



SCRATCH



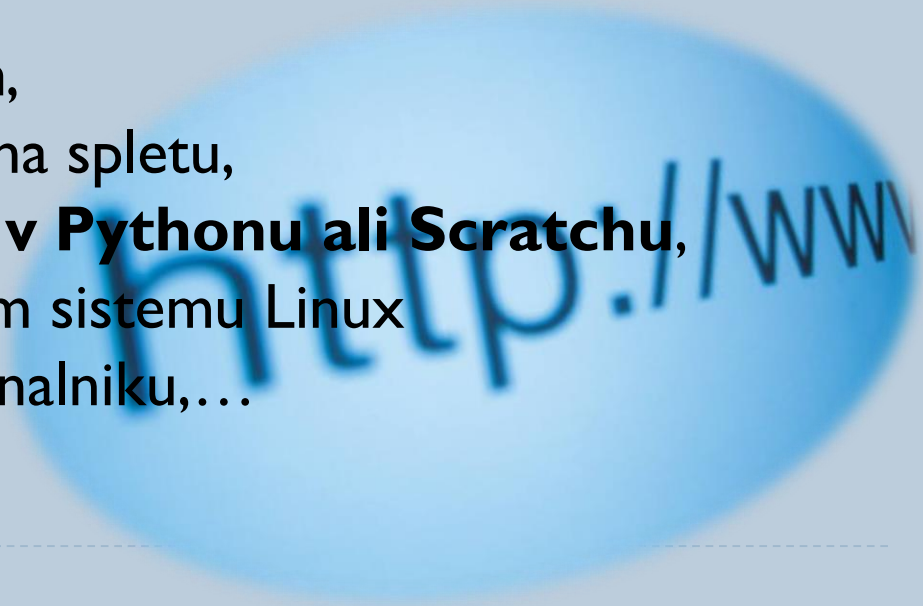
RAČUNALNIŠKA OMREŽJA

Izbirni predmet za 9. razred, število ur: 32

Nosilec: Tomaž Kušar

Pri računalniških omrežjih boš...

- ▶ spoznal varno rabo interneta,
- ▶ spoznal načine za učinkovito iskanje informacij v spletu,
- ▶ spoznal in uporabljal najrazličnejše **BREZPLAČNE uporabne računalniške programe** za delo s slikami, besedili, video posnetki, ki so uporabni pri vsakdanji rabi računalnika,
- ▶ spoznal **BREZPLAČNA** orodja za izdelavo spletnih strani,
- ▶ spoznal osnove jezika HTML,
- ▶ **izdelal svojo spletno stran,**
- ▶ izdelal animacije in jih objavil na spletu,
- ▶ **napisal svoj prvi program v Pythonu ali Scratchu,**
- ▶ spoznal in delal v operacijskem sistemu Linux
- ▶ veliko praktično delal na računalniku,...



```
76 deljivostVeckratnik.py - D:\140_Izbrazevanja\140_SPIRIT\Osnove programiranja\Seminarska naloga\d...
File Edit Format Run Options Windows Help
print ("Vnesi dve poljubni celi števili. S programom boš ugotovil,\n če manjše :
#uporabnik vnese dve poljubni celi števili ki jih shranimo v spremenljivki
stevilol = int(input("Vnesi prvo poljubno celo stevilo"))
stevilol2 = int(input("Vnesi drugo poljubno celo stevilo"))

if stevilol > stevilol2:
    rezultat = stevilol % stevilol2
    if rezultat == 0:
        print("Večje število ", stevilol, " je mnogokratnik števila", stevilol2)
    else:
        print("Število ", stevilol2, " ne deli večjega števila", stevilol)

if stevilol2 > stevilol1:
    rezultat = stevilol2 % stevilol1
    if rezultat == 0:
        print("Večje število ", stevilol2, " je mnogokratnik števila", stevilol1)
    else:
        print("Število ", stevilol1, " ne deli večjega števila", stevilol2)

Ln:1 Col:16
```

Takole je videti programiranje v Pythonu.



Takole je videti programiranje v Scratch-u



```
Share pomoč
Sprite 1
x: -206 y: -164 smer: 90
Obleke Zvoki
ko je pritisnjen
nastavi velikost na 20 %
nastavi rezultat na 0
pojdi na x: izberi naključno med -208 in 208 y: 169
pokaži
za vedno
    zamenjaj y za -3
    če se dotika barve
        skrij
        zamenjaj rezultat za 1
        pojdi na x: izberi naključno med -208 in 208 y: 169
        počakaj 1 sekund
        pokaži
    če položaj y < -160
        počakaj 1 sekund
        predvajaj konec
```

