

Zadaci za tjedan 1.2.2021. do 5.2.2021.



1.) U bilježnicu napiši naslov: "Kako radi moj program"

U udžbeniku pročitaj tekst od 63. do 66. stranice koji se odnosi na naslov **Kako radi moj program**; e-Udžbenik #mojportal5 nalazi se na sljedećoj poveznici:

<https://www.e-sfera.hr/prelistaj-udzbenik/1934ee5c-3880-4192-9287-790abf5c6ab0>

2.) U bilježnicu prepisi:

Sintaktička pogreška – nastaje pri pisanju računalnih programa zbog krivo upisane naredbe, zaboravljenog navodnika ili zagrade itd. Posljedica ove pogreške je da program neće raditi ili ga ne možemo spremiti.

Logička pogreška – nastaje pri pisanju računalnih programa zbog pogrešne formule, pogrešnog odabira varijable ili naredbe. Posljedica ove pogreške je netočan rezultat izvršenja programa.

3.) Utvrdi svoje znanje na e-Sferi!

<https://www.e-sfera.hr/dodatni-digitalni-sadrzaji/4dc38edc-e602-49fd-8ed6-088bab8b6437/>

ISTRAŽI: prođi **SVE** vježbe

IGRAJ SE I UČI: odigraj:

- *Adina torta*

PROVJERI ZNANJE: riješi:

- *Provjeri svoje znanje*
- *Odgovori brojem*
- *Dopuni programsko rješenje*

MOZGALICE: **Rješavaju učenici koji žele znati više!**

Nastavak na sljedećoj stranici...

4.) U bilježnicu odgovori na 1. i 4. pitanje koja se nalaze na 66. stranici u udžbeniku. Pitanja ne treba prepisivati. Odgovore piši punim rečenicama i potraži ih u udžbeniku ili e-Udžbeniku.

? **Provjerite svoje znanje**

1. Koji su osnovni dijelovi izvršavanja svakoga računalnog programa?
2. Navedite jedan primjer sintaktičke pogreške u računalnom programu.
3. Kako nastaju logičke pogreške u računalnom programu?
4. Na koji način određujemo je li računalni program ujedno rješenje zadanog problema?

5.) U radnoj bilježnici riješi:

- na 27. stranici: od 1. do 4. zadatka

- na 28. stranici: 5. zadatak

6.) Prouči!

Za sve učenike koji NISU uspjeli instalirati Python na svoja računala, možete pokrenuti online Python na poveznici <https://trinket.io/>

Nije potrebna registracija osim ako ne želite spremati programe.

Korak 1.

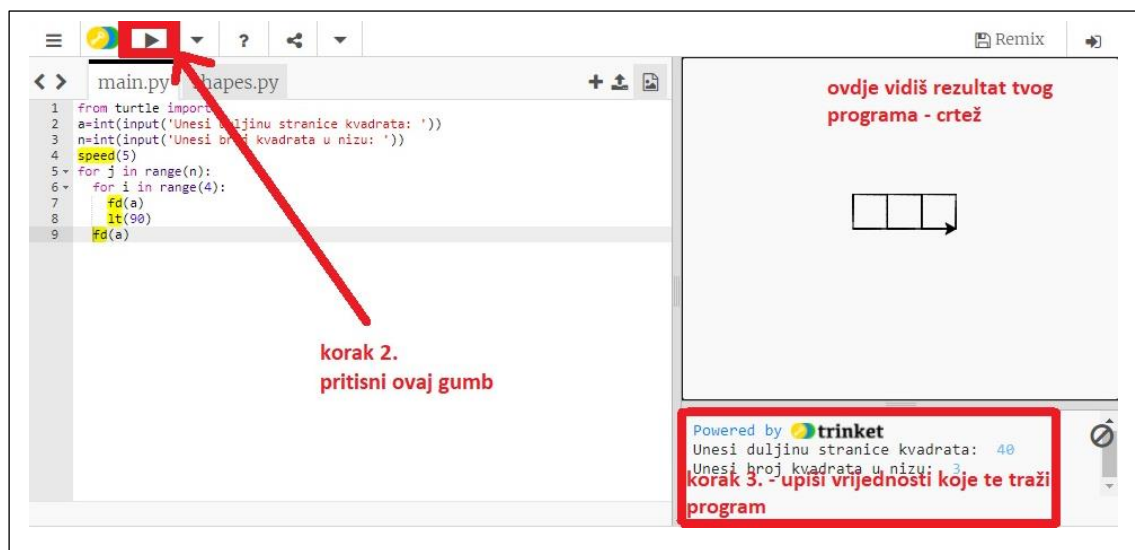
```
1 # You can edit this code and run it right here in the browser!
2 # First we'll import some turtles and shapes:
3 from turtle import *
4 from shapes import *
5
6 # Create a turtle named Tommy:
7 tommy = Turtle()
8 tommy.shape("turtle")
9 tommy.speed(7)
10
11 # Draw three circles:
12 draw_circle(tommy, "green", 50, 25, 0)
13 draw_circle(tommy, "blue", 50, 0, 0)
14 draw_circle(tommy, "yellow", 50, -25, 0)
15
16 # Write a little message:
17 tommy.penup()
18 tommy.goto(0,-50)
19 tommy.color("black")
20 tommy.write("Teach With Code!", None, "center", "16pt bold")
21 tommy.goto(0,-80)
22
23 # Try changing draw_circle to draw_square, draw_triangle, or draw_star
```

Ovo obriši i upiši program

Teach With Code!

Nastavak na sljedećoj stranici...

Korak 2.



a) **Napiši program *Opseg i površina pravokutnika*** (udžbenik na 63. stranici) u program Trinket i provjerite kako program radi!

b) **Napiši program *Višekratnici nekog broja*** (udžbenik na 64.i 65. stranici) u program Trinket i provjerite kako program radi!

c) **Napiši program *Preračunavanje km u m*** (udžbenik na 66. stranici) u program Trinket i provjerite kako program radi!

Karmen Tonšetić, prof.