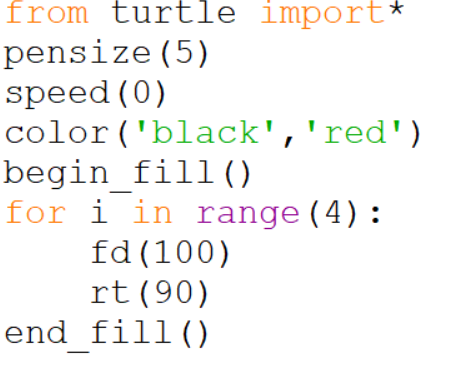
Ponavljanje za provjeru znanja – Računalno razmišljanje i programiranje 2. dio

***Napomena:*** Svaki zadatak radiš u novome, posebnom File -> New file.

Svaki zadatak spremi pod nazivom **Ponavljanje 1** (ako je 1. zadatak), **Ponavljanje 2** (ako je 2. zadatak)….



**1. zadatak:**

Načini program koji crta kvadrat.

Duljina stranice kvadrata je 120.

Iznutra neka bude crvene boje (red), a izvana crne (black).

Postavi da crta brzinom 0.

Postavi da debljina olovke bude 5.

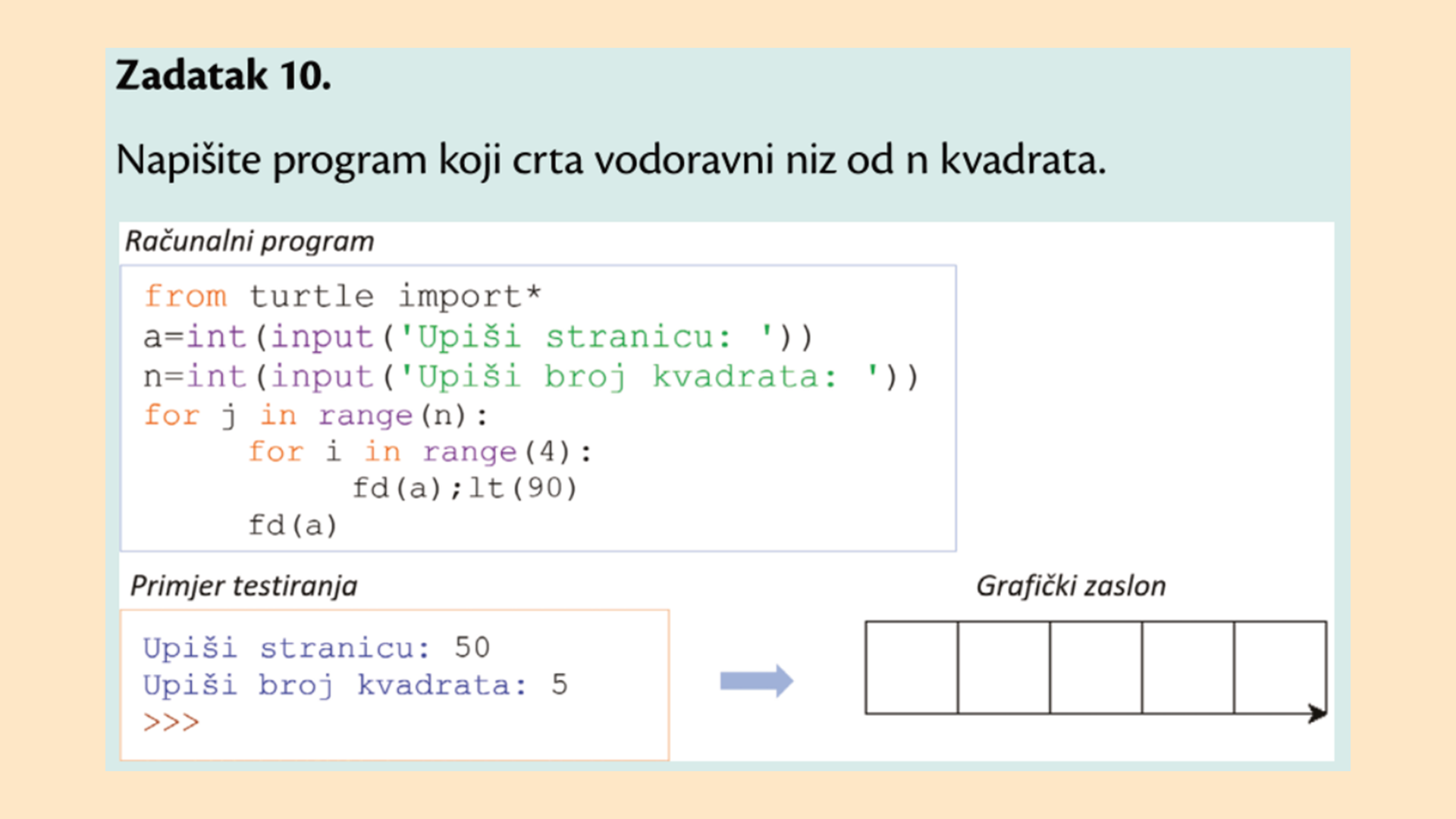
**2. zadatak:**

Načini program koji crta niz peterokuta.

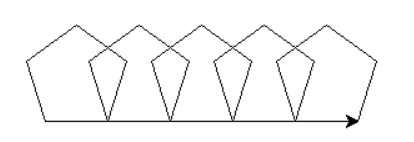
Slovo a predstavlja duljinu stranice peterokuta.

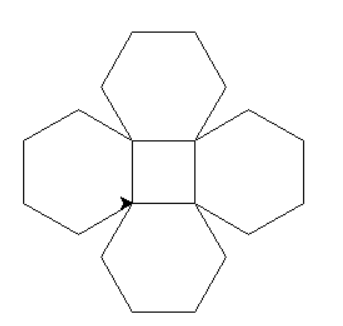
Slovo n predstavlja koliko će biti peterokuta u nizu.

Na crtežu vidiš kako bi to trebalo izgledati nakon što pokreneš program.



peterokuta

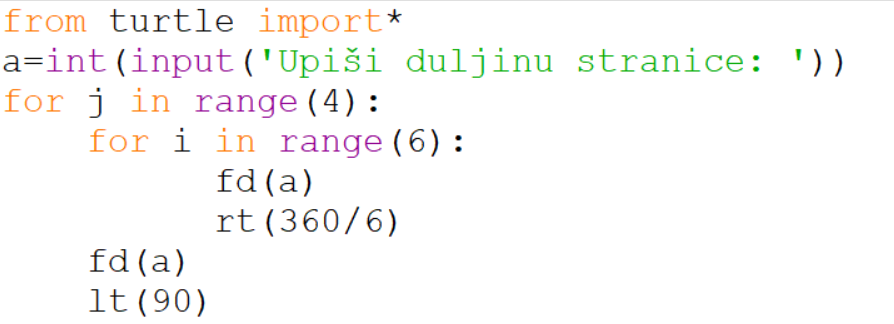


**3. zadatak:**

Načini program koji crta kvadrat, a nad njegovim stranicama crta šesterokute.

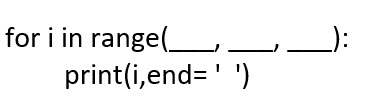
Slovo a predstavlja duljinu stranica kvadrata i šesterokuta.

Na slici vidiš kako treba izgledati crtež nakon što pokreneš program.



**4. zadatak:**

Načini program koji ispisuje brojeve 5 8 11 14 17 20 u jednom redu.



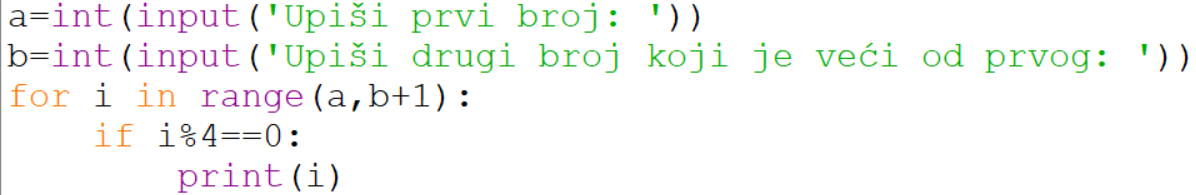
**5. zadatak:**

Načini program koji ispisuje sve brojeve djeljive s 4 u određenom rasponu.

Slovo a predstavlja prvi broj u rasponu koji gledamo.

Slobo b predstavlja drugi broj u rasponu koji gledamo.

Želimo da program provjeri i je li broj b djeljiv s 4.



**6. zadatak:**

Načini program koji će korisnika upitati da upisuje brojeve.

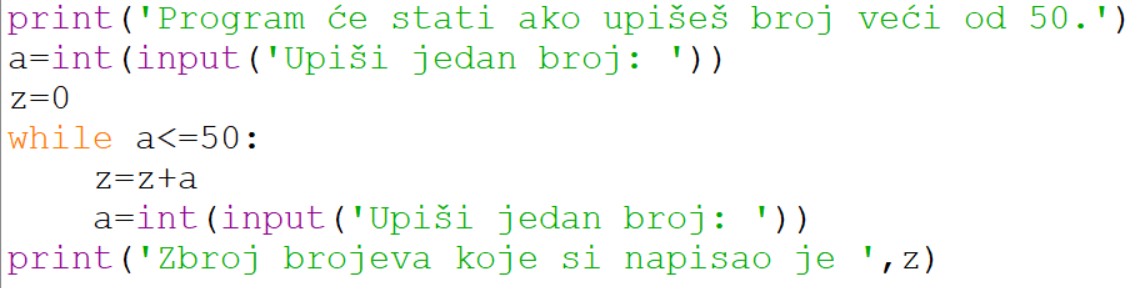
Program će raditi sve **dok** osoba upisuje brojeve **manje ili jednake broju 50.**

Ako osoba upiše broj veći od 50, program će stati.

Sve brojeve koje je osoba upisala, program će zbrojiti.

Na početku daj osobi uputu da zna kako program funkcionira.

Slovo z predstavlja zbroj svih brojeva.



**7. zadatak:**

Načini program koji će „zamisliti“ broj od 22 do 37.

Osoba koja koristi program treba pokušati pogoditi koji broj je računalo odabralo.

Na početku napiši osobi uputu da zna kako program funkcionira.

Slovo n predstavlja broj koje je računalo zamislilo.

Program će raditi sve **dok** su pokusaj i zamišljeni broj **različiti.**

