

 Ví-zi-bi-cik-li	5	7	10	 Lég-gömb
6	4	 Kör-hin-ta	11	 Lu-fi bú-vész
 Del-fin	3	8	12	 Cír-kusz
 Cél-ba-do-bó	2	 Kas-tély	13	 Hő-lég-bal-lon
 bejárat	1	9	14	 Do-dzsem

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!

A robot mehet: **E** = előre, **H** = hátra, **J** = jobbra és **B** = balra.

Mit látogat meg?→ Feladat!↓	először	másod-jára	harmad-jára	negyed-jére	Érkezik?
Példa: E E E E B E B E E E	dodzse m	hőlégba llon	kastély		2
1. E B E E E J E E E H					
2. E J J H J E E E J E E J E J E E					
3. E E B ISM 4 [E E J]					
4. E E E B E ISM 4 [E E E B]					
5. J J H J E B E H J ISM 3 [J E]					

A lehető legkevesebb paranccsal menjen **csak** arra a képre:

Példa: lufibúvész :	E	E	E	B	E	E	E	J	E						
6. körhinta :															
7. cirkusz → delfin :															
2.megoldása :															
8. körhinta→kastély:															

A züminek **bármelyik** mezőn lehet mozognia, **de** a pályáról amit vastag fekete vonal jelöl nem mehet ki és nem lépheti át! Mindig a **bejárat**ot jelző nyíltól 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 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!**