















madár 				kijárat 	<p>Bee Bot pálya , Készítette: Tanítóbácsi 2017. Pálya: 4</p> <p>Egy állatkertet látsz ahol a robottal kell feladatokat végrehajtani. A robot mehet E = előre, H = hátra, J = jobbra és B = balra.</p> <p>Példa: E J E E Megoldás: RÁK!</p> <p>Mit néz meg és hova érkezik a robot?</p> <p>Feladatok:</p> <ol style="list-style-type: none"> E E E E B E J E B J B E B J J E B E J E E H H B E E E J E E E E E B B B B H J E E B E B B B H H B B H B H H B B J J J E J E J B E B E J J J - javítva (03.01.)! B J J B E E E E B H B B E J B E - javítva (03.01.)!
gorilla 		bárány 	nyuszi 	pénztár 	
hangya 		teki 			
oroszlán 				rák 	
elefánt 	Bejárat 	denevér 	zümi 		

Készítsd el a pályát, 5x5 méretűre! 15 cm x 15 cm-es legyen egy mező. Viaszos asztalterítőre célszerű megrajzolni és az is a legolcsóbb... Ha kész vagy helyezd rá a kártyákat így ahogy ezen a mintán látod és indulhat a verseny! Ha nincs robot kindertojás kupak is megteszi! A robotnak **csak** a fehér mezőkön lehet mozognia! Mindig a **bejáratot** jelző nyílól kell **elindulni** (a robot a nyíl irányába néz), nem pedig az előző feladat helyzetéből amibe megérkezett! A **bejáraton**, a **pénztáron** és **kijáraton** **átmehet!** **Akkor teljesíti a feladatot, ha** az állatot jelző mező mellett van a robot és szembe néz azzal **vagy** a kijárat mezőn áll a robot és a nyíl irányába néz!

>> A megoldásokat kérem küldjék el a tanitobacsi@tanitobacsi.hu email címre. (C) Szabó János – tanítóbácsi – Kecel, 2017.02.24. www.tanitobacsi.hu