

INTERSOB



9. Karel

Postavte naprogramovaného Karla do bludiště, tak aby se dostal bezpečně ven.

- Program se spouští oranžovým tlačítkem, po jeho skončení ho lze spustit znovu. Program neznáte, je na Vás na něj přijít.
- Za opuštění bludiště se považuje, pokud Karel opustí velký čtverec, zastaví se na první překážce a několikrát zapípá – program skončí.
- Karel začíná na některém z polí bludiště natočen kolmo k jedné ze stran pole.
- Hodnotí se počet pokusů, maximálně však máte k dispozici 15min.