

CO SE NAUČÍŠ

Tato úloha nám ukáže jedno z možných použití kódu *skoč*.

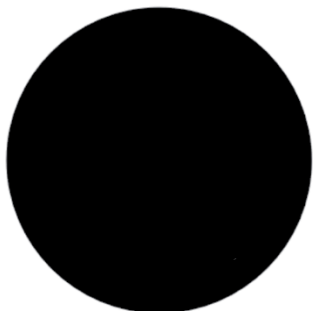
ZADÁNÍ

Pouze pomocí pokynů *skoč vlevo* a *skoč vpravo* se pokusíme s Ozobotem dostat z jednoho břehu řeky (označen start) na druhý (označen cíl). Pozor ale, Ozobot nesmí vstoupit do vody, přece jen, je to robot. Může se pohybovat pouze po kamenech (v obrázku označené šedou barvou). To znamená, že pouze na kameny můžeš kreslit dráhu pro Ozobota!

Než Ozobota pustíš na startovní čáru, popřemýšlej, co se stane, když ho na dráhu jednou vyšeš zprava a při jiném pokusu zleva. Záleží na směru, odkud ho tam pošleš?

Nejdříve si vyzkoušej kód *skoč* na volném místě pod tímto textem.

KALIBRUJ!



START

