

## CO SE NAUČÍŠ

V této úloze si vyzkoušíš, jak se dopředu plánuje opravdu dlouhá dráha pro Ozobota

## ZADÁNÍ

Vytvoř pro Ozobota dráhu pomocí fixů tak, aby projel všechny překážky ve správném pořadí, a dojeď do cíle. V každé překážce použij pokyn *pirueta* pro označení projetí překážky. Směr projetí překážky označují geometrické tvary – bílý čtvereček je vždy po levé ruce, trojúhelník po pravé! Pro ještě lepší orientaci je ve směru projetí nakreslena i šipka. Můžeš ji přemalovat fixem. Po poslední překážce Ozobota zastav příkazem *výhra/odchod (konec hry)*.

Povolené příkazy:



*zahni vlevo*



*pokračuj rovně*



*zahni vpravo*



*pirueta*



*výhra/odchod (konec hry)*

Není nutné použít všechny.

Nejdřív si svoji práci rozvrhni tužkou. Až budeš se svojí prací spokojený, změř Ozobotovi čas, jak rychle mu trvalo dráhu projet (od překážky 1 k překážce 8) a čas nahlas vyzkoučujícím.

Kdybys to měl rychle hotové, můžeš vybarvit zeleň okolo trati a třeba přidat i svoji dekoraci.

KALIBRUJ ZDE!



