

Zadaci za ponavljanje

Zadaci za ponavljanje

Dragi učenici 2.a razreda, na sljedećim stranicama ovog dokumenta se nalaze zadaci pomoću kojih možete ponavljati nastavne sadržaje iz nastavnih jedinica *MOZGALICA 5*, *MOZGALICA 6*, *MOZGALICA 7*, *POKRETANJE LIKA U SCRATCH-U*, *TOČAN REDOSLIJED NAREDBI*.

Zadatke trebate riješiti danas i poslati ih u obliku **privatnih poruka na Yammeru!**

1. Zadatak

Svaka sličica u ovom zadatku predstavlja jedan broj. Koji broj predstavlja sličica zeca?

$$\begin{array}{c} \text{[Dog]} \\ \text{[Dog]} \end{array} + = 20$$

$$\begin{array}{c} \text{[Dog]} \\ \text{[Rabbit]} \end{array} - = 7 \qquad \text{[Rabbit]} = ?$$

2. zadatak

Ana, Marko i Luka međusobno se natječu igrajući kviz. Svatko je odgovorio na 5 pitanja. Za svaki točan odgovor, igrač dobiva 3 boda, a za svaki netočan odgovor igrač gubi 2 boda.

Ana je točno odgovorila na 4 pitanja.

Marko je odgovorio na jedno pitanje manje u odnosu na Anu.

Luka je odgovorio točno na sva pitanja.

Koliko je bodova skupio svaki igrač?

3. Zadatak

Marko boji kućicu za psa. Svaku je dasku potrebno obojiti s dva poteza kista. Krov kućice sastoji se od 5 dasaka, a svaka od triju strana kućice sastoji se od 4 daske. Prednja strana kućice ima 2 daske.

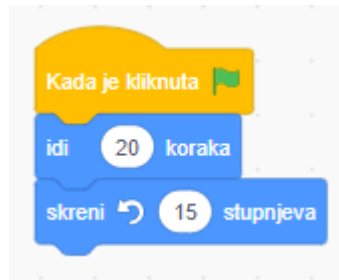
Koliko će dasaka obojiti Marko?

Koliko će poteza kistom učiniti Marko kako bi uspješno obavio zadatak?

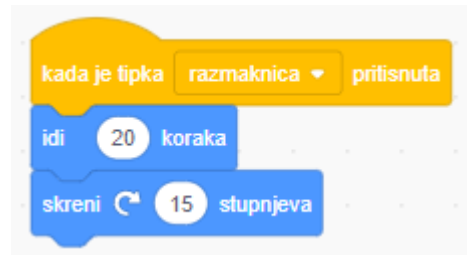
4. Zadatak

Koji će od sljedećih programa učiniti da lik ide 20 koraka, skrene lijevo za 15 stupnjeva, i to sve kada se klikne na tipku razmaknica?

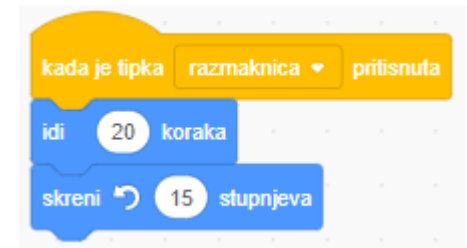
A)



B)



C)



5. Zadatak

Marko voli jesti voćnu salatu. Voće slaže u zdjelicu uvijek istim redoslijedom. Mačak je odlučio pomoći Marku i pripremiti program s uputama za točan redoslijed. Redoslijed slaganja voća:

- na vrhu je kivi
- jabuke su iznad banane, a ispod borovnice
- jagoda je iznad borovnice, a ispod naranče

Mačku se dogodila greška u programu. Pročitajte redoslijed slaganja voća, a zatim pomno promislite o programu. Napišite točan redoslijed izvođenja naredbi.

