

Zadatak 1. (Sekcija Robot karel – vežbanje)

Покупи лоптице са наредна три поља

Испред Карела су три поља, а на њима редом 5, 3 и 8 лоптица. Карел треба да покупи све лоптице.

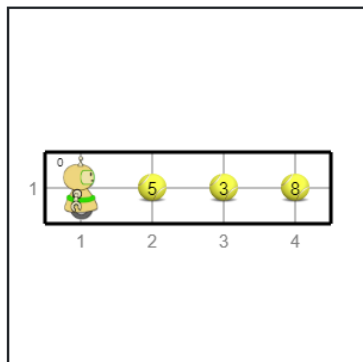


ПОКРЕНИ ПРОГРАМ

ВРАТИ НА ПОЧЕТАК

BLOCKLY

```
1 from karel import *  
2 # dovrši program  
3
```



Karel: 0 (Karel for Take 5 3 8)

Zadatak 2. (Sekcija Robot karel – vežbanje)

Степенице

Помози роботу да покупи све лоптице. Лавиринт је зачаран и број степеница се мења приликом сваког покретања програма.

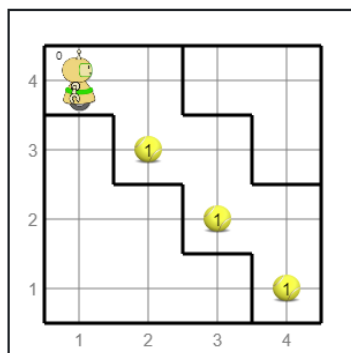


ПОКРЕНИ ПРОГРАМ

ВРАТИ НА ПОЧЕТАК

BLOCKLY

```
1 from karel import *
```



Karel: 0 (Karel степенице)

Zadatak 3. (Sekcija Robot karel – vežbanje)

Испред Карела је прав пут непознате дужине. На неким пољима има, а на неким нема лоптице. Карел треба да прикупи све лоптице са свих поља и донесе их на почетно поље.

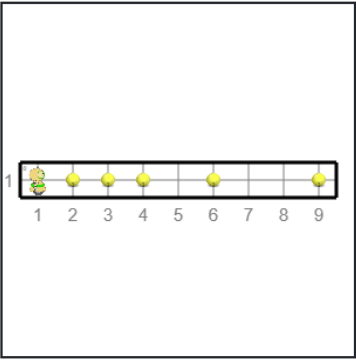
Задатак је делимично решен, додај део који недостаје.

ПОКРЕНИ ПРОГРАМ

ВРАТИ НА ПОЧЕТАК

BLOCKLY

```
1 |  
2 |
```



Karel: 0 (Karel while bring all balls)

Zadatak 4. (Sekcija Robot karel – vežbanje)

Премести све лоптице у рупе (3x3)

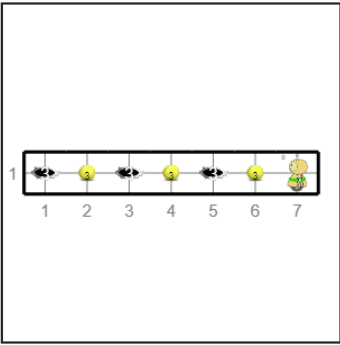
Помози роботу да покупи све лоптице премести у рупе испред њих. Лавиринт је увек исти (на три поља испред робота се налази по три лоптице).

ПОКРЕНИ ПРОГРАМ

ВРАТИ НА ПОЧЕТАК

BLOCKLY

```
1 from karel import *
```



Karel: 0 (Karel save_lotpisce_u_rupe 3x3)

Zadatak 5. (Sekcija Robot karel – vežbanje)

Пун лавиринт лоптица

Помози роботу да постави лоптице дуж целог лавиринта.



ПОКРЕНИ ПРОГРАМ

ВРАТИ НА ПОЧЕТАК

BLOCKLY

```
1 from karel import *
```

Karel 0 (Karel, пун лавиринт лоптица)

Zadatak 6. (Sekcija Robot karel – vežbanje)

Пребаци све лоптице у рупе

Помози роботу да покупи све лоптице премести у рупе испред њих. Разлика у односу на претходни задатак је то што је лавиринт зачаран и робот не зна унапред колико ће лоптица бити испред њега.



ПОКРЕНИ ПРОГРАМ

ВРАТИ НА ПОЧЕТАК

BLOCKLY

```
1 from karel import *
```

Karel 0 (Karel, све лоптице у рупе)

Zadatak 7. (Sekcija Robot karel – uslovne petlje, grananje)

Покупи лоптице до којих можеш да дођеш

Помози роботу да покупи све лоптице. Наравно, лавиринт је опет зачаран и распоред препрека и лоптица испред робота се мења приликом сваког покретања програма.

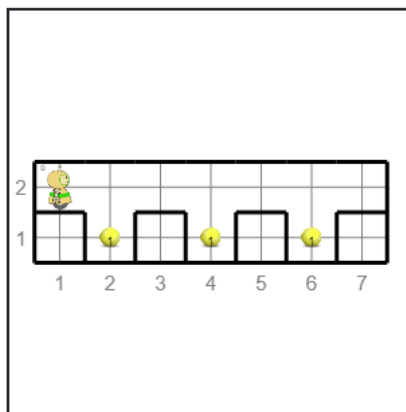


ПОКРЕНИ ПРОГРАМ

ВРАТИ НА ПОЧЕТАК

BLOCKLY

```
1 from karel import *
```



Karel: 0 (Karel, покупи лоптице до којих можеш да дођеш)