Pseudokoodi

Tehtävän nimi: **Tehtävän numero:**

OHJELMOINTIASKELEET

Kirjaa toiminnot (esim. eteenpäin 5 cm, käänny 75 astetta vasempaan), jotta robottti suoriutuu tehtävästä.

1. toiminto

2. toiminto

3. toiminto

4. toiminto

5. toiminto

6. toiminto

7. toiminto

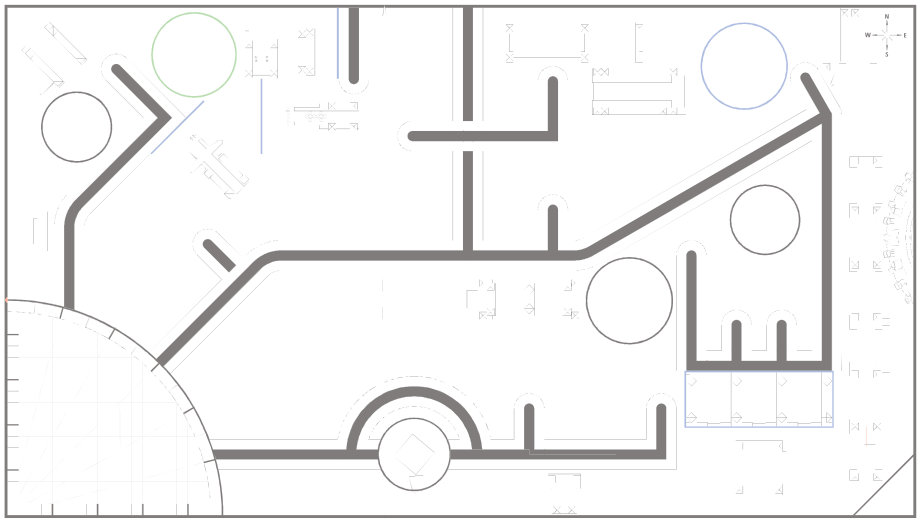
8. toiminto

9. toiminto

10. toiminto

ROBOTIN KULKU KENTÄLLÄ

Piirrä robotin reitti suunnitellulla matkalla.



Käynnistä ohjelmointisovellus ja aloita uusi projekti. Tutki, millä ohjelmointilohkoilla saat robotin kulkemaan, kuten olet tällä sivulla suunnitellut.

Tämä sivu täytetään 6. oppitunnilla. Näitä voi tulostaa lisää FLL-Suomen www-sivuilta.