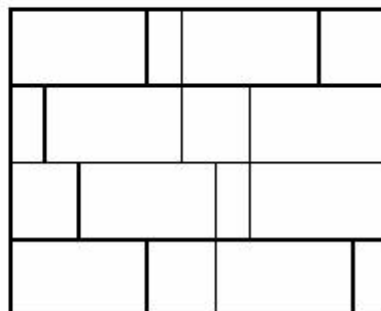
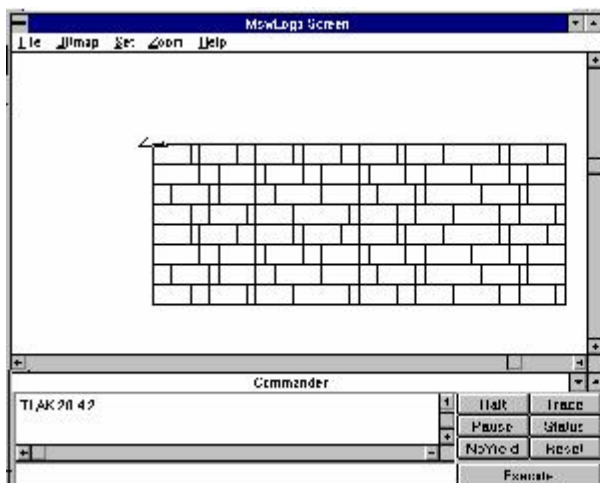


NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA IZŽREBALA 7 ŠTEVILK MED ŠTEVILKAMI OD 1 DO 39. IZŽREBANA ŠTEVILA NAPIŠI NA GRAFIČNI ZASLON.

NAPOTKI ZA DELO:

PRI IZBIRANJU ŠTEVIL PAZI, DA SE IZŽREBANO ŠTEVILO NE PONOVI. IZŽREBANA ŠTEVILA DODAJAJ V SEZNAM IN GA ŠELE NA KONCU IZPIŠI.

2. NALOGA

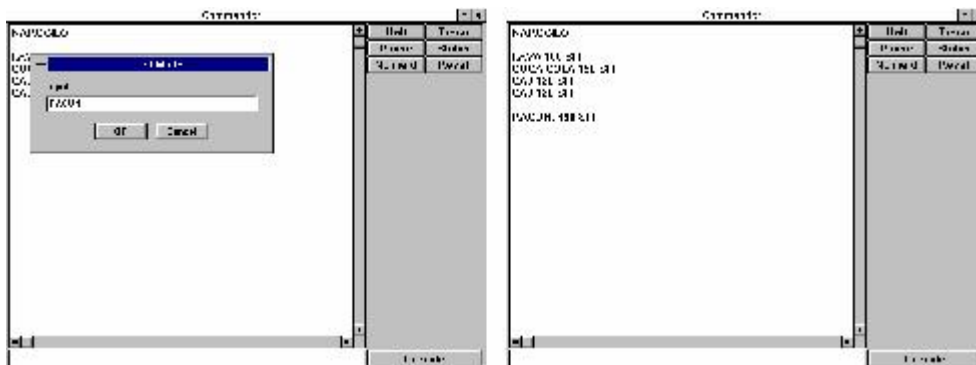


NA LJUBLJANSKI ŽELEZNIŠKI POSTAJI SO OBNOVILI ENO OD STAVB. PRED NJO SO POLOŽILI NOV TLAK, KI JE SESTAVLJEN IZ TREH VRST PLOŠČIC. NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM TLAK, S KATERIM BO ŽELVICA NARISALA TLAK NA KOLODVORU. OB KLICU POVEŠ VELIKOST KVADRATA, ŠTEVILO PONOVIJEV VZORCA V VODORAVNI SMERI IN ŠTEVILO PONOVIJEV V NAVPIČNI SMERI (NPR: NALOGA2 20 3 2). PROGRAM NAJ TUDI IZRAČUNA IN NAPIŠE, KOLIKO PLOŠČIC POSAMEZNE OBLIKE JE POTREBNO ZA SESTAVO TLAKA, KI GA ŽELVICA NARIŠE. NA KONCU NAJ ŠTEVILO POSAMEZNIH PLOŠČIC ŠE SEŠTEJE.

NAPOTKI ZA DELO:

DOLŽINA NAJKRAJŠE STRANICE JE POLOVICA STRANICE KVADRATA, NAJDLJŠA PA DVE STRANICI KVADRATA. PRI IZPISU UPORABI STAVEK (UKAZ SE), KI VSEBUJE OPIS PLOŠČICE IN ŠTEVILO PLOŠČIC, (NPR: KVADRATNE: 24 KOM , ..., SKUPAJ:96 KOM).

3. NALOGA



NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA V OKREPČEVALNICI VODILA PODATKE O NAPITKIH IN NJIHOVIH CENAH TER POMAGALA NATAKARJU SESTAVLJATI RAČUN:

- NOV_NAPITEK, S KATERIM BOMO PREKO TIPKOVNICE VNAŠALI V DATOTEKO NAPITEK IN NJEGOVO CENO;
- CENIK, S KATERIM BOMO NA TEKSTOVNEM ZASLONU PREGLEDOVALI SEZNAM VSEH NAPITKOV S CENAMI;
- NAKUP, S KATERIM BOMO SESTAVLJALI RAČUN ZA NAROČENE NAPITKE IN NA KONCU IZPISALI NA TEKSTOVNI ZASLON ZNESEK RAČUNA.

ŽELVICA SPRAŠUJE ZA NAROČENE NAPITKE TOLIKO ČASA, DOKLER NE ZAPROSIMO ZA RACUN.

NAPOTKI ZA DELO:

PODATKE O POSAMEZNIH JEDEH (NAZIV, CENA) ZAPIŠEMO KOT SEZNAM V DATOTEKO CENIK.TXT. ZADNJI PODATEK V SEZNAMU POSAMEZNEGA NAPITKA JE CENA. NAZIV NAPITKA JE LAHKO SESTAVLJEN IZ VEČ BESED. V PROGRAMU IZBERIMO TAKŠNO DATOTEKO, DA JI LAHKO DODAJAMO PODATKE O NOVIH NAPITKIH.



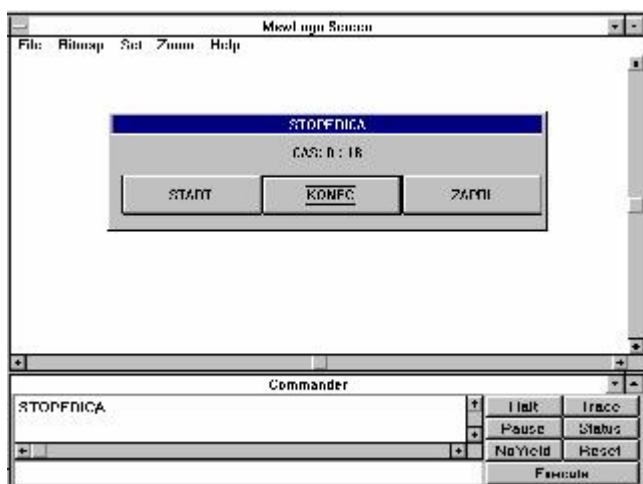
Z

11. FESTIVAL RAČUNALNIŠTVA

20. državno tekmovanje osnovnošolcev
v znanju računalništva
Ljubljana, 2. 4. 2005

LOGO – 4. skupina (8. in 9. razred - 9 letna OŠ)

1. NALOGA

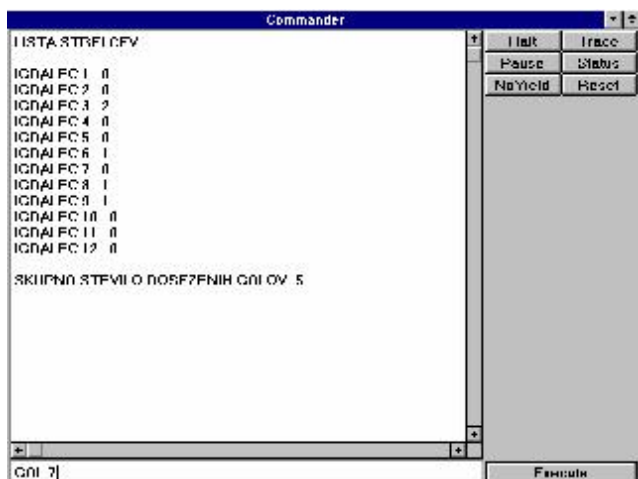


NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM, S KATERIM BOŠ MERIL ČAS NEKEGA DOGODKA. ŽELVICA NAJ ODPRE NOVO OKNO, V KATEREM BOŠ IMEL TRI GUMBE: START, KONEC IN ZAPRI. KO BOŠ KLIKNIL NA GUMB KONEC BO ŽELVICA NAPISALA IZMERJEN ČAS V MINUTAH IN SEKUNDAH. S KLIKOM NA GUMB ZAPRI, ŽELVICA ZAPRE OKNO.

NAPOTKI ZA DELO:

ZA MERJENJE ČASA UPORABI FUNKCIJO TIMEMILLI. ZA IZPIS ČASA UPORABI UKAZA STATICCREATE IN STATICUPDATE.

2. NALOGA

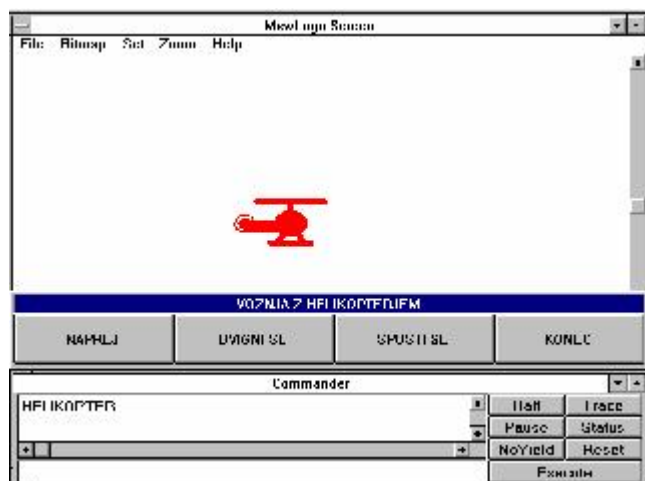


NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM, S KATERIM TI BO ŽELVICA POMAGALA SESTAVLJATI TABELO STRELCEV ROKOMETNE EKIPE. V TABELO BO VPISOVALA SKUPNO ŠTEVILO DOSEŽENIH GOLOV ZA POSAMEZNEGA IGRALCA. PO VSAKEM VPISU STRELCA GOLA SE NA TEKSTOVNI ZASLON IZPIŠEJO PODATKI O STRELCIH ZA CELOTNO EKIPO IN SKUPNO ŠTEVILO DOSEŽENIH GOLOV EKIPE.

NAPOTKI ZA DELO:

V PROGRAMU NAJ BOSTA MODULA ZA VNOS IN IZPIS PODATKOV NEODVISNA, DA LAHKO VEČKRAT VPISUJEŠ PODATKE ALI PA JIH, GLEDAŠ. PODATEK ŠTEVILKA STRELCA (ŠTEVILO MED 1 IN 12) JE SAMO KAZALEC VRSTICE V TABELI. EKIPIA ŠTEJE 12 IGRALCEV. MODUL ZA VNOS PODATKOV NAJ ZAHTEVA SAMO ŠTEVILKO STRELCA (NPR.: GOL 7).

3. NALOGA



NAPIŠI RAČUNALNIŠKI PROGRAM, S KATERIM BO ŽELVICA NARISALA HELIKOPTER V NARISU IN GA PO KLIKU NA USTREZNI GUMB PREMIKALA NAPREJ, DVIGALA ALI SPUŠČALA. S KLIKOM NA GUMB <KONEC> BO ŽELVICA ZAPRLA OKNO IN POBRISALA ZASLON.

NAPOTKI ZA DELO:

HELIKOPTER JE RDEČE BARVE. ZA RISANJE HELIKOPTERJA UPORABI RAZLIČNE DEBELINE PERESA. KONČNA VELIKOST HELIKOPTERJA NAJ BO 100*50 (UKAZ BITFIT). HELIKOPTER PREMIKAJ NAPREJ TAKO, DA PREMIKAŠ ŽELVICO ZA 5 KORAKOV (ZANKO PONOVI 50-KRAT). HELIKOPTER DVIGUJ ALI SPUŠČAJ TAKO, DA PREMIKAŠ ŽELVICO ZA 5 KORAKOV (ZANKO PONOVI 30-KRAT).