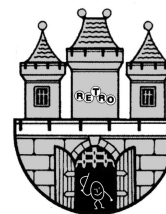


ŠIFRA 2

zadání A – nápovědy B/C - vysvětlení



ZÁVOD PRAHOU
26. listopadu 2016

Zadání

O=

↖↖↓→↖→↖→↑→↖↖↖↓→→↖↖→↖↖↖→↖→↖↖→→↑→↖↖↖↓
→↖→↖→↖→↑→↖↖↓→→→↖→↖→↖↖↖→↖→↖→↖↖↖→↖→↑
→↓→↖→↖→↖→↑→↖↖↓→↖→↖↖↖→↖→↖→↖↖↖→↖→↑→↖
↓→↖→↖→↖↖↖→↖↖↖→↑→↖↓→→→→↖↖→→↖↖↖→↖→↖↖↖
→↖→↖↖→↖↖↖→↖→→↖→↖↖↖→↑→↓→↖→↖↖↖→↖↖→↖↖↖
→↖→↑→↖↖↓→→↖↖→↖↖↖→↖→↖↖→→↑→↖↖↓→→→↖↖↖
→→↖↖↖→↖↖↖→→↖↖→↖↖↖→↖→↖↖↖→↑→↓→→→→→→↖
→↖→↖↖↖→↖→↖→↖↖↖→↖→↖↖→↖→↖↖↖→↖→↖→↖↖↖→↖→
↑→↖↓→→↑→↖↓→↖↖↖→→↖↖→→↖↖↖→↑→↖↖↓→↖→↖
→↖→↑→↖↖↓→↖→↖↖↖→↖→↖→↖↖↖→↖→↑→?

Nápověda B

robot Karel

Nápověda C

Chodovský hřbitov, ulice U Chodovského hřbitova

Vysvětlení

Šipky jsou příkazy jednoduchého programovacího jazyka Karel – jdi, polož, zvedni, otoč se doleva, konec.

První dva znaky (O=) určují počáteční orientaci robota Karla. Pokud si pak projdete naprogramovanou trasu dle šipek a při pokynu „polož“, položíte tužku na (nejlépe čtverečkovaný) papír a při pokynu „zvedni“ ji zase zvednete, robot vám bude postupně kreslit jednotlivá písmenka zprávy.