










1	 kör	8	12	 nagy horog
2	5	9	 csésze	15
3	 kis horog	10	13	16
4	6	11	14	 ferde
 pont	7	 fekvő	 start	 kapu

Egy térképet látsz, ahol a robottal kell feladatokat végrehajtani. A zümi most tanul írni. Vezesd a megadott parancsok alapján a zümit a betűelemekhez. A képekkel jelölt mezőkre rá kell menni, úgy írja le a betűelemeket. Találd ki, hogy mit!
A robot mehet: ↑ = előre, ↓ = hátra, → = jobbra és ← = balra.

Mit látogat meg?→ Feladat!↓	először	másod- jára	harmad- jára	negyed- jére	Érkezik?
Példa: ↑ ↑ ↑ ↑ → ↑ → ↑	csésze	nagy horog			15
1. ↑ ↑ ← ↑ ↑ → ↑					
2. ← ↑ ↑ → ↑ ↑ ↑ → ↑ ↑ ↑					
3. → → ↓ ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↓ ↓					
4. → ↑ ← ↑ ↑ ↑ ↑ → ↓ ↓ ↓ ↓					
5. ↑ ↑ ← ↑ ↑ → ↑ ↑ ← ↓ ↓ ↓ ↑					
6. ↑ ↑ → ↓ ↓ ↓ → ↑ ↑ → ↓ ↓ ↓					
7. ↑ ↑ ← ↑ ← ↑ ← ↑ ↑ ← ↑ ↓ ↑ ↑					
8. ← ↑ ↑ ↑ → ↑ ↑ ↑ ↑ → ↑ ↑ ↑ → ↑ → ↑					
9. ↑ → ↑ ← ↑ ↑ ← ↑ ↑ ← ↑	Melyik betűt rajzolta meg?				

A züminek **bármelyik** mezőn lehet mozogni, **de** a pályáról amit vastag fekete vonal jelöl nem mehet ki és nem lépheti át! Mindig a **start**-ot jelző nyílól kell **elindulni** (a robot a nyíl irányába néz, azon a mezőn áll), nem pedig az előző feladat helyzetéből amibe megérkezett! 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!

A megoldásokat kérem küldjék el a tanitobacsi@tanitobacsi.hu email címre. Beérkezési határidő: **2019. január 27.** Ikonok: Inkscape, LINUX Mint 64bit – Saját munka