



net.kabinet

Science on Stage – Evropska mreža nastavnika nauke
Science on Stage Srbija

Dalibor Todorović

Od nastavnika ka nastavnicima

Dalibor Todorović

- ★ Nastavnik stručnih IT predmeta u odeljenju za učenike sa posebnim sposobnostima za računarstvo i informatiku u Gimnaziji „9.maj” u Nišu
- ★ Član Nacionalnog upravnog odbora Science on Stage Srbija
<https://sons.institut.edu.rs/team/dalibor-todorovic/>



Šta sve možete da radite na Petlji?

Kakvi materijali postoje na Petlji?

Kako da kreirate net.kabinet i upravljate njime



Iskustva

- ★ Korišćenje platforme petlja.org za nastavu programiranja u osnovnoj školi
- ★ Korišćenje net.kabineta u specijalizovanom IT odeljenju gimnazije
- ★ Kreiranje sadržaja za net.kabinet za osnovnu školu





Kompletno gradivo za informatiku na platformi net.kabinet

Zaviri u net.kabinet

Novo na Petlji

Novo
UPUTSTVO ZA KORISNIKE

Pogledajte kako da koristite funkcionalnosti našeg portala.

Novo
IKT I DIGITALNA PISMENOST ZA OSMI RAZRED

8

Novo
ВЕБ ДИЗАЈН И КЛИЕНТСКО ВЕБ ПРОГРАМИРАЊЕ ЗА ТРЕЋИ РАЗРЕД ГИМНАЗИЈЕ ПРИРОДНИ СМЕР

3

Petljine vesti

[VIDI SVE VESTI >](#)

④ pre 7 dana

Materijali za onlajn i redovnu nastavu - na platformi net.kabinet dostupno celokupno gradivo informatike



Za školsku godinu koja je pred nama na našoj onlajn platformi net.kabinet objavljeni su besplatni materijali za kompletno gradivo informatike i računarstva za osnovne škole i gimnazije.

[PROČITAJ CELE VEST >](#)

④ pre 20 dana

Obuka nastavnika informatike za primenu mikrobita u projektnoj nastavi



Fondacija Petlja organizuje onlajn obuku za nastavnike informatike za primenu mikrobita u projektnoj nastavi.



Šta se sve može raditi na Petlji?

- ★ Učenici mogu da uče sve sadržaje predviđene nastavnim programima za osnovnu i srednju školu
- ★ Nastavnici mogu da prate rad i napredak svojih učenika
- ★ Učenici se mogu pripremati za takmičenje iz programiranja ili polaganje ispita na fakultetu



Portal Petlja sadrži komplet onlajn materijala namenjen osnovcima, gimnazijalcima, specijalnim IT odeljenjima i nastavnicima. Tu se nalazi sve što se uči u školama iz informatike, a posebno iz oblasti programiranja, ali i mnogo više od toga u vidu besplatnih interaktivnih korisnih i zanimljivih materijala prilagođenih uzrastu učenika. Oni su metodički i didaktički oblikovani tako da predstavljaju podršku nastavnicima osnovnih i srednjih škola prilikom osmišljavanja i izvođenje nastave.

Kakvi materijali postoje na Petlji?

- ★ Lekcije i interaktivne vežbe
- ★ Video lekcije
- ★ Zbirke kratkih pitanja i testova zasnovanih na njima
- ★ Zbirka zadataka sa automatskom validacijom rešenja

Исправи следећи програм тако да исправно израчунава колико су stabala zasadili zajedno (program treba ispravno da radi i ako se broj stabala koje je zasadio Pera promeni).

ПОКРЕНИ ПРОГРАМ TEST КОРАК ПО КОРАК ИСКОПИРАЈ

```
1 pera = 380
2 djura = ???
3 mika = ???
4 zajedno = pera + djura + mika
5 print(zajedno)
6
```

Izaberi programski jezik **Python 3.x (Python 3.6)**

УЧИТАЈ **ПОШАДИ** TESTING DONE **OK**

```
1 d=int(input())
2 s=int(input())
3 o=2*d+2*s
```

Задаци

Технике које смо до сада научили doveљејте нам да бисте решили велики број математичких задатака. Размотримо неко неко.

Смедеревска тврђава

Смедеревска тврђава има облик trougla stranica 550m, 502m и 400m. Колики је обим тврђаве (када шетају по тврђави, колико ћете метара прети)?

?



ПОКРЕНИ ПРОГРАМ КОРАК ПО КОРАК

1 написи програм на свом расту

Провери да ли је твој програм израчунавао тачан резултат.

Обим Смедеревске тврђаве је

ПОСЛАТЬ

#	Vreme	Rezultat
1	21:49 23.04.2019	OK  
2	21:48 23.04.2019	OK  
3	21:48 23.04.2019	CE  

ПРЕХОДИ **СЛЕДЕЋИ**

Kako izgledaju materijali na Petlji?

Питање 14.

Чему је једнака вредност Пајтон израза?
math.floor(-1.7)

Q-240: Изабери тачан одговор:

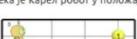
- Ⓐ -1
- Ⓑ -2
- Ⓒ Ниједан од понуђених од

ПРОВЕРИ



Питање 7.

Нека је Кarel робот у положају као на слици.



Извршавајући којер од наредних програма ће робот стићи до поља (4,1) и узети лоптицу?

```
1. from karel import *
   while mozeNaredi():
       napred()
       uzmi()

2. from karel import *
   while mozeNaredi():
       napred()
       uzmisi()

3. from karel import *
   for i in range(3):
       napred()
       uzmisi()

4. from karel import *
   for i in range(3):
       napred()
       uzmi()
```

Питање 15.**

Које је од датих тврђења о вредности $\text{math.ceil}(a) - \text{math.floor}(a)$?

тачно?

Q-241: Изабери тачан одговор:

- Ⓐ Вредност датог израза је
- Ⓑ Вредност датог израза је
- Ⓒ Вредност датог израза је
- Ⓓ Вредност датог израза је
- Ⓔ Вредност датог израза је

ПРОВЕРИ

Šesti razred - Robot Karel

Овори лекције на YouTube-у

Uvodna lekcija



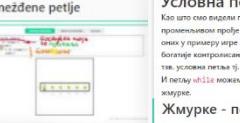
Blockly



Ponavljanje (for petlja)



Ugneđene petlje



Условна петља

Како смо видели петља `for` се користи да се неке наредбе понове одређен, поизт број пута, да се бројним променљивим проби кроз неку познату серију бројева (уједно бројеве или бројеве низове са неким кораком, попут оних у примеру изреце измјене) или да се прође кроз све елементе листе, мисли и речника. У неким ситуацијама потребно је бројним контролисаним понављањем, тј. потребно је неке наредбе понављати све док је испуни неки услов. За то се користи тзв. условна петља `while`.

И петљу `while` можемо употребити да прођемо кроз серију правдано размакнутих бројева. Урадимо поново задатак да игром хумраке - петља [while](#)

ПРОВЕРИ ПРОГРАМ **КОДИК**

```
1 broj = 5
2 while broj < 1000:
3     if broj % 5 == 0:
4         print(broj)
5         broj = broj + 5
```

Пријатељимо да се у твој петљи краје наредба `broj = broj + 5` која пронуђује да се вредност променљиве `broj` промени тако што се високо вредност увећа на 5 (о промени вредности променљиве и наредбама ове облика више је речено у поглављу о променама вредности променљивих). Исправи ову програму корак по корак и поклонијо први како се немају ередности променљиве `broj`.

Петљу `while` употребљавамо када не знајмо укада колико пута треба извршити тело неке петље.

Цифре броја

Напиши програм који одређује и испуњава цифре датог првог броја (већи од 1), кренуши од цифре јединица. На пример, ако корисник унесе број 1234, програм треба да испиши 4, 3, 2, 1 (секунду изнад сваке поседине).

Раније смо видeli да се последња цифра броја може одредити тако што се одреди остатак при делjenju tog broja sa 10, а да се она може обратити из броја тако што се пронесе целиборавни количник tog broja sa 10. Да би се одредиле све цифре броја, потребно је понеколико одређивањем, исписивањем и брисањем поседине цифре броја, где би не постане нула.

ПРОВЕРИ ПРОГРАМ **КОДИК**

```
1 n = int(input("Unesi broj:"))
2 while n > 0:
```



- ★ Kreiranje kabinetra
- ★ Praćenje napretka svojih učenika
- ★ Kreiranje sopstvenih testova za proveru
- ★ Domaći zadaci
- ★ Komunikacija sa učenicima

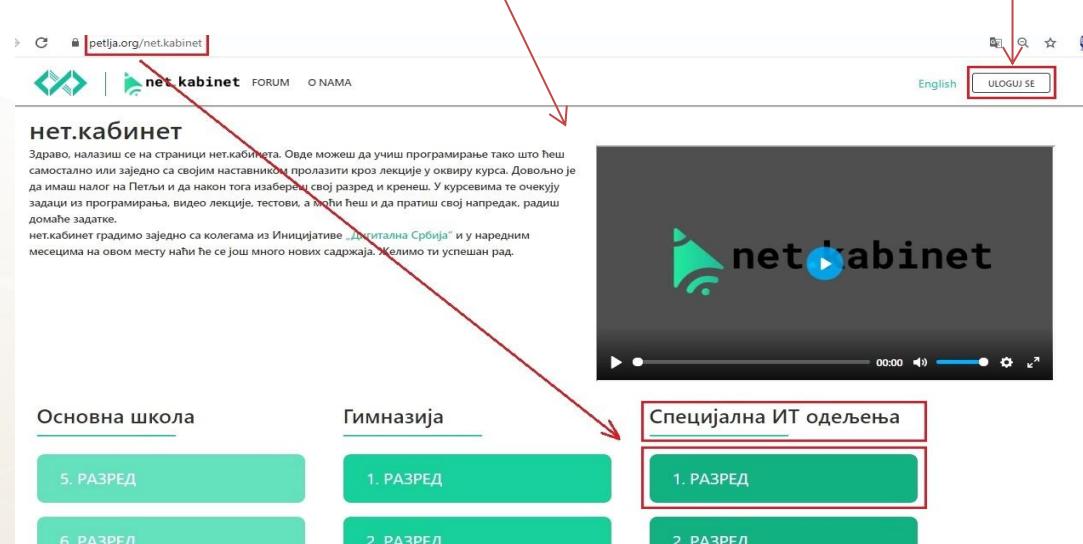
The screenshot shows the main menu of the net.kabinet website. It features a logo at the top left and a search bar. Below the search bar, there are three main categories: 'Основна школа' (Primary School), 'Гимназија' (Gymnasium), and 'Специјална ИТ одељења' (Specialized IT Departments). Under each category, there are several green buttons labeled '1. РАЗРЕД', '2. РАЗРЕД', '3. РАЗРЕД', and '8. РАЗРЕД'.

The screenshot shows a web browser window with the URL 'petlja.org/index'. The page has a green header with the 'net.kabinet' logo and the word 'NET.KABINET' in bold. A red circle highlights the 'NET.KABINET' link in the header menu. The menu also includes links for 'ŠKOLA', 'ZBORNICA', 'ТАКМИЧЕЊА', 'FORUM', 'BIBLIOTEKA', and 'О НАМА'.

The screenshot shows a lesson page titled 'Корњача графика - гранање, уgnежђене петље, процедуре, торке / листе'. The page includes a sidebar with a table of contents and a main content area with text and bullet points. The sidebar lists topics such as 'Основне аритметичке операције и примена', 'Python као калкулатор и променљиве', 'Учитавање променљиве', 'Вежба', 'Мала провера', 'Извршавање програма корак по корак', and 'Измене вредности променљиве'. The main content area contains text about turtle graphics and includes a bulleted list: '• гранање', '• уgnежђене петље', '• процедуре', and '• торке / листе'.

Kreiranje kabinet-a

- ★ Na početnoj strani se nalazi kratki demo video o mogućnostima koje net.kabinet pruža kako učenicima tako i nastavnicima za učenje, podučavanje, komunikaciju i saradnju.
- ★ Kursevi su podeljeni po školama i razredima.
- ★ Da biste kreirali svoj kabinet potrebno je da imate nastavnički nalog na portalu Petlja i da ste prijavljeni.



The screenshot shows the net.kabinet website homepage. At the top right, there is a red box around the "ULOGUJ SE" (Log In) button. Below the header, there is a large video player window displaying a video about net.kabinet. The video player has a play button, volume control, and a progress bar. The main content area is divided into three sections based on school type:

- Основна школа** (Primary School):
 - 5. РАЗРЕД
 - 6. РАЗРЕД
- Гимназија** (Gymnasium):
 - 1. РАЗРЕД
 - 2. РАЗРЕД
- Специјална ИТ одељења** (Special IT Departments):
 - 1. РАЗРЕД
 - 2. РАЗРЕД

Kreiranje kabineta



FORUM O NAMA

English dalitodo

Ово је курс за учење програмирања на даљину путем интернета. Курс је направљен према плану учења за предмет Рачунарство и информатика у првом разреду гимназије, али може да користите свако ко жели да на лак и забаван начин научи да програмира! Учење на даљину подразумева да проучаваш наставне материјале и решавши предложене задатке, самостално, сопственим темпом, у време које ти највише одговара. Када савладаши неку лекцију можеш да пређеш на следећу. Ако нешто не разумеш или се нечега не сећаш, можеш се вратити на претходне лекције колико год пута желиши. Када завршиши са неком лекцијом или тестом, поред линка појавиће се зелени кружак са ознаком да је та лекција или тест завршен, тако да следећи пут кад се вратиш на курс знаш одакле да наставиш даље. Лекције су прављене тако да се очекује да једну лекцију пређеш за један школски час и да ти остане нешто и за домаћи. Зато ће курс имати 30 лекција, што одговара предвиђеном броју часова за програмирање у првом разреду - 30 часова. Очекује се да током једне недеље савладаши бар две лекције, ако то добро иде, можеш и више...



ИТ одељења: Програмирање за 1. разред

Курс који је пред вама је још увећ у наставају, а писан је са циљем да послужи као подршка учењу програмирања од куће. Курс је намењен првог разреда гимназија у одељењима за ученике са посебним способностима за рачунарство и информатику, првог разреда Рачунарске гимназије и другим школама са сличним наставним програмом. Курс ће у првој верзији покрити теме циклуса и низова. Кроз одабране задатке можићете да увежбвате решавање проблема из ових области. Користи се језик C#.

Креатор курса: Тим Фондације Петља

Последњи пут ажурирано 8.5.2020

Српски

Кабинет: I7 - Први разред гимназије,
специјална ИТ одељења

Наставите са курсом

Број полазника у кабинету: 1



Приступ лекцијама

Контролна табла



English dalitodo

Prijava problem

Kontrolna tabla

Odjavi se



Овај курс укључује

34 лекција/е

Доживотни приступ курсу

Самостални рад

Kreiranje kabinetra

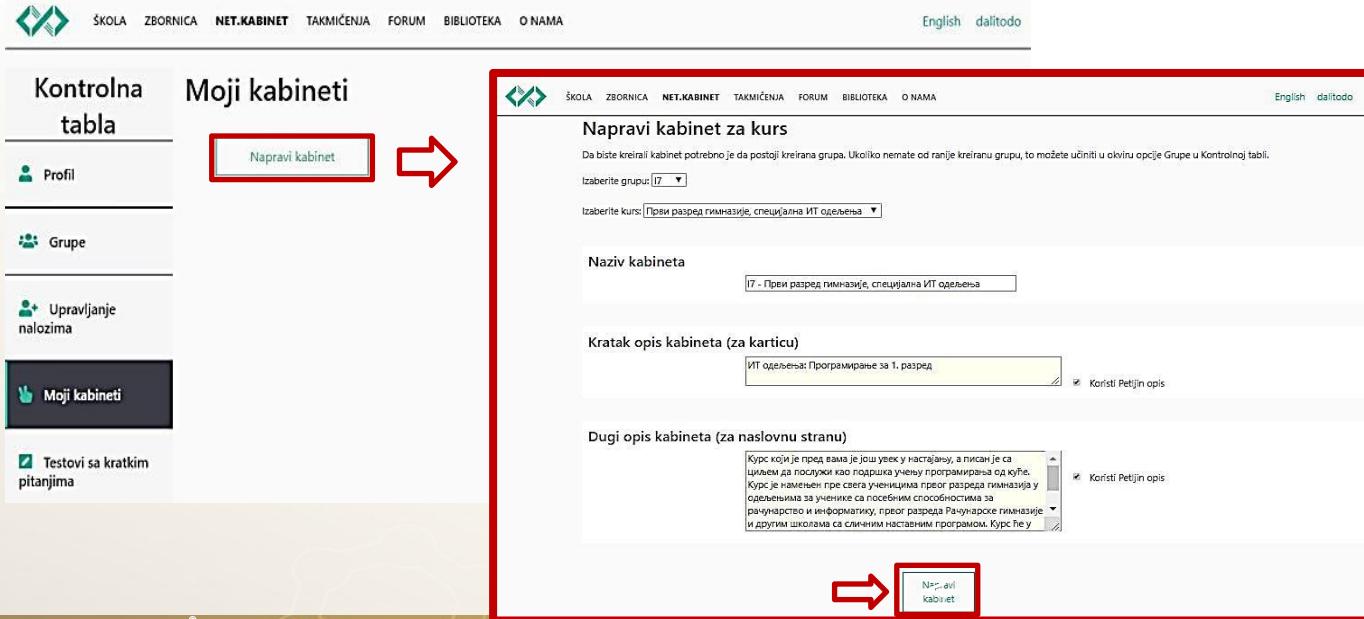
- ★ Da biste napravili kabinet morate da imate prethodno napravljenu grupu učenika koju ćete pridružiti tom kabinetu. Nakon što kliknete na opciju „Napravi grupu“ otvara se istoimeni prozor u kome unosite naziv grupe (odeljenja) i naziv škole.

The screenshot shows the website interface for creating a student group. On the left, there's a sidebar with links for Profil, Grupe (highlighted with a red box), Upravljanje nalozima, Moji kabineti, Testovi sa kratkim pitanjima, Statistika, and Takmičenja. The main content area has tabs for Moje grupe, + NAPRAVI GRUPU (highlighted with a red box), and + PRIKLJUČI SE GRUPI. Below these are sections V1a and V1b, each with a 'Link za pridruživanje' and a 'Kod za pridruživanje'. A red arrow points from the 'NAPRAVI GRUPU' button to a central modal window titled 'Napravi grupu'. This window contains fields for Naziv (I7), Naziv škole (Gimnazija 9.maj Niš), and a 'KREIRAJ' button. To the right, another part of the interface shows a 'Kontrolna tabla' with a row for 'I7' and a 'GENERIŠI NOVI LINK' button. A red box highlights the 'Link za pridruživanje' and 'Kod za pridruživanje' for the 'I7' group.

Kada kliknete na „Kreiraj“ grupa je napravljena i prikazuje se u spisku vaših grupa. U opisu grupe nalazi se link i kod za pridruživanje grupi koji dostavljate učenicima. Postoji mogućnost da generišete novi link.

Kreiranje kabinet-a

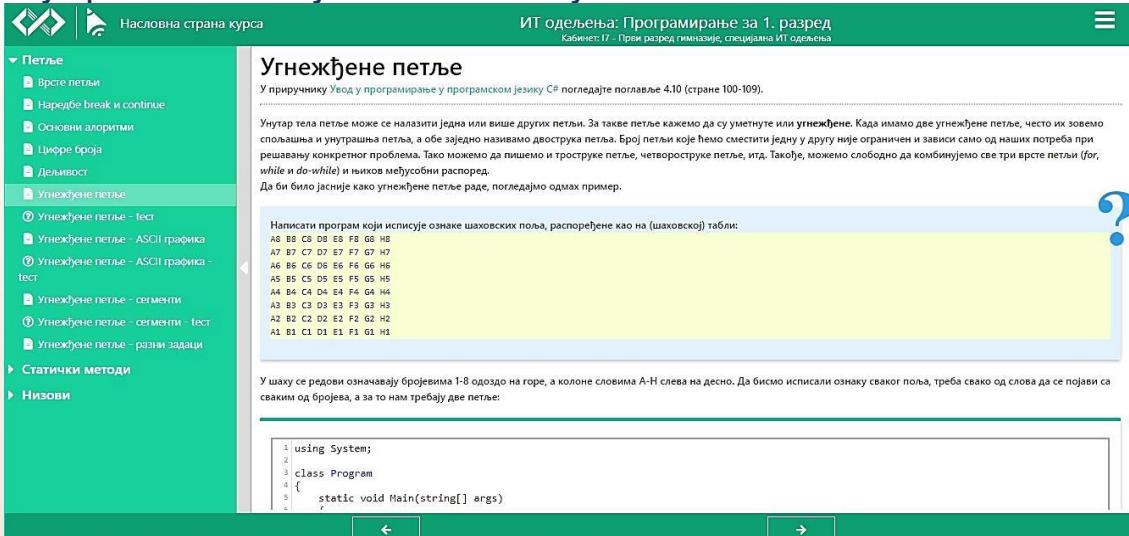
- ★ Nakon što kliknete na opciju „Napravi kabinet“ otvara se prozor u kome birate grupu (odeljenje) kome dodeljujete kurs koji birate iz padajuće liste. Po želji dajete naziv i opis kabinet-a pri čemu imate opciju da koristite predefinisani opis za selektovani kurs.



The screenshot shows two pages from a web application. The left page is titled 'Moji kabineti' and features a sidebar with links like 'Profil', 'Grupe', 'Upravljanje nalozima', 'Moji kabineti' (which is highlighted with a red box and has an arrow pointing to the right), and 'Testovi sa kratkim pitanjima'. The main area shows a button labeled 'Napravi kabinet' also highlighted with a red box. The right page is a modal window titled 'Napravi kabinet za kurs'. It contains fields for selecting a group ('Izaberite grupu: 17'), choosing a course ('Izaberite kurs: Prvi razred gimnazije, specijalna IT odeljenja'), entering a cabinet name ('Naziv kabinet-a: 17 - Prvi razred gimnazije, specijalna IT odeljenja'), writing a short description ('Kratak opis kabinet-a (za karticu): ИТ одељења: Програмирање за 1. разред'), and a long description ('Dugi opis kabinet-a (za naslovnu stranu)'). Both the 'Koristi Petjin opis' checkbox and the 'Napravi kabinet' button at the bottom right of the modal are highlighted with red boxes and arrows.

Učenici i samoregulacija učenja

- ★ Učenici pristupaju kabinetu, pregledaju i izučavaju lekcije iz odgovarajuće nastavne teme sopstvenim tempom u skladu sa svojim vremenskim mogućnostima. Upoznaju se sa teorijom iz priložene literature, upoznaju se sa navedenim primerima i nakon svake nastavne jedinice rade kratke testove i zadatke u cilju provere usvojenosti sadržaja. Na taj način se osposobljavaju za samoregulisano učenje i prepoznaju pojedine komponente samoregulacije procesa učenja u svom učenju.



Насловна страна курса

ИТ одељења: Програмирање за 1. разред
Кабинет: 17 - Први разред гимназије, специјална ИТ одељења

Угнежђене петље

У приручнику Увод у програмирање у програмском језику C# погледајте поглавље 4.10 (странице 100-109).

Унутар тела петље може се налазити једна или више других петља. За такве петље кажемо да су уметнуте или угнежђене. Када имамо две угнежђене петље, често их зовемо спољашњу и унутрашњу петљу, а обе заједно називамо двострука петља. Пери петље које ћемо сместити једну у другу није ограничен и зависи само од наших потреба при решавању конкретног проблема. Тако можемо да пишемо и троструке петље, четвротруске петље, итд. Такође, можемо слободно да комбинујемо све три врсте петљи (*for*, *while* и *do-while*) и њихов међусобни распоред.

Да био јасније како угнежђене петље раде, погледајмо одмах пример.

Написати програм који исписује ознаке шаховских поља, распоређене као на (шаховској) табли:

A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

У шаху се редови означавају бројевима 1-8 одоздо на горе, а колоне словима А-Н слева на десно. Да бисмо исписали ознаку сваког поља, треба свако од слова да се појави са сваким од бројева, а за то нам требају две петље:

```

1 using System;
2
3 class Program
4 {
5     static void Main(string[] args)
6     {
7         for (int i = 0; i < 8; i++)
8         {
9             for (int j = 0; j < 8; j++)
10            {
11                Console.Write($"{j}{(char)(i + 65)} ");
12            }
13            Console.WriteLine();
14        }
15    }
16 }
```

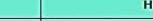
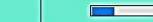
Praćenje napretka svojih učenika

- ★ Nastavnik u sekciji za upravljanje kabinetom može pratiti aktivnosti učenika i statistiku njihovog napredovanja u pregledanju i proučavanju lekcija za svaku nastavnu temu

ŠKOLA ZBORNICA NET.KABINET TAKMIČENJA FORUM BIBLIOTEKA O NAMA English dalitodo

Upravljanje kabinetom

17 - Prvi razred gimnazije, specijalna IT odjeljena

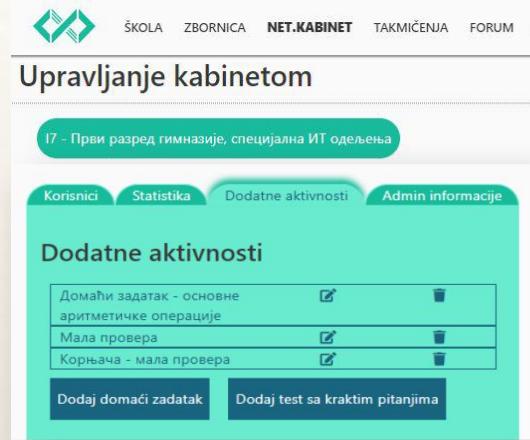
Korisnici	Statistika	Dodatake aktivnosti	Admin informacije
Pretraga korisnika:			
	Пеље	Статички методи	Низови
1. VejkoDjordjevic	 50.0%	 20.0%	
2. janko_pešković			
3. Emiliaj05		 26.7%	
4. Milica1	 56.7%	 57.1%	 26.7%
5. _Duki_			 53.3%
6. bruh			
7. vejkovejaja04	 50.0%	 14.3%	 20.0%
8. Cupa04	 41.7%		
9. ZejkoJ	 16.7%		
10. strahinja0101	 50.0%	 14.3%	 13.3%
11. Lukic04	 8.3%		

Админ страна: Kornjača mali test

Зауставни тест		Сакриј резултате на крају теста	
Корисничко име	Презиме	Име	Овођено поена
sneška	Marković	Снејдана	0 / 10
I7a1920_209077	209077	I7a1920	10 / 10
I7a1920_209080	209080	I7a1920	5 / 10
I7a1920_209084	209084	I7a1920	10 / 10
I7a1920_209085	209085	I7a1920	9 / 10
I7a1920_209091	209091	I7a1920	9 / 10
I8a1920_209097	209097	I8a1920	8 / 10
I8a1920_209098	209098	I8a1920	8 / 10
I8a1920_209099	209099	I8a1920	7 / 10
I8a1920_209100	209100	I8a1920	9 / 10
I8a1920_209101	209101	I8a1920	7 / 10
I8a1920_209102	209102	I8a1920	8 / 10
I9a1920_209117	209117	I9a1920	7 / 10
I9a1920_209118	209118	I9a1920	7 / 10
I9a1920_209121	209121	I9a1920	8 / 10
I9a1920_209124	209124	I9a1920	3 / 10
I1a1920_209147	209147	I1a1920	5 / 10
I2b1920_209175	209175	I2b1920	10 / 10
I3b1920_209189	209189	I3b1920	7 / 10
I3b1920_209194	209194	I3b1920	7 / 10
I3b1920_209203	209203	I3b1920	8 / 10
I4A1920_209210	209210	I4A1920	5 / 10
I4A1920_209220	209220	I4A1920	6 / 10
I6a1920_209252	209252	I6a1920	10 / 10
I6a1920_209256	209256	I6a1920	10 / 10
I6a1920_209259	209259	I6a1920	1 / 10
I6a1920_209261	209261	I6a1920	9 / 10

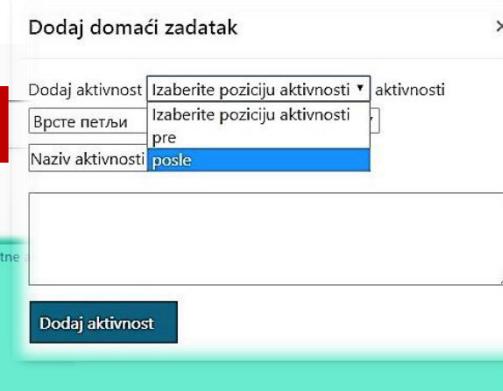
Domaći zadaci

- ★ Upravljanje kabinetom pruža mogućnosti za dodelu domaćih zadataka i testova sa kratkim pitanjima u samo par koraka.
- ★ Postavljanje domaćeg zadatka u net.kabinet
- ★ Preuzimanje zadataka
- ★ Pregled zadataka
- ★ Komunikacija između učenika i nastavnika



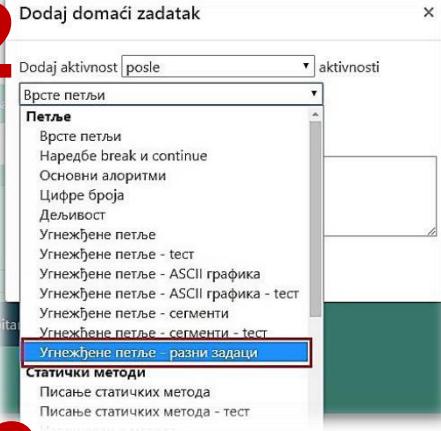
The screenshot shows the 'Upravljanje kabinetom' section of the net.kabinet website. At the top, there is a navigation bar with links: ŠKOLA, ZBORNICA, NET.KABINET, TAKMIČENJA, FORUM, BIBLIOTEKA, and O NAMA. Below the navigation bar, the title 'Upravljanje kabinetom' is displayed. A green banner below the title says 'I7 - Prvi razred gimnazije, specijalna IT odjeljenja'. The main content area has tabs: Korisnici, Statistika, Dodatne aktivnosti (selected), and Admin informacije. Under the 'Dodatne aktivnosti' tab, there is a table with three rows: 'Домаћи задатак - основне аритметичке операције', 'Мала провера', and 'Корњача - мала провера'. Below the table are two buttons: 'Dodaj domaći zadatak' and 'Dodaj test sa kratkim pitanjima'.

1



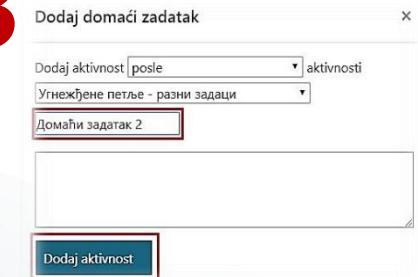
The dialog box has a dropdown menu 'Dodaj aktivnost' set to 'Izaberite poziciju aktivnosti'. The options 'Врсте петљи' and 'Izaberite poziciju aktivnosti' are highlighted. The input field 'Naziv aktivnosti' contains 'posle'. At the bottom is a blue button labeled 'Dodaj aktivnost'.

2



The dropdown menu now shows 'Угнешђене петље - разни задаци' as the selected option. The input field 'Naziv aktivnosti' still contains 'posle'. At the bottom is a blue button labeled 'Dodaj aktivnost'.

3



The dropdown menu now shows 'Угнешђене петље - разни задаци' as the selected option. The input field 'Naziv aktivnosti' now contains 'Домаћи задатак 2'. At the bottom is a blue button labeled 'Dodaj aktivnost'.

Provera znanja



- ★ Kreiranje testova - onlajn i za štampu
 - ★ Ugradnja testa u net.kabinet i njegovo ažuriranje
 - ★ Ugradnja testa u vaš LMS
 - ★ Pregled rezultata testa

Korisnici	Statistika	Dodatne aktivnosti	Admin informacije
<h2>Dodatne aktivnosti</h2>			
Домаћи задатак - основне аритметичке операције	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="Удаји"/>	
Мала провера	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="Удаји"/>	
Корњача - мала провера	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="Удаји"/>	
Dodaj domaći zadatak	Dodaj test sa kraktim pitanjima		

Тест Целобројно и реално дељење

Комбинација 1

ГЕНЕРИСАТИВНИ ТЕСТ КОМБИНАЦИЈА

Комбинација 1

Онлјин тест

Линк ка тесту: <https://petlja.org/Tests/User/3729-1>

АДМИН СПАСИ

Тест на папиру

одговарајући

одговарајући са наставним редоследом

Тест се налази у курсевима

Тест Целобројно и реално дељење

◆ Онлайн тест: Тест Целобројно и реално дељење

Заврши тест

Шта ће Пајтон окружење испитати као вредност наведеног израза?
19 % 10

Унеси одговор

← →

исписати као вредност наведеног израза?

и ће исписати тачан одговор на дато питање?
ровања кукуруза за кокице 1000 g, колико грама

```
print(0.75 * 1000)
```

Ниједан од понуђених одговора није тачан.

Provera znanja



- ★ Provera znanja se može organizovati i kao interno takmičenje za koje se formira jedinstveni kod, određuje početak, vidljivost, način bodovanja, broj dostavljenih rešenja i programski jezici koji se mogu koristiti za rešavanje zadataka

The screenshot illustrates the process of creating and configuring a competition on the 'NET.KABINET' platform.

Left Panel (Takmičenja):

- Aktuelna takmičenja pogledajte na [arena.petlja.org](#)
- Moja takmičenja [+ NAPRAVI TAKMIČENJE](#)
- Programski ciklusi II
- Programski ciklusi

Right Panel (Programski ciklusi II Podešavanje):

- Kontrolna tabla:** Profil, Grupe, Upravljanje nalozima, Moji kabineti, Testovi sa kratkim pitanjima, Statistika, Takmičenja.
- PODEŠAVANJE:** Naziv: Programski ciklusi II; Jedinstveni kod: it9majpetlje2; Opis: Drugi kontrolni test iz nastavne teme Programski ciklusi - IT odeljenje Gimnazija "9.maj" Niš; Početak: 16.04.2020 00:51; Vidljivost: Takmičenje je javno; Rezultati: Računa se najbolji rezultat, Rezultati vidljivi takmičarima, Računaju se penali.
- ZADACI:** Kliknite na kalendar da izaberete datum i vreme.

Provera znanja

- ★ Nastavnik može pregledati sva poslata rešenja, vreme kada je zadatak predat, korišćeni programski jezik i rezultat. Može pregledati programski kod svakog zadatka, preuzeti ga i formativno oceniti davanjem povratnih komentara učeniku.

 Petljka TAKPROG FORUM ARENA

Programski ciklusi II

 PREGLED

 INFORMACIJE

-  (A) 1. ZADATAK - WHILE PETLJA
-  (B) 2. ZADATAK - FOR PETLJA
-  (C) 3. ZADATAK - KOMBINOVANE PETLJE

 TESTIRAJ KOD

 PITANJA

 OBAVEŠTENJA

 REZULTATI

 POSLATA REŠENJA

 PRETRAGA REŠENJA

 PRETRAGA PITANJA

 STATISTIKA

 ENTERTESTMODE

Kod	Značenje
WA	Pooređan izlaz

Sva poslata rešenja

ID rešenja	Vreme	Korisnik	Problem	Jezik	Rezultat	Aksijski simboli
1150955	23:17:17 11.05.	Milica1	C	C	0	  
1150944	23:07:29 11.05.	Milica1	A	C	CE	  
1140303	14:02:50 30.04.	ZeljkoJ	A	C	10	  
1140300	13:59:36 30.04.	ZeljkoJ	C	C	3	  
1140298	13:58:51 30.04.	ZeljkoJ	B	C	7	  
1140297	13:56:41 30.04.	ZeljkoJ	A	C	0	  
1140251	13:00:00 30.04.	Vladan04	C	C++14	CE	  
1140245	12:57:20 30.04.	Vladan04	B	C++14	7	  
1140240	12:48:38 30.04.	Vladan04	A	C++14	10	  
1139907	19:44:34 29.04.	VeljkoDjordjevic	C	C#	CE	  
1139904	19:36:12 29.04.	VeljkoDjordjevic	B	C#	10	  
1139903	19:34:00 29.04.	VeljkoDjordjevic	A	C	10	  

1140303 14:02:50 30.04. ZeljkoJ A C 10

Komentar

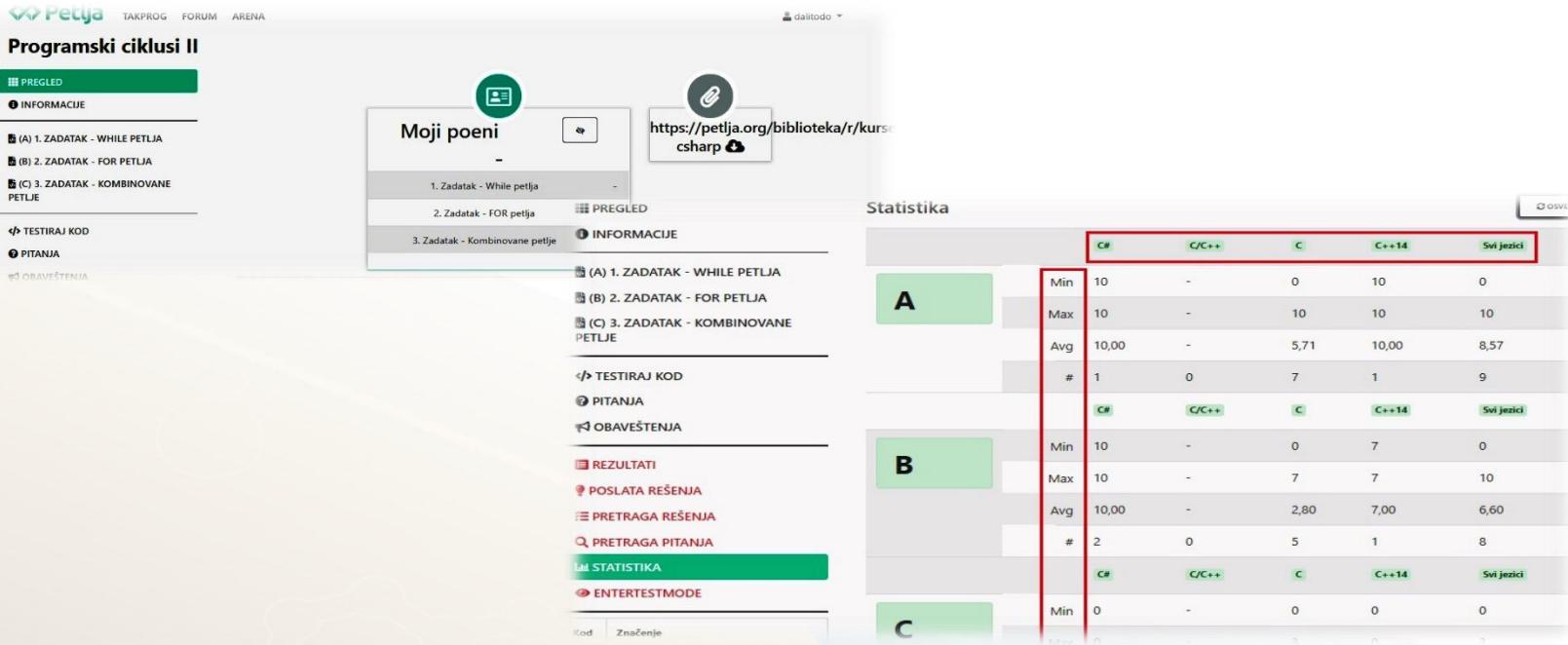
Ovaj zadatak je dobar, ali može biti bolji. Nedostaje ti provjeri opseg priklom unosa. Potrebno je da uredi izlazni izveštaj. Pre naredbe unosa da daš potrebe instrukcije o načinu i formatu unosa. U izlaznom izveštaju provjeri u naredbi printf("%0.1f", ukupno) koliki je potreban broj decimalnih mesta. Molim te da koristiš komentare u kodu kao što smo se dogovorili prethodno. Dobro je što si zadatak uradio u predviđenom roku. Nastavi tako!

ZATVORI **POŠALJI** **IZBRIŠI**



Provera znanja

- ★ Nastavnik može pregledati i statistiku urađene provere znanja sa najmanjim, najvećim i prosečnim brojem poena za svaki zadatak i za svaki korišćeni programski jezik.



The screenshot shows the Petja platform interface for a teacher to review student knowledge. The top navigation bar includes links for Petja, TAKPROG, FORUM, ARENA, and a dropdown menu for 'dalitodo'. The main area displays 'Moji poeni' (My scores) for three students (A, B, C). Each student's section contains a summary of their scores and a detailed table of statistics for each programming language: C#, C/C++, C, C++14, and Svi jezici (All languages).

Student	C#	C/C++	C	C++14	Svi jezici
A	Min: 10 Max: 10 Avg: 10,00 #:	-	0	10	0
B	Min: 10 Max: 10 Avg: 10,00 #:	-	7	7	10
C	Min: 0 Max: 0 Avg: 0 #:	-	0	0	0

НЕТ.КАБИНЕТ

petlja.org/net.kabinet



Иницијатива
Дигитална
Србија

Hvala na pažnji

- ★ dalibor.todorovic@institut.edu.rs
- ★ dalibor.todorovic@tim.petlja.org
- ★ dalibor.todorovic@9maj.edu.rs
- ★ dalitodo@gmail.com



«Pravo kaže narod:
Treba imati petlju, jer bez petlje se mnoge stvari ne mogu uraditi»

Svetislav Basara

