

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:

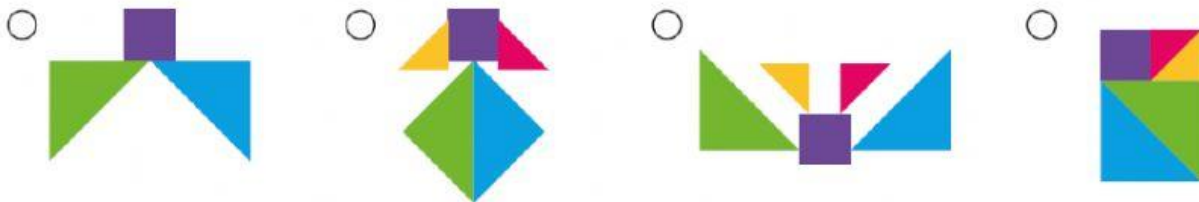
Почеток

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.

---



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.

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

Почеток

Внеси вредност за  $x$

внеси вредност за  $y$

$proizvod = y * x$

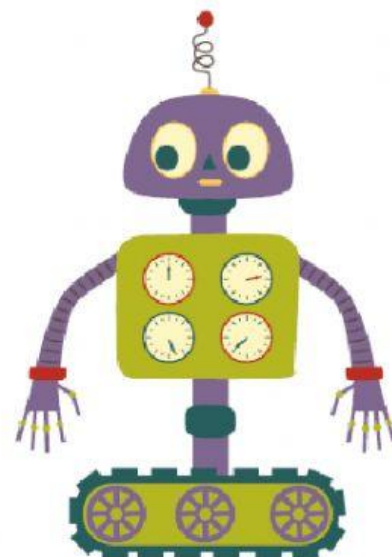
ако ( $proizvod = 4$ ) прикажи слика лав

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.<br> | 2.<br> | 3.<br> | 4.<br> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|

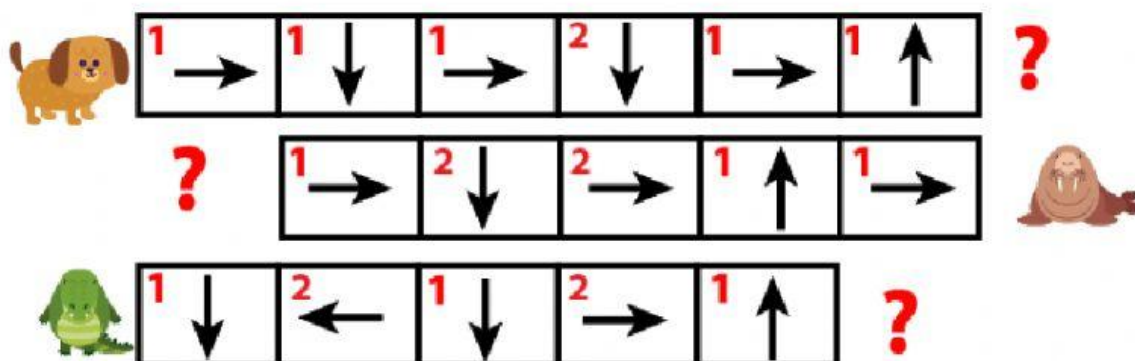


Повеќе активности ќе најдете во вежбанката по предметот Работа со компјутер и основи на програмирањето за 3 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.

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 3 одделение. Со клик на сликата се овозможува пристап до интернет-страницата за нарачка.