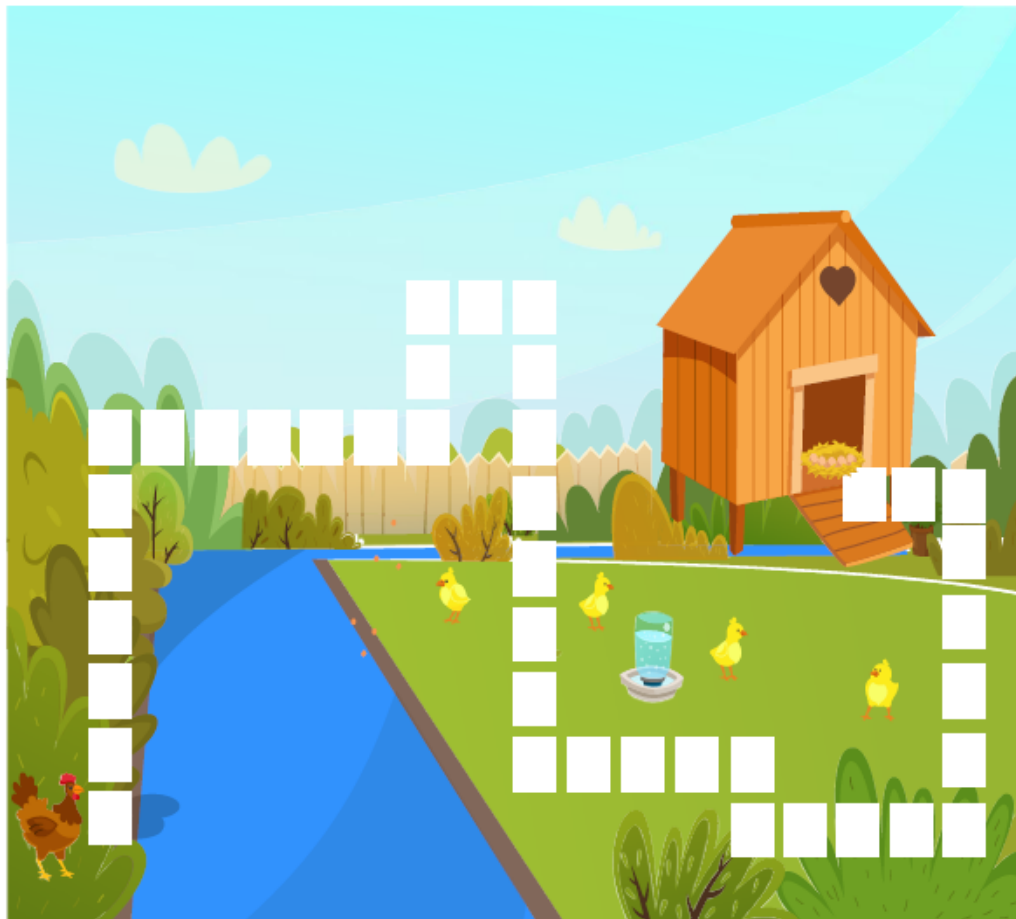


1. ЗАПИШИ ГО АЛГОРИТАМОТ СО КОЈ КОКОШКАТА ЌЕ СТИГНЕ ВО КОКОШАРНИКОТ.

Движењето означи го со една стрелка. Една стрелка означува придвижување за едно поле.



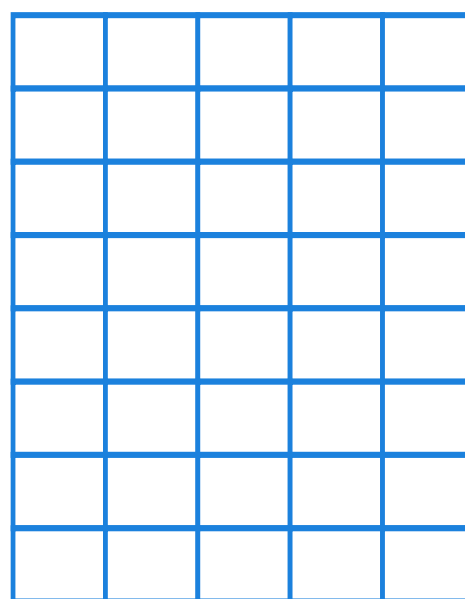
КОРИСТИ ГИ СТРЕЛКИТЕ:

→ движи се надесно

↑ движи се нагоре


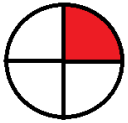







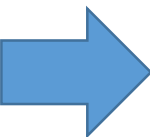
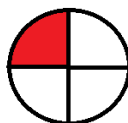

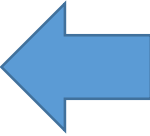
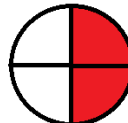


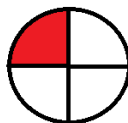

↓ движи се надолу

← движи се налево



Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 3 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.

1. Почни со стрелката во колоната „Почеток“. Заврти ја според насоките во втората колона. Нацртај ја во колоната „Крај“.

Почеток	Направи завртување за	Крај
	една четвртина во насока на движење на стрелките на часовникот  	
	половина во насока спротивна на движењето на стрелките на часовникот  	
	цел круг во насока на движење на стрелките на часовникот  	
	една четвртина во насока спротивна на движењето на стрелките на часовникот  	
	половина круг во насока на движење на стрелките на часовникот  	
	една четвртина во насока спротивна на движењето на стрелките на часовникот  	



Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 3 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.