V drugem tednu bi ponovili uporabo smernih tipk, spremenljivk in pogojne zanke. Naloga je naslednja (Scratch):

**Helikopter**

**Navodilo:**

Ustvari program, v katerem helikopter leti (**smerne tipke**) po pokrajini. Ko pride helikopter v bližino pristajalne steze, samodejno pristane. Število pristankov se mu poveča za 1. Ko helikopter 3-krat pristane, se izpiše: Potrebno je natočiti gorivo in program se ustavi.

Pristajalno stezo nariši sam ali pa si pripravljeno predlogo snemi in predelaj tukaj   <https://scratch.mit.edu/projects/22193160>

**Namig:**

Ustvariti moraš **spremenljivko** Število pristankov. S **pogojnim stavkom** moraš ugotavljati ali je Število pristankov = 3. Ko je pogoj izpolnjen, se izpiše, da je potrebno natočiti gorivo in program se ustavi.

**Dodatno:**

Sprogramirajte še natakanje goriva tako, da se po treh pristankih zamenja ozadje na črpalko. Tam si helikopter natoči gorivo, spremenljivka Število pristankov pa se spremeni nazaj na 0 in helikopter lahko ponovno leti po pokrajini.

Na zgornji povezavi lahko poiščeš tudi "pomoč" 😉

S Pythonom bomo nadaljevali, ko pridemo nazaj.

Če pa je kdo preveč neučakan, pa si lahko pomaga s tem

<https://lokar.fmf.uni-lj.si/www/Python/Python_filmcki.htm>

Vzemite računalništvo kot sprostitev, delajte kadar vam čas in drugi pogoji dopuščajo, pazite nase in svoje bližnje, da se čimprej srečamo v "ta pravi šoli"

Lep pozdrav,

učiteljica Marjana