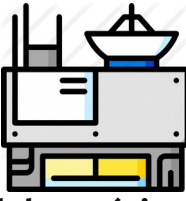

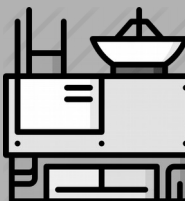





	<p>Egy térképet látsz, ahol a robottal kell feladatokat végrehajtani. A zümi egy városkába ment látogatóba, az indiai állam beli Hawkins-ba. A képekkel jelölt mezőkre rá kell menni, úgy látogatja meg az épületeket. Találd ki, hogy mit!</p> <p>Parncsok: <b>E</b> = előre, <b>H</b> = hátra, <b>J</b> = jobbra és <b>B</b> = balra. <b>P</b> = állj!</p>																																																												
bolt	rendőrség	erdő1	rendőrség	bolt																																																													
3	4	5	b	c	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: left;">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 style="text-align: left;">Feladat!↓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Példa: <b>E B H H J</b> <b>E P H H E</b></td> <td>stop</td> <td>erdő2</td> <td></td> <td></td> <td>6</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">1. <b>E E E E J E J E</b> <b>B E B E H</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">2. <b>J E E B E E P E</b> <b>E B E E</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">3. <b>E E J E J E</b> <b>B H</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">4. <b>E J E E B E P J H</b> <b>H J H H J H J H</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">5. <b>E I S M 2 [E E J]</b> <b>I S M 4 [J E] E P J E</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">6. <b>E J E B E E E</b> <b>H H H H E</b></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">7. <b>E E J E J H H B</b> <b>H J E E J H J E</b></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: <b>E B H H J</b> <b>E P H H E</b>	stop	erdő2			6	1. <b>E E E E J E J E</b> <b>B E B E H</b>						2. <b>J E E B E E P E</b> <b>E B E E</b>						3. <b>E E J E J E</b> <b>B H</b>						4. <b>E J E E B E P J H</b> <b>H J H H J H J H</b>						5. <b>E I S M 2 [E E J]</b> <b>I S M 4 [J E] E P J E</b>						6. <b>E J E B E E E</b> <b>H H H H E</b>						7. <b>E E J E J H H B</b> <b>H J E E J H J E</b>					
Mit látogat meg?→	először	másod-jára	harmad-jára	negyed-jére		Érkezik?																																																											
Feladat!↓																																																																	
Példa: <b>E B H H J</b> <b>E P H H E</b>	stop	erdő2				6																																																											
1. <b>E E E E J E J E</b> <b>B E B E H</b>																																																																	
2. <b>J E E B E E P E</b> <b>E B E E</b>																																																																	
3. <b>E E J E J E</b> <b>B H</b>																																																																	
4. <b>E J E E B E P J H</b> <b>H J H H J H J H</b>																																																																	
5. <b>E I S M 2 [E E J]</b> <b>I S M 4 [J E] E P J E</b>																																																																	
6. <b>E J E B E E E</b> <b>H H H H E</b>																																																																	
7. <b>E E J E J H H B</b> <b>H J E E J H J E</b>																																																																	
2	 laboratórium		 laboratórium	d																																																													
1	7	6	f	e																																																													
																																																																	
start	iskola	erdő2	iskola	g																																																													
Az utolsó feladatban a szörny és a zümi egyszerre mozog!																																																																	
<b>Zümi</b>		<b>E</b>	<b>J</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>E</b>	<b>P</b>	<b>B</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>H</b>	<b>E</b>																																																				
Demogorgon		<b>H</b>	<b>H</b>	<b>E</b>	<b>E</b>	<b>H</b>	<b>H</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>H</b>	<b>J</b>	<b>H</b>																																																					
<b>Zümi érkezik?</b>		Demogorgon érkezik?		Elkapta?																																																													

A Stranger Things filmsorozat alapján készült pályán a szürke rész a „TÓTÁGAS” nevű hely, ahol minden fordítva van egy másik dimenzióban. Amikor a zümi ezeken a területeken jár minden parancs az ellenkezőjét jelenti! A Demogorgon szörny pedig ebben a világban ólálkodik, néha pedig útnak is indul... menekülj előle, mert ha azonos mezőn vagytok, a szörny elviszi magával végleg! A züminek **bármelyik** mezőn lehet mozognia, **de** a pályáról amit vastag fekete vonal jelöl nem mehet ki és nem lépheti át! Mindig a **start**ot jelző nyíltól kell **elindulni** (*a robot a nyíl irányába néz, azon a mezőn áll*), nem pedig az előző feladat helyzetéből amibe megérkezett! A végén ahol megáll azt mezőt kell az **Érkezik?** megoldásának tekinteni! A laboratórium mezőkön tud teleportálni bármi a 2 dimenzió között. Ilyenkor ha rámegy, a másik laboratóriumba érkezik meg és fordítva! **STOP** mezőn kötelezően meg kell állni! A megoldásokat kérem küldjék el a [tanitobacsi@tanitobacsi.hu](mailto:tanitobacsi@tanitobacsi.hu) email címre. Beérkezési határidő: **2018. március 30.** Ikonok: <https://www.flaticon.com/>