

Příklad 1

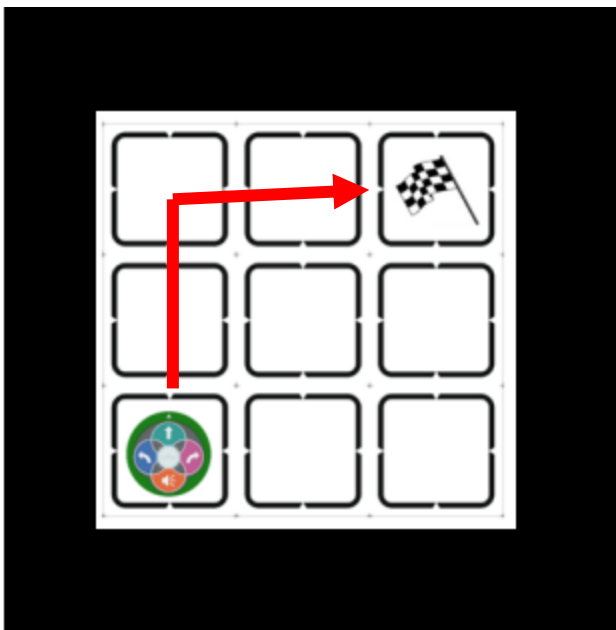
V této úloze je potřeba jednotlivými kroky **naprogramovat Vexíka**, aby došel od startu do cíle. Je zde více způsobů.

Vytvořte **krokovací tabulku** pro Vexíka (vpravo).

Kreslete šipky do políček.

Každý **krok** = jedna **šipka** = jedno **políčko**.

Určitě najdeš víc cest a způsobů.



↑				
↑				
→				
↑				
↑				

Příklad 2

V této úloze je potřeba jednotlivými kroky **naprogramovat Vexíka**, aby došel od středu k cílové vlajce, otočil se a navštívil všechny cílové vlajky.

Vytvořte **krokovací tabulku** pro Vexíka (vpravo).

Kreslete šipky do políček. Začátek úkolu jsme Ti pomohli, zbytek dokonči.

Každý **krok** = jedna **šipka** = jedno **políčko**.

