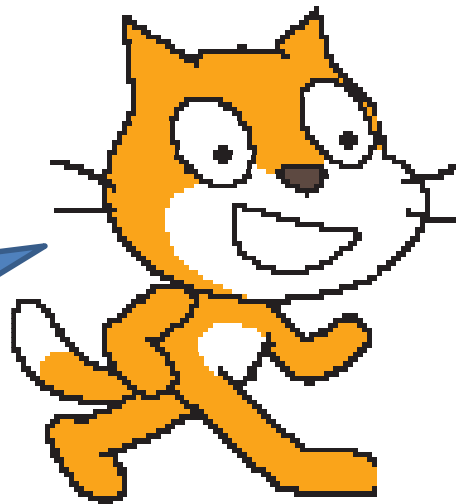
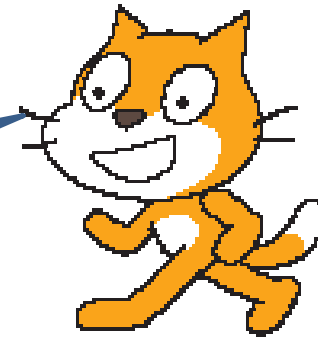


**NEOBVEZNI IZBIRNI  
PREDMET:  
RAČUNALNIŠTVO**

Programiraj  
me



# Vsebina?

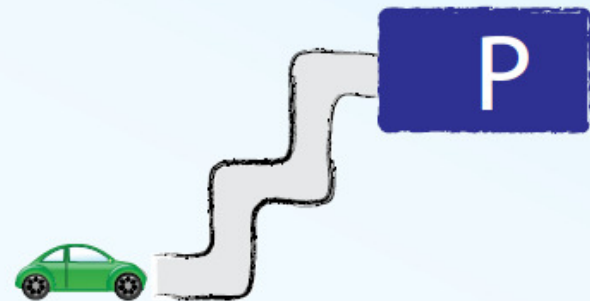


Algoritem:

## Parkiranje

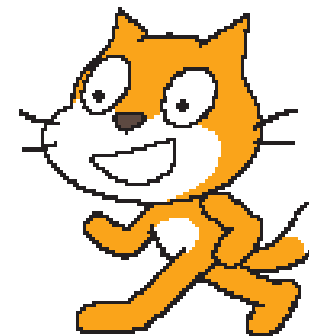
Kako mora peljati avto, da bo prišel do garaže?

- x naprej, levo, naprej, levo, naprej, levo, naprej, desno, naprej
- x naprej, levo, naprej, desno, naprej, levo, naprej, levo, naprej
- x naprej, levo, naprej, desno, naprej, levo, naprej, desno, naprej
- x levo, naprej, desno, naprej, levo, naprej, desno, naprej



Zanke:

Vsebina?



VZEMI BONBON

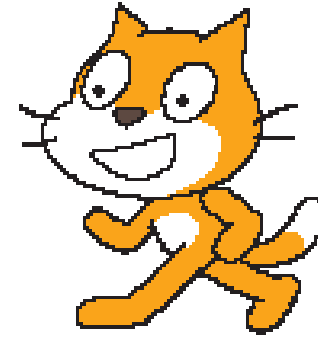
ALI JE POSODA PRAZNA

DA

NE



Vsebina?



Vejitev  
(pogojevanje)

ŽEJEN



ČE

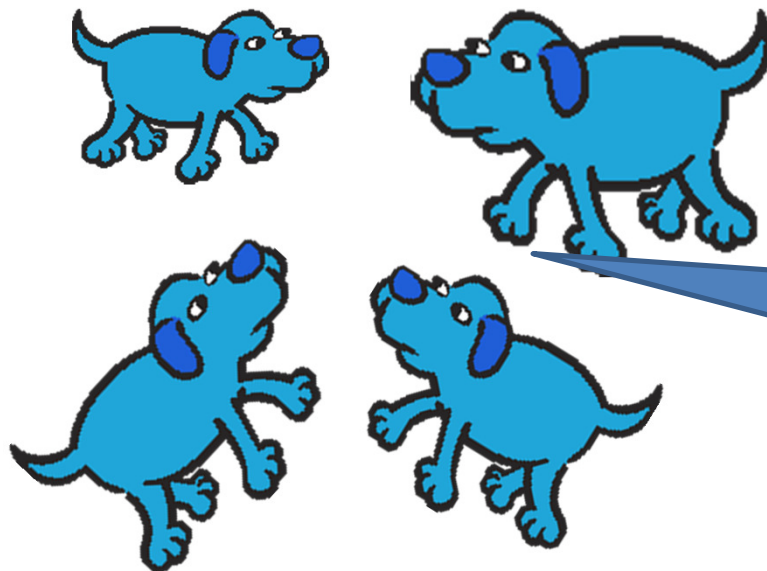
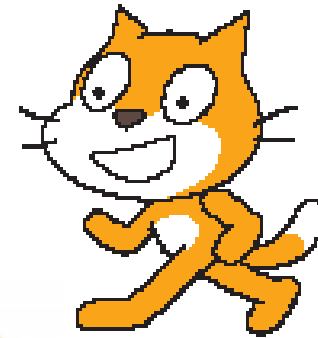


LAČEN



# Vsebina?

**SPREMENLJIVKE  
(ŠTEVCI)**



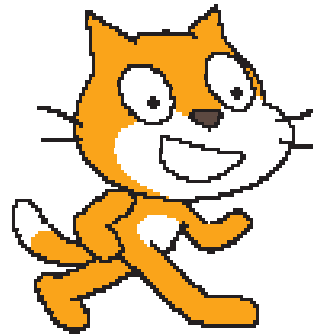
**Maček, prinašaj  
skodele, dokler  
število skodel ne bo  
enako številu  
kužkov!**

# Kaj bomo delali?

Računalniški  
koncepti



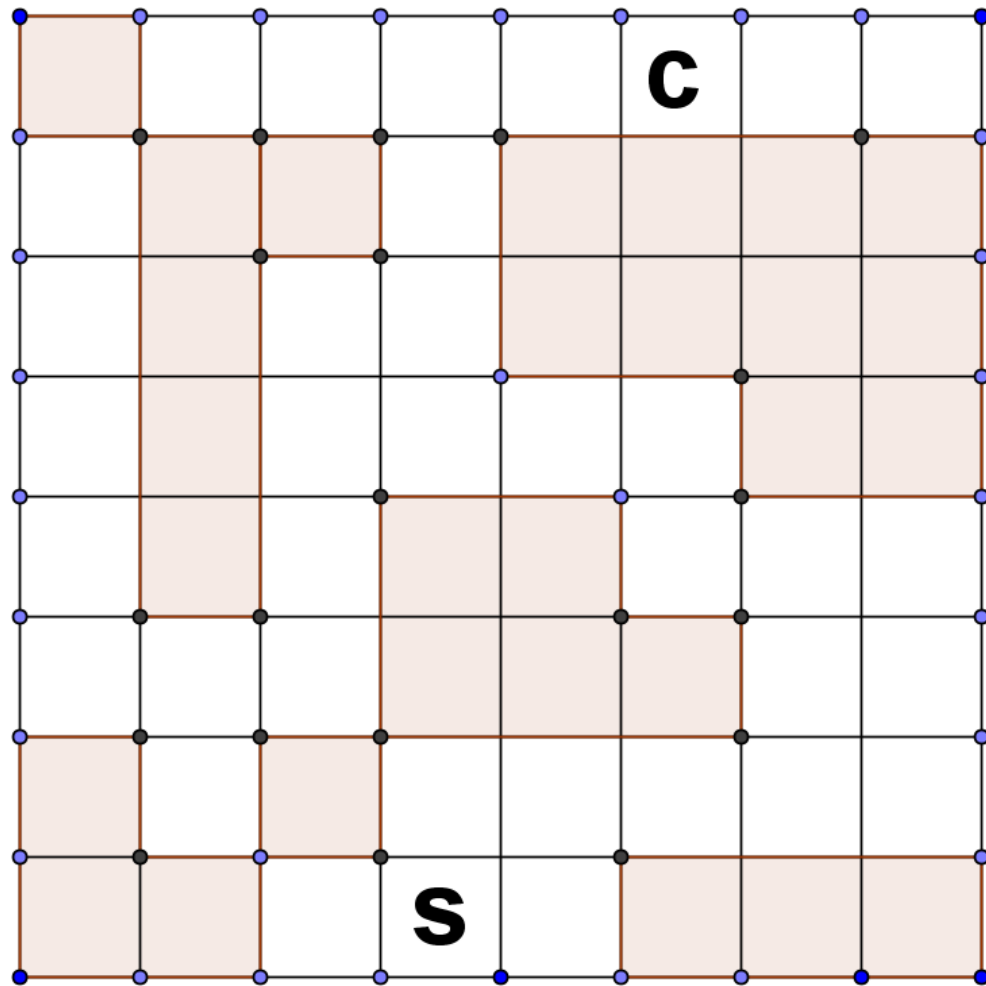
Enostavni  
programi



Programiranje  
preprostih  
računalniških  
iger



Z ukazi **naprej**, **levo** in **desno** moramo priti s polja S na polje C. Zapišimo zaporedje ukazov!



?



01110011110001001101100001000111010001001  
10111011000000111111101111001100001111111  
11111111110011110100011010100110001110001  
11110001101010110011110110111100100111101  
11001111111001100000000001101111101001011  
11111111000001110001110001111100111000000  
00001110100111001001111101111100001111110  
10011111000011000110011010111100111110001  
10010011111111100111011110001111110001101  
11011110111010111101110011111110011111110  
1111100010010111100011000111110001111111  
11101111111100001110000010111100111111100  
10100000111001111110111111111111000000001  
11100111011011101111111110010111110111011  
11001100110001000010001111111100011111001  
0000111111011100100111000011111101111111  
10000110011001011100100011000100110111110  
0011110011111100111111001111001101101111  
1110011111111011110001001111111101111110  
01011011011101101111111101001101010101011



# Kaj je Scratch

Eden  
novejših  
programski  
jezikov



# Za koga je primeren?

- Za otroke od 10 do 16 leta, ki bi se radi seznanili z osnovami programiranja.



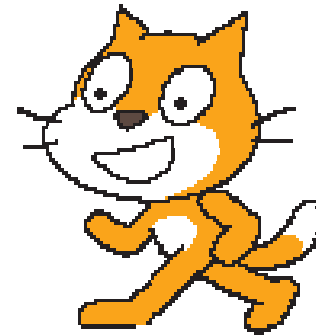
**Programiraj  
me**

Kaj pa  
ocenjevanje?



Ustno:  
-vrednotimo  
*razumevanje* temeljnih  
konceptov podane  
snovi

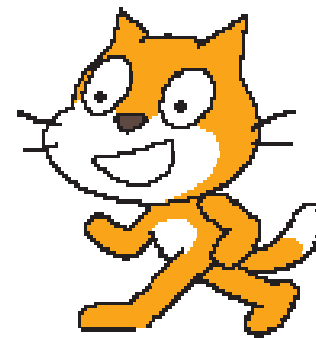
- Razloži, kako deluje algoritem.
- Kako si sledi zaporedje ukazov.
- Kateri ukazi (dogodki, situacije) se ponavljajo.
- Kako dolgo se posamezni dogodki ponavljajo?



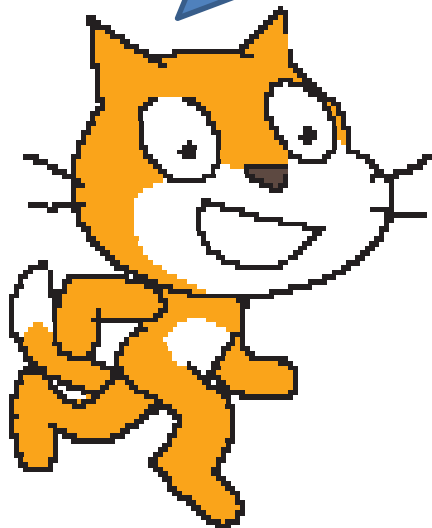
Ali bomo  
pisali  
kontrolke?

Ne, oceno boš dobil  
za svoj program ali  
projekt.

- Vrednotimo zahtevnost zastavljenega problema,
- vključenost računalniških konceptov pri rešitvi,
- delovanje končne rešitve,
- učinkovitost oz. preprostost rešitve.



A ti boš šu na  
RAČUNALNIŠVO?



Kdaj pa bo?



Takoj po  
pouku, pred  
podaljšanim  
bivanjem.