

Заокружи број испред програма који ће миша успешно довести до сира.

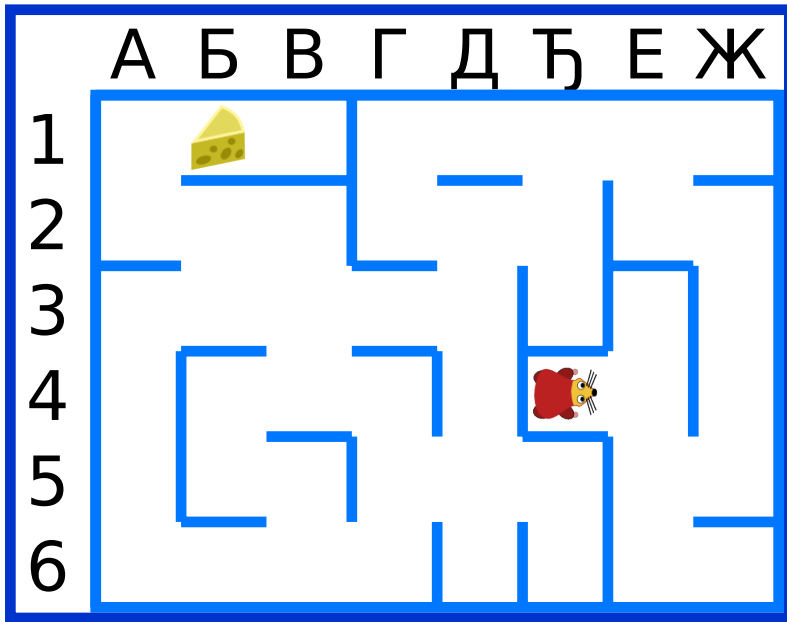
1.
2.
3.
4.
































Заокружи број испред програма који ће миша успешно довести до сира.

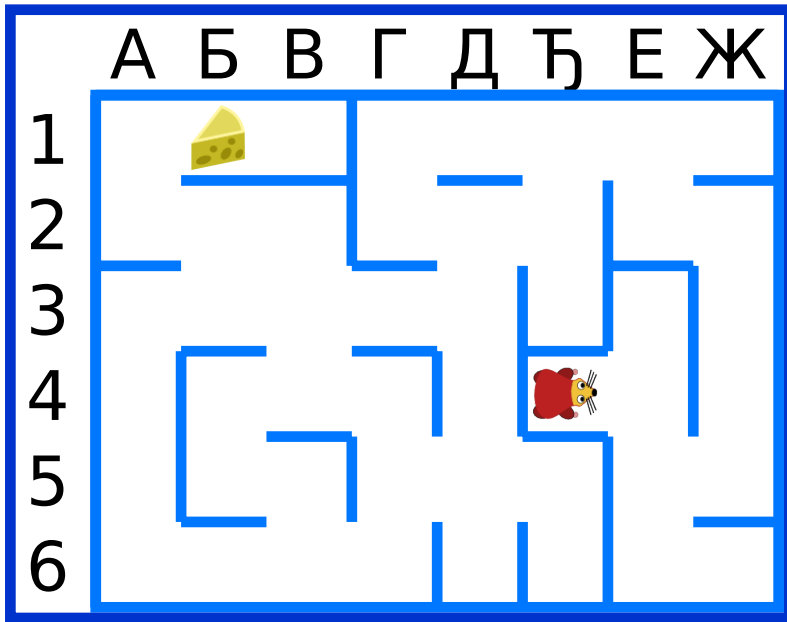
1.
2.
3.
4.

Тачно решење: 4
































Нађи грешку у програму и обој погрешну команду црвеном бојом. Затим нацртај испод исправну команду.

 1		 1		 1		 3		 1		 1	
 1		 1		 1		 1		 2		 1	
 2		 1		 1							

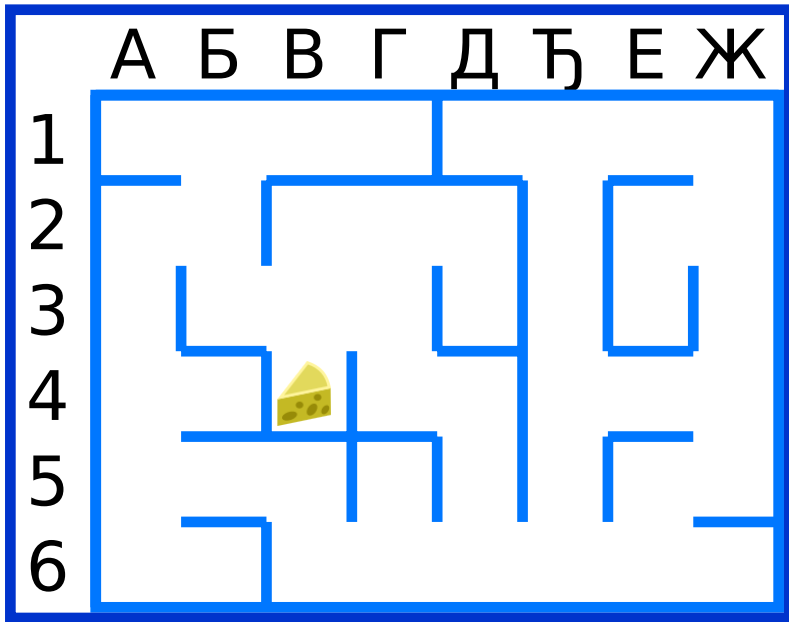


Нађи грешку у програму и обој погрешну команду црвеном бојом. Затим нацртај испод исправну команду.

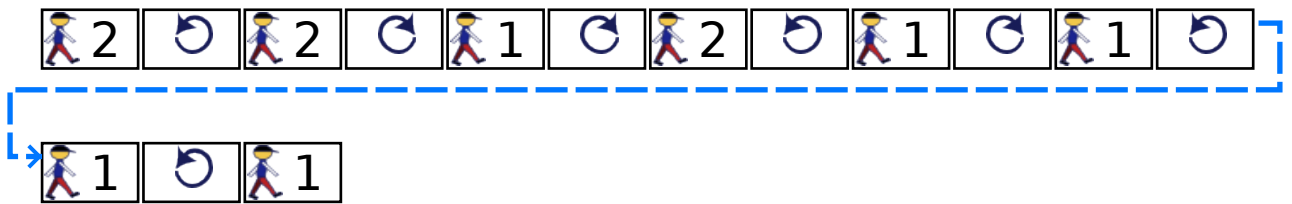
 1		 1		 1		 3		 1		 1	
 1		 1		 1		 1		 2		 1	
 2		 1		 1							

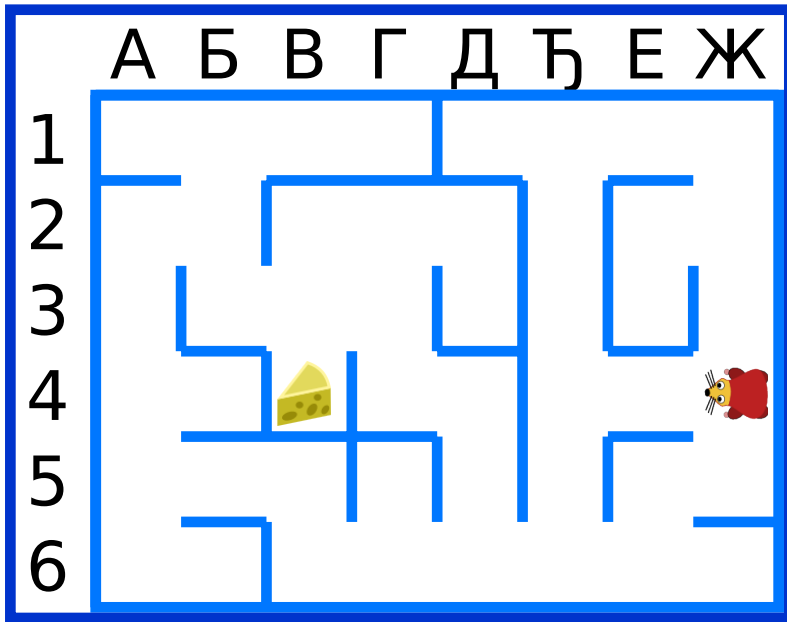
Тачно решење: корак број:8 треба да буде L



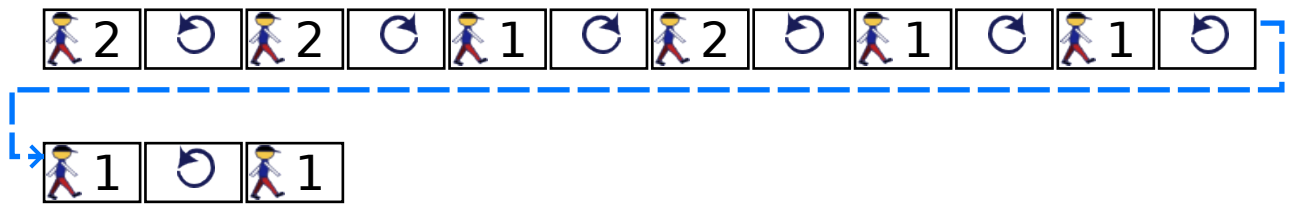


Нацртај миша тако да га програм доведе на крају до сира.





Нацртај миша тако да га програм доведе на крају до сира.



Тачно решење као на слици.



Нацртај миша тако да га програм доведе на крају до сира.

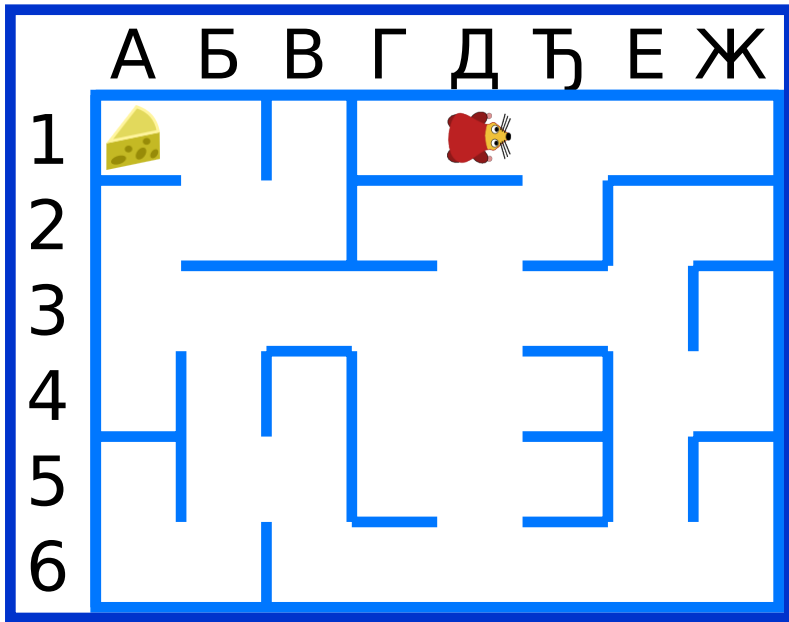




Нацртај миша тако да га програм доведе на крају до сира.



Тачно решење као на слици.

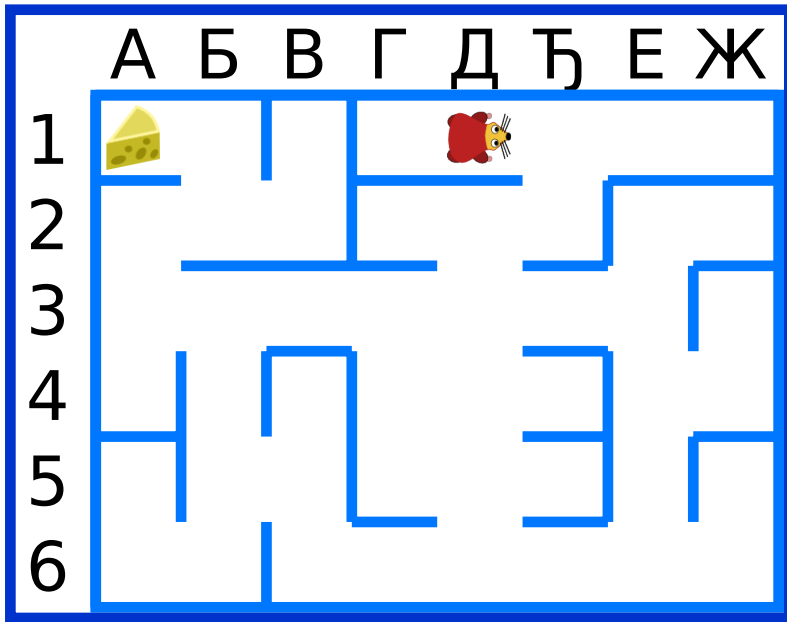


Нацртај команде у функцији K1 тако да програм на крају доведе миша до сира.



K1

--	--	--	--	--	--



Нацртај команде у функцији K1 тако да програм на крају доведе миша до сира.



Тачно решење као на слици.