

CO SE NAUČÍŠ

Náš Ozobot zabloudil do bludiště plného nástrah a pastí! Pomocí logiky a našich programátorských schopností mu pomůžeme se jim vyhnout a najít cestu ven.

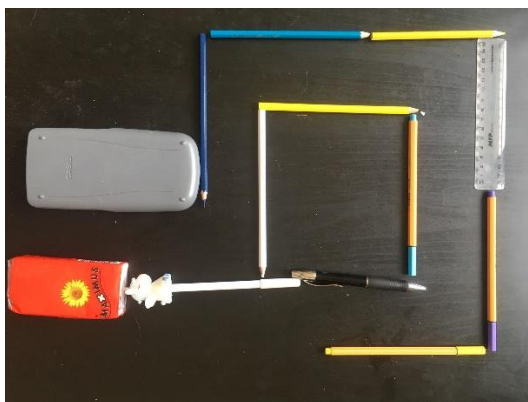
ÚROVEŇ OZOBLOCKLY

3

ZADÁNÍ

Příklad 1

Určitě máte s sebou do školy spoustu věcí – svačinu, lahev, penál, učebnice a tak podobně. Vyndejte je na lavici, alespoň 5 kusů, a zkuste z něj před sebou poskládat bludiště. Může vypadat třeba takhle:



Až budeš mít bludiště hotové, naprogramuj svého Ozobota k průjezdu bludištěm.

Příklad 2

Pokud už jsi splnil příklad 1 a přesto máš ještě hodně času do konce hodiny, řekni to vyučujícímu. Ten ti do labyrintu přidá různé kartičky, které představují překážky.

Kartičky mají tyto významy:

- červená = zákeřný laser svítí Ozobotovi na čip, musí se tedy **obrátit a jet pozadu**
- zelená = v jámě s vodou se to krokodýly jen hemží, musíme se jim tedy **vlnitou jízdou** vyhýbat (pohyb *bruslení*)
- bílá kartička s čarou = použití příkazů ze sekce **Jízda po čáře**

Naprogramuj tedy Ozobota tak, aby projel tvoje bludiště i s těmito překážkami!