

UWAGA: POLE MINOWE! ĆWICZENIA




Przed Tobą (dosłownie) bombowe zadanie. Stwórz program i przeprowadź żółwia przez pole minowe do bezpiecznego bunkra. Uważaj też na creepery, które w każdej chwili mogą eksplodować!

Żółw ma uszkodzony moduł latania, możesz więc użyć tylko komend do poruszania się w przód i w tył oraz skrętów.

Na dwóch kolejnych stronach czekają na Ciebie plansze do programowania.
DO DZIEŁA!

	A	B	C	D	BUNKIER		F	G	H	I	L
1	Creepers	Creepers		Creepers				Creepers	Creepers	Creepers	Creepers
2				Creepers							
3	Creepers	Mina		Creepers			Creepers	Creepers	Creepers		Creepers
4	Creepers		Mina								Creepers
5	Creepers				Mina	Mina	Mina				
6	Creepers	Mina					Creepers		Mina		Creepers
7				Mina			Creepers				Creepers
8	Creepers	Creepers							Mina		Creepers
9										Mina	
10	START						Creepers	Creepers	Creepers	Creepers	Creepers



-  - START
-  - MINA
-  - WYBUCHUJĄCY CREEPER

Uzupełnij nazwy funkcji:



M _ _ _ _ _



M _ _ _ _ _



_ _ _ N _ I _ _ _



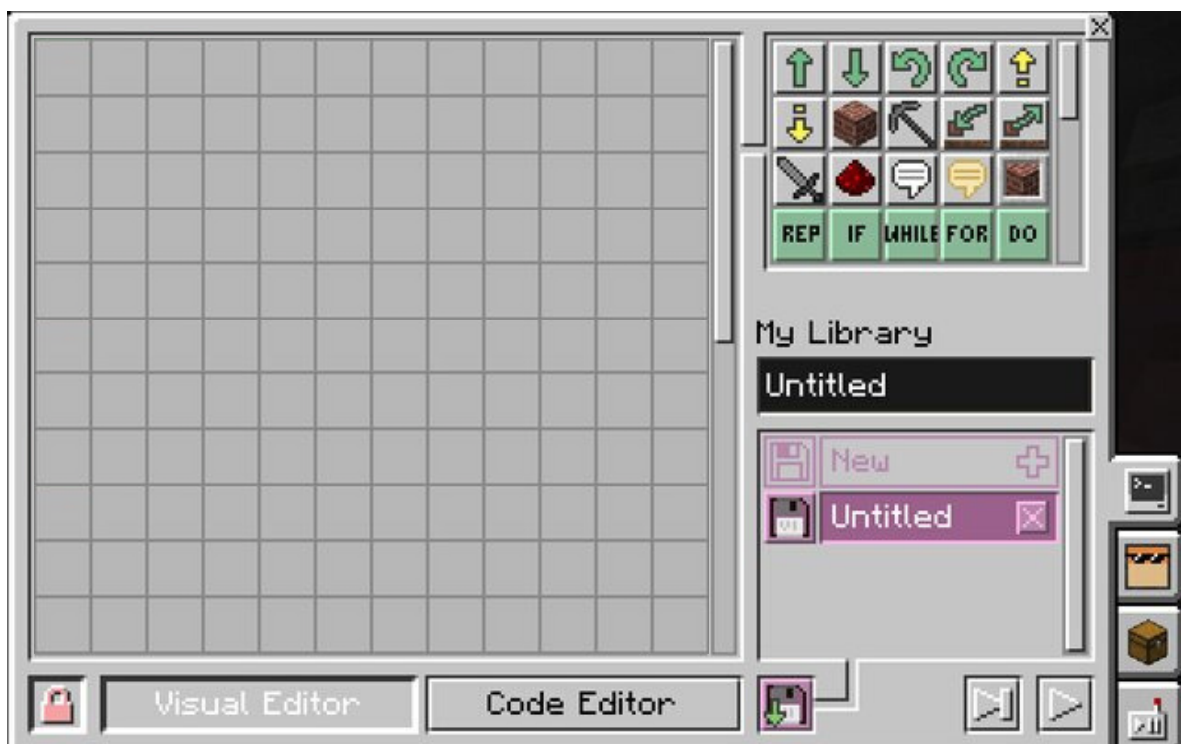
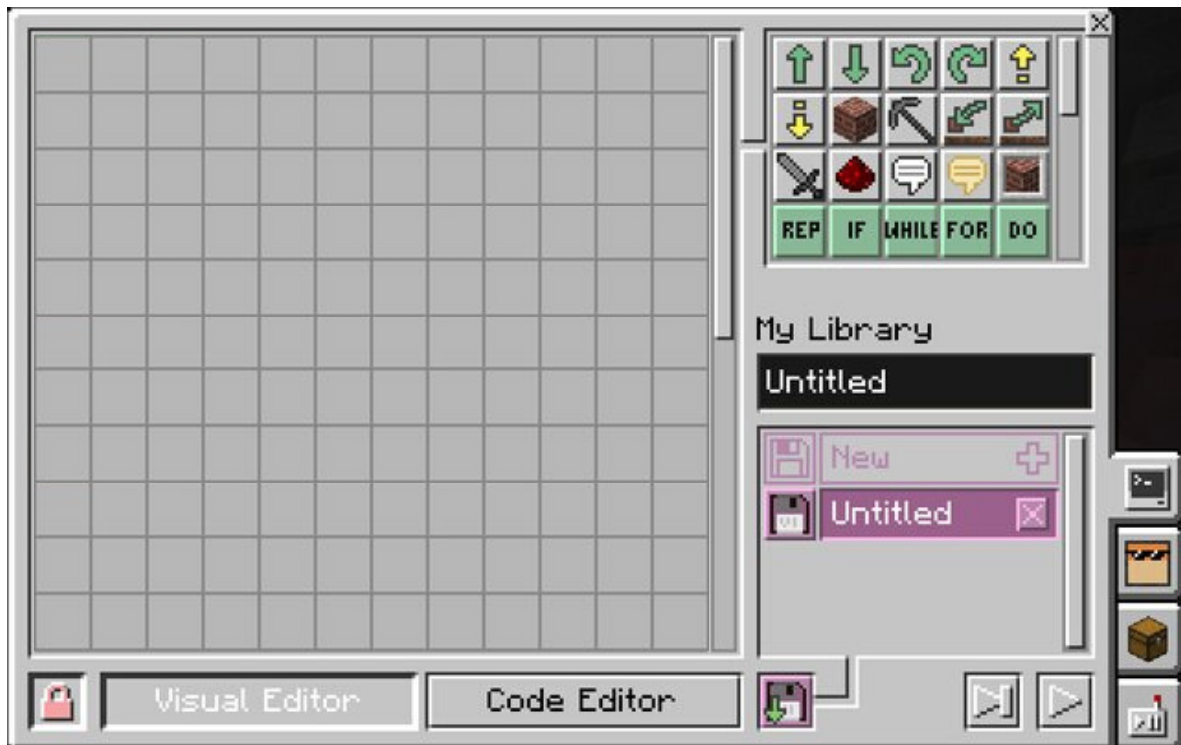
_ _ _ N _ _ _ _



UWAGA: POLE MINOWE! ĆWICZENIA

Użyj funkcji ze strzałkami i zaprogramuj żółwia tak, by bezpiecznie przeszedł pole minowe. Przed Tobą plansze do tworzenia programów, które dobrze znasz z zajęć.

Nie martw się, że się pomylisz - masz aż 4 plansze do dyspozycji!



UWAGA: POLE MINOWE! ĆWICZENIA

