

1. Дино го чита алгоритмот и сака да ја нацрта бараната фигура. Но, Дино згрешил во еден чекор од алгоритмот и ПОГРЕШНО ја нацртал фигурата.

Алгоритам за цртање фигура:

Почеток

Нацртај два големи триаголника на долниот дел од сликата.

Нацртај квадрат над двата големи триаголника.

Покрај квадратот нацртај два мали триаголника.

Крај.



А) Која е фигурата на Дино? Означи ја точната фигура.

Б) Во кој чекор од алгоритмот згрешил Дино? Објасни.

---

2. Роботот задал еден алгоритам. Во алгоритамот со знакот ѕвезда (\*) е означена операцијата множење.

**Почеток**

Внеси вредност за x

внеси вредност за y

proizvod = y \* x

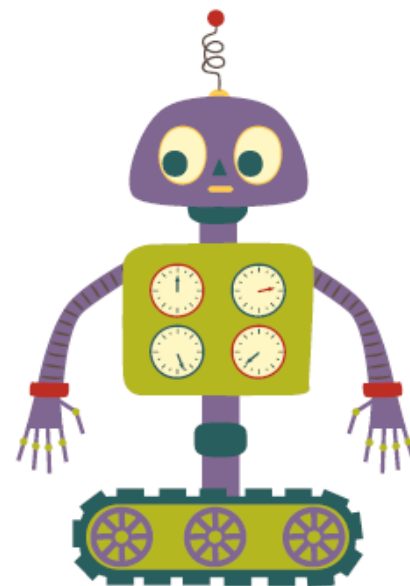
ако (proizvod = 4) прикажи слика лав

ако (proizvod = 6) прикажи слика мајмун

ако (proizvod = 8) прикажи слика зебра

ако (proizvod = 2) прикажи слика лисица

Крај.



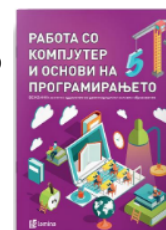
Дополни и одговори на барањата.

А) Променливите во програмата се именувани \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_.

Б) Која слика ќе се прикаже ако за x е внесена вредност 2, а за y е внесена вредност 4? Заокружи го бројот пред точната слика.

1. 	2. 	3. 	4. 
---	---	--	---

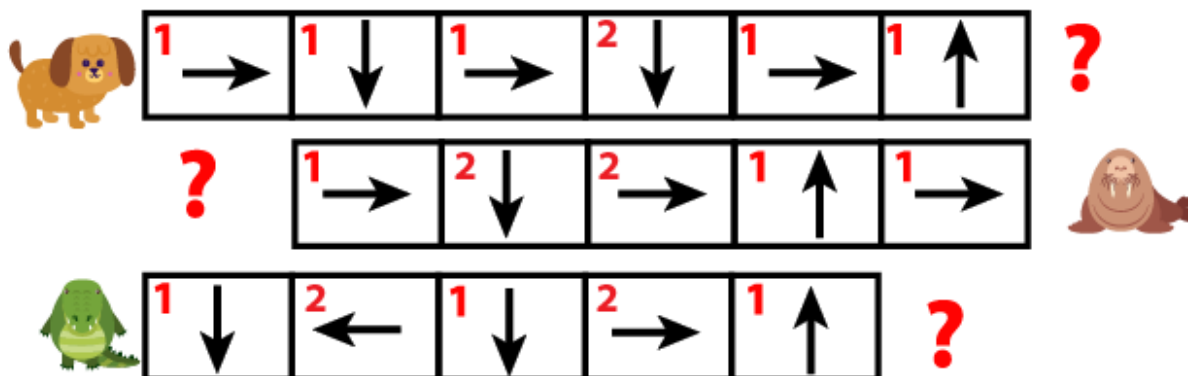
Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 5 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.



3. Каде ќе стигне секое животно? Нацртај го секој алгоритам и заокружи го животното на крајот. Наредбите што се користат во алгоритмот се:



Бројот во горниот лев агол на полето со наредба означува број на повторувања на таа наредба.

Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 5 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.

