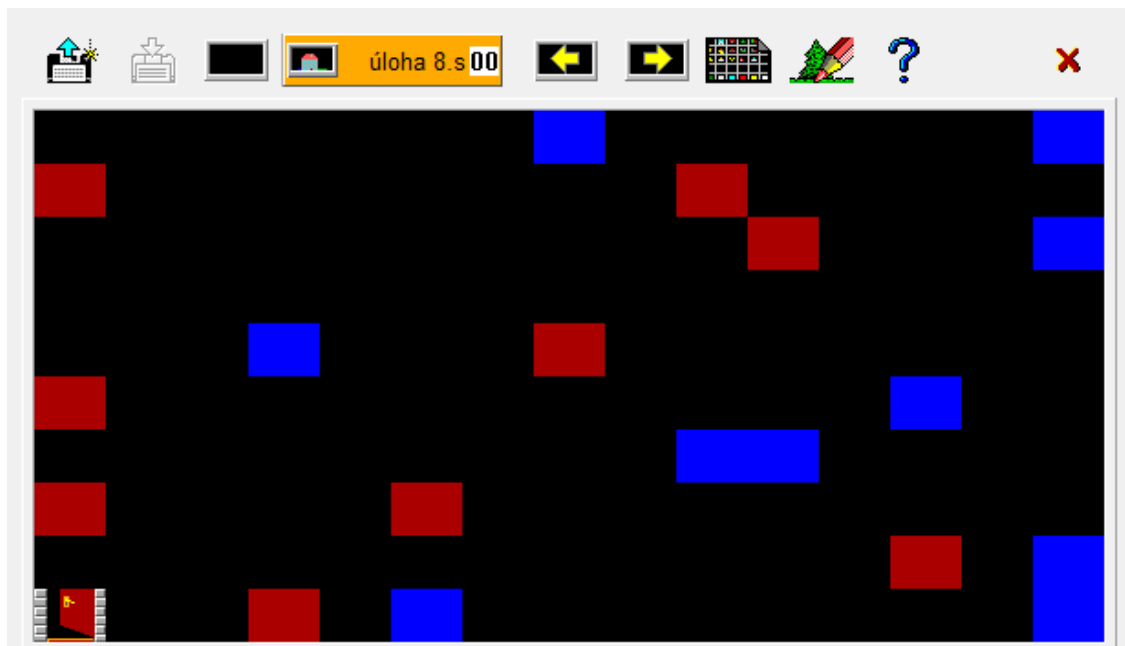


Úloha 8– kategorie A – do 2.4.2018

Úlohu pojmenujte **8A_JmenoPrijmeni.bzip** (jméno a příjmení soutěžícího)

Inspirovala mě úloha pro robotiku.

1. Vyskládejte si scénu přesně podle obrázku (2b)



2. Baltík se bude pohybovat sám a to tak, že když vstoupí na modré pole, otočí se doprava, na červeném se otočí doleva. Když se vrátí na dveře, program končí (4b).
3. Místo Baltíka si nakreslete robota (až 10 b).