

Mladý programátor 2019 – zadání kategorie Ozoboti

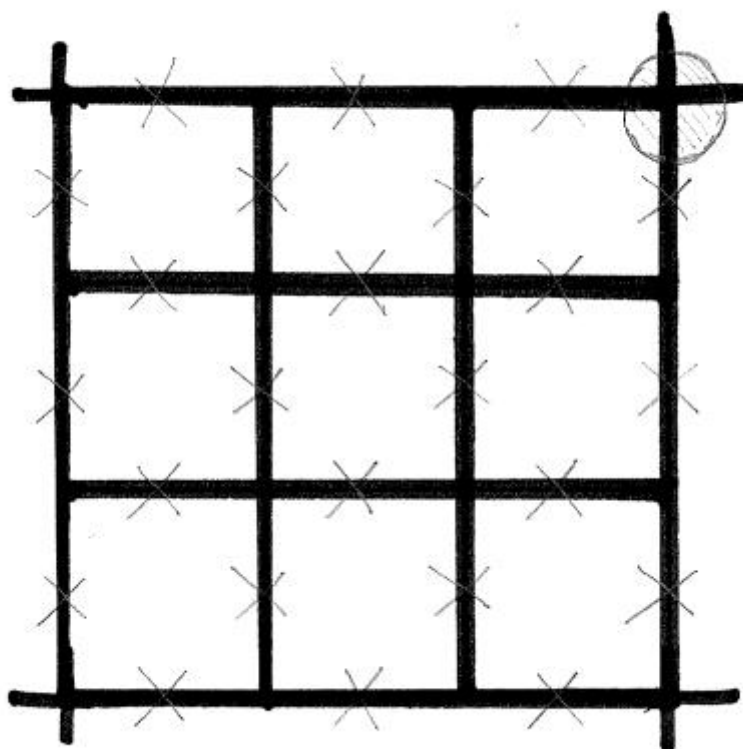
Navštivte všechny cesty

Zadání úlohy:

Na papír se nakreslí mřížka 4 x 4 body, po které Ozobot dokáže jezdit. Úkolem je naprogramovat Ozobota tak, aby navštívil každou čáru mřížky a vrátil se do své startovní pozice. Jinými slovy by robot měl alespoň jednou přejet všechny křížky na ilustračním obrázku. Startovní pozice je na obrázku označena šrafovaným kruhem. Při závěrečném hodnocení se bude také hodnotit délku kódu (čím kratší, tím lepší).

Upřesnění:

Celá mřížka, kterou si nakreslíte, musí mít černou barvu. Rohy mřížky jsou protaženy, aby bylo možné rozeznat křižovatky na rozích. Není nutné navštívit i tyto protažené čáry (pouze ty, kde je křížek).



Náčrtek mřížky 4x4. Kruh vpravo nahoře značí startovní pozici Ozobota.