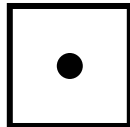
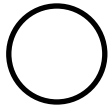


Заврти ја коцката и нацртај човече-колаче!

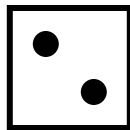
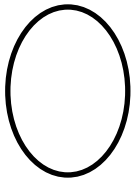


Дадени се насоки како да се нацрта човече-колаче кога еднаш ќе се заврти една коцка за играње. Дополни го алгоритмот со кој ќе може да се нацрта ова човече-колаче.

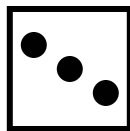
Човече-колаче



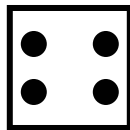
Нацртај ја неговата глава.



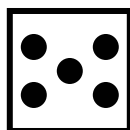
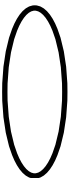
Нацртај го неговото тело.



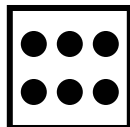
Нацртај 2 очи и 1 уста.



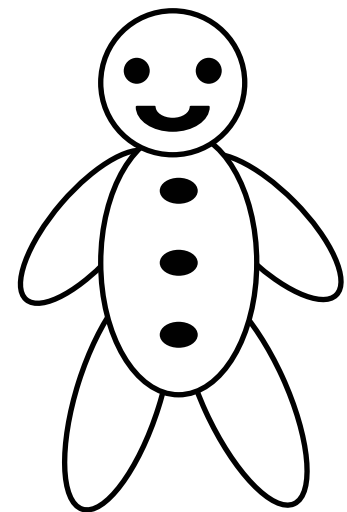
Нацртај една рака.



Нацртај една нога.



Нацртај едно копче.



УСЛОВИ за да се смета дека е човечето-колаче е нацртано се: 1 глава, 1 тело, 2 очи, 1 уста, 2 раце, 2 нозе и 3 копчиња.

Во алгоритмот се користат следните променливи:

br_na_koska = прима вредност број на точки на горната страна на коцката

br_gace = прима вредност број на раце на човечето-колаче

br_noze = прима вредност број на нозе на човечето-колаче

br_korse = прима вредност број на копчиња на човечето-колаче

Запиши ги вредностите на променливите br_gace, br_noze и br_korse за кои ќе заврши циклусот и човечето-колаче ќе биде нацртано.

Алгоритам

Почеток

печати „Фрли коцка за играње еднаш“

повторувај

читај broj_na_koska.

Ако (broj_na_koska = 1)
тогаш печати „цртај _____“.

Ако (broj_na_koska = ___)
тогаш печати „цртај тело“.

Ако (broj_na_koska = ___)
тогаш печати „цртај 2 очи и 1 уста“.

Ако (broj_na_koska = 4)
тогаш печати „цртај _____“.

Ако (broj_na_koska = ___)
тогаш печати „цртај 1 нога“.

Ако (broj_na_koska = 6)
тогаш печати „цртај _____“.

Додека (br_gace = ___) и (br_noze = ___) и (br_korse = ___).

Крај.