

PONAVLJANJE – Riješi radni listić

1. Spoji naredbe i znakove s njihovim značenjem. Povuci zelene odgovore u prozirne kvadratiće ispod pojmova.

ZBRAJANJE	MNOŽENJE	CJELOBROJNO DIJELJENJE	OSTATAK DIJELJENJA
int() +	* input()	// =	print() %
NAREDBA ZA UNOS PODATAKA	NAREDBA ZA ISPIS PODATAKA	NAREDBA ZA CJELOBROJNU VRIJEDNOST	ZNAK ZA PRIDRUŽIVANJE VRIJEDNOSTI

2. Popuni praznine.

Program računa površinu pravokutnika sa stranicama a i b. Unos duljine stranice a i b (ulaznih vrijednosti) treba omogućiti na početku programa. Na kraju ispisati kolika je površina pravokutnika.

```
a=_____('Upiši duljinu stranice a:'))
_____=int(_____('Upiši duljinu stranice b:'))
povrsina=a____b
_____('Površina pravokutnika je ', _____)
```

3. Spoji naredbe za crtanje u Pythonu s njihovim objašnjenjima.

- a) pomiče olovku za 20 koraka naprijed _____
- b) zakreće olovku za 90 stupnjeva u desno _____
- c) podiže olovku i pri kretanju ne ostavlja trag _____
- d) postavlja olovku u početni položaj _____
- e) poništava posljednju radnju olovke _____
- f) postavlja olovku u početni položaj i briše crtež _____
- g) naredba za određivanje boje olovke _____
- h) zakreće olovku za određeni kut u lijevo u peterokutu _____

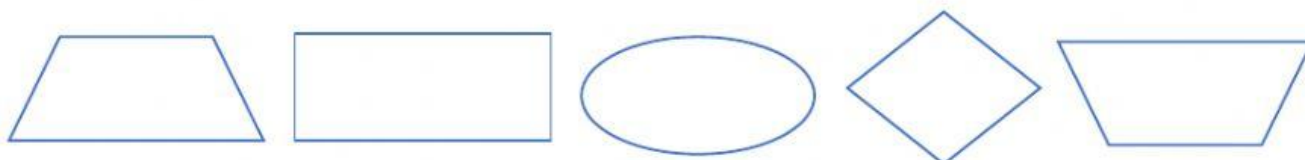
color	pu()
fd(20)	lt(360/5)
rt(90)	undo()
reset()	home()

4. Popuni praznine.

Program pomoću petlje crta šesterokut crvene boje linije, duljine stranice 100 točaka.

```
from _____ import*  
st()  
_____('red')  
for k in _____(_____):  
    _____(100)  
    _____(360/6)
```

5. Spoji simbole dijagrama tijeka s njihovim značenjem.



Unos podataka

Obrada
podataka

Početak i Kraj

Izlaz podataka

Odluka/petlja

6. Poredaj pravilnim redoslijedom.

Tri osnovna dijela izvršavanja računalnog programa su:



7. Poredaj pravilnim redoslijedom.

Tijek izrade računalnog programa je:

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____

pohrani

pokreni

napiši

izmijeni

vrednuj

8. Upiši pojmove koji nedostaju.

Programski jezik u kojem smo učili programirati zove se _____. U interaktivnom sučelju toga programa pojavljuje nam se znak >>> to je znak _____. Računalna pogreška u programu zove se _____. Ona može biti _____ (za nju nam programski jezik javlja grešku) i _____ (za koju nam programski jezik ne javlja grešku već ju možemo uočiti ako provjerimo je li rješenje logično). Prva programerka zvala se _____. Postupak rješavanja problema ili postizanje određenog cilja zove se _____. Postoje tri algoritamske strukture: slijeda, grananja i _____. Grafički prikaz algoritma zove se _____ tijeka. Za njegovu izradu koriste se međunarodno dogovoreni _____. Kada je u računalnom programu potrebno više puta ponoviti neke naredbe upotrebljavamo naredbe koje nazivamo _____ (množina).

9. Dopuni zadatak.

Program pomoću petlje crta trokut crvene boje linije, duljine stranice a točaka. Na početku program treba omogućiti korisniku da unese željenu duljinu stranice (ulazni podaci).

```
from turtle _____  
a=int(_____("Unesi duljinu stranice: "))  
_____('blue')  
_____ k in range(3):  
    fd(_____)  
    rt(_____)
```