









 Ví-zi-bi-cik-li	3	8	10	 Lég-gömb	<p>Egy térképet látsz, ahol a robottal kell feladatokat végrehajtani. A zümi egy vidámparkba ment nyaralni. A képekkel jelölt mezőkre rá kell menni, úgy látogatja meg a látványosságokat! Találd ki, hogy mit!</p> <p>A robot mehet: E = előre, H = hátra, J = jobbra és B = balra.</p> <table border="1"> <tr> <td>Mit látogat meg?→</td> <td>először</td> <td>másod-jára</td> <td>harmad-jára</td> <td>negyed-jére</td> <td>Érkezik?</td> </tr> <tr> <td>Feladat!↓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Példa: E E E J E E B H H E</td> <td>delfin</td> <td>körhinta</td> <td>kastély</td> <td>-</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>1. E J E E E E B H B E</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. E E E E J E E J E E</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. E J E B E J E B E J E B E J E</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. E J E B H B H H H J E E E</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. E E E J E E E E J E E</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>A lehető legkevesebb paranccsal menjen csak arra a képre:</p> <table border="1"> <tr> <td>Példa: hőlégballon :</td> <td>E</td> <td>E</td> <td>J</td> <td>E</td> <td>E</td> <td>E</td> <td>J</td> <td>E</td> <td>B</td> <td>E</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. cirkusz :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. lufibúvész :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8. célpadobó :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Mit látogat meg?→	először	másod-jára	harmad-jára	negyed-jére	Érkezik?	Feladat!↓						Példa: E E E J E E B H H E	delfin	körhinta	kastély	-	9	1. E J E E E E B H B E						2. E E E E J E E J E E						3. E J E B E J E B E J E B E J E						4. E J E B H B H H H J E E E						5. E E E J E E E E J E E						Példa: hőlégballon :	E	E	J	E	E	E	J	E	B	E			6. cirkusz :													7. lufibúvész :													8. célpadobó :												
Mit látogat meg?→	először	másod-jára	harmad-jára	negyed-jére		Érkezik?																																																																																																			
Feladat!↓																																																																																																									
Példa: E E E J E E B H H E	delfin	körhinta	kastély	-		9																																																																																																			
1. E J E E E E B H B E																																																																																																									
2. E E E E J E E J E E																																																																																																									
3. E J E B E J E B E J E B E J E																																																																																																									
4. E J E B H B H H H J E E E																																																																																																									
5. E E E J E E E E J E E																																																																																																									
Példa: hőlégballon :	E	E	J	E	E	E	J	E	B	E																																																																																															
6. cirkusz :																																																																																																									
7. lufibúvész :																																																																																																									
8. célpadobó :																																																																																																									
 Del-fin	4	 Kör-hin-ta	11	 Lu-fi bú-vész																																																																																																					
1	5	9	12	 Cír-kusz																																																																																																					
2	6	 Kas-tély	13	 Hő-lég-bal-lon																																																																																																					
 bejárat	7	 Cél-ba-do-bó	14	 Do-dzsem																																																																																																					

A züminek **bármelyik** mezőn lehet mozognia, **de** a pályáról amit vastag fekete vonal jelöl nem mehet ki és nem lépheti át! Mindig a **bejáratot** jelző nyílra kell **elindulni** (**a robot a nyíl irányába néz, azon a mezőn áll**), nem pedig az előző feladat helyzetéből amibe megérkezett! **1-5. feladat:** Minden képpel (ikonnal) jelzett mezőre lépés 1 pontot ér! **Számít a sorrend is, mit miután néz meg!** A végén ahol megáll azt a mezőt kell az **Érkezik?** megoldásának tekinteni! **6-8. feladat:** a parancsokat kell megadni, hogy a megadott mezőre lépjen a robot. **A számmal jelzett mezőkön mozoghat és csak a megadott képre léphet rá, másokra nem!** A megoldásokat kérem küldjék el a tanitobacsi@tanitobacsi.hu email címre. Beérkezési határidő: **2018. október 30.** Ikonok: <https://www.flaticon.com/>