

3.8. PETLJAMO PETLJU

Domaći rad

Ime i prezime: _____ Razred: _____ Datum: _____

1. Pravilnim redoslijedom poredaj naredbe petlje for

Pravilnim redoslijedom poredaj (upiši na prazne crte) naredbe petlje for tako da naredba za ispis ispisuje riječ Python pet puta okomito (vidi sliku).

```
print (5): i for range in ('Python')
```

```
Python
Python
Python
Python
Python
>>>
```

2. Što će se ispisati nakon izvršavanja sljedećih naredbi?

Odgovore napiši na prazne crte.

a)

```
for i in range(0,6):
    print(i,end=' ')
```

b)

```
for i in range(0,10,2):
    print(i,end=' ')
```

c)

```
for varijabla in range(1,10,2):
    print(varijabla,end=',')
```

d)

```
for i in range(4):
    print('loo',end=' ')
```

e)

```
for k in range(11):
    a=2
    print(k)
```

3. Dopuni naredbe tako da izvršavanja ispišu sljedeće vrijednosti

Dopuni naredbe tako da izvršavanja ispišu sljedeće vrijednosti (vidi sliku).

```
for i ___ range(____):
    print(i,end=_____)
```

```
10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,
>>>
```

```
___ k in range(____):
    print(__,end=' ')
```

```
5 15 25 35 45 55 65
>>>
```

```
for __ in _____(5):  
    print(_____)
```

```
Karlovac  
Karlovac  
Karlovac  
Karlovac  
Karlovac  
>>>
```

4. Napiši program koristeći naredbu ponavljanja

Koristeći se naredbom ponavljanja, napiši program koji će nakon izvršavanja ispisati sljedeće vrijednosti (vidi sliku).

```
5 5 5 5 5 5 5 5 5 5  
>>>
```

```
a a a a a a a a a a  
>>>
```

```
10 20 30 40 50 60 70 80 90  
>>>
```

5. Ispod slike upiši slovo programa čijim se izvršavanjem crta zadani crtež

Poveži programe s crtežima. Ispod slike upiši slovo programa čijim se izvršavanjem crta zadani crtež.

a)

```
from turtle import*  
for i in range(4):  
    fd(50);rt(90)
```

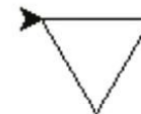
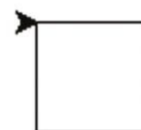


b)

```
from turtle import*  
for i in range(4):  
    fd(50);lt(90)
```

c)

```
from turtle import*  
for i in range(3):  
    fd(50);rt(120)
```



d)

```
from turtle import*  
for i in range(3):  
    fd(50);lt(120)
```

6. Napiši program koji crta pravilan peterokut

Napiši program koji crta pravilan peterokut duljine stranica 100 (vidi sliku). Koristi petlju for i turtle modul.

