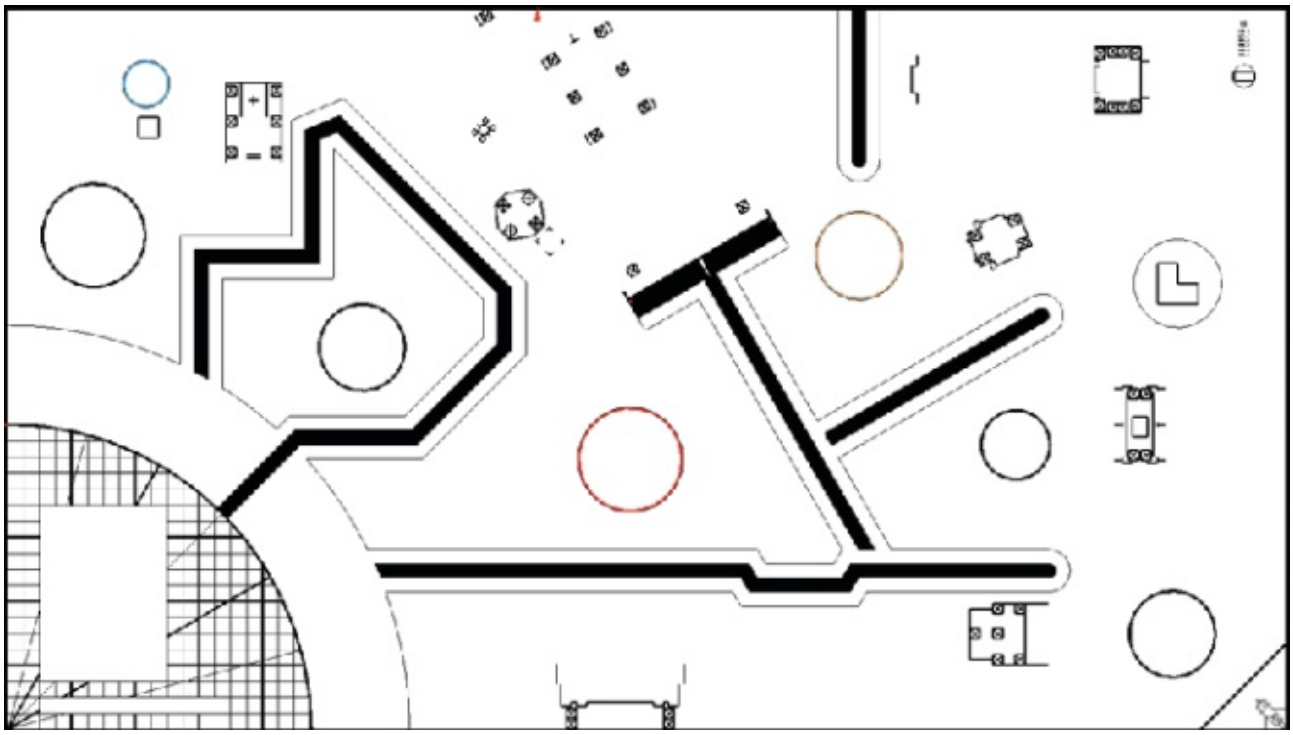
Liite

Robotin reitti pelikentällä

Ohjelman nimi _____

Tehkää jokaiselle ohjelmalle suunnitelma robotin liikkeistä ja toimista pelikentällä. Piirrä reitti karttaan. Merkitse aloituspaikka erityisen hyvin. Laita näkyviin myös kohdat, joissa robotti on pysähdyksissä.



Ohjelman kuvaus

Kuvaile, mitä robotti tekee missäkin kohtaa karttaa. Käytä apuna tekstiä, pseudokoodia, vuokaavioita tai jotain muuta menetelmää.

Ota riittävästi kopioita. Tämä sivu on ladattavissa osoitteesta www.fllsuomi.org/kausi_2019