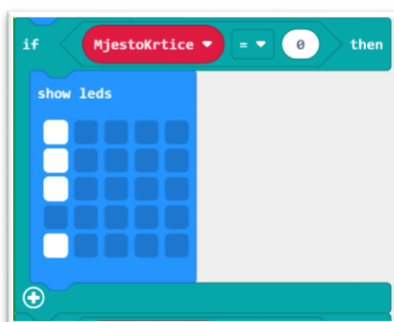


Igra: Lupi krticu – radni listić

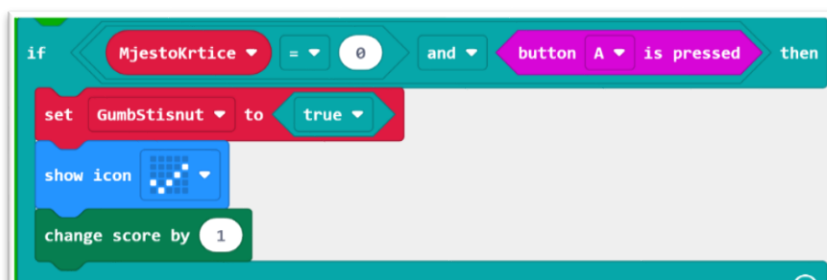
Zadatak 1

Poveži dijelove programa iz igrice Lupi krticu s njihovim opisom.

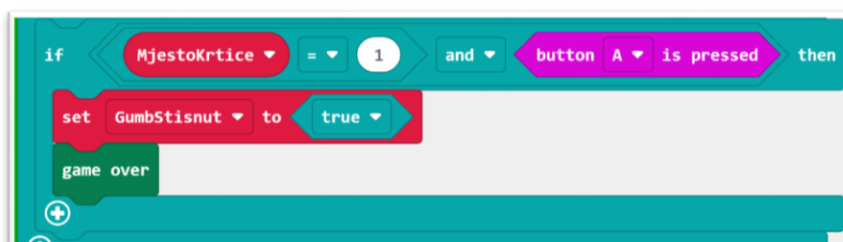
Igrač nije pritisnuo ispravno tipkalo tijekom igrice.



Nasumičan odabir prikaza sličice krtičnjaka na zaslonu micro:bita.



Igrač je pritisnuo ispravno tipkalo tijekom igrice.



Prikaz sličice krtičnjaka na zaslonu micro:bita.



Zadatak 2

Opiši što radi sljedeći program. Testiraj ga na micro:bitu.

```
on start
  set Konop to 2

on button A pressed
  change Konop by -0.1

on button B pressed
  change Konop by 0.1

forever
  clear screen
  plot x round Konop y 2
  if Konop < 0 then
    show string "Pobjeda A"
  else if Konop > 4 then
    show string "Pobjeda B"
  +
```
