1. feladat: Robot vezérlés (45 pont)

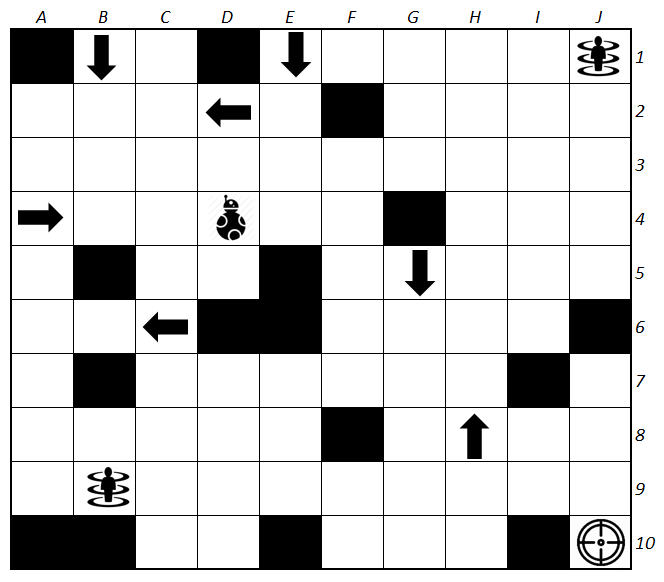
Van egy robotunk , amely az F, J, L, B parancsokra hallgat. Az **F** hatására felfele, a **J** hatására jobbra, az **L** hatására le, a **B** hatására balra megy a robot egészen addig, míg nem ütközik falba, akkor megáll és várja a következő parancsot. A pályát fal veszi körül, illetve a pályán belül is vannak falak (fekete négyzetek).

Amennyiben a robot olyan mezőre érkezik, amelyik egy nyilat tartalmaz, köteles megváltoztatni az irányát a nyíl irányába, és addig folytatja tovább útját, míg falba nem ütközik. Amennyiben egy teleportálás () mezőre érkezik, akkor a másik teleport mezőn fog előbukkanni, és ugyanolyan irányba folytatja az útját, mint korábban, amennyiben ez lehetséges. Ha ez nem lehetséges, mert ott akadály van, akkor ellentétes irányba mozog tovább a következő falig.

Lássunk egy példát:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ha a szaggatott vonallal jelölt útvonalon szeretnénk végigvezetni a robotot a célig (KapcsolÃ³dÃ³ kÃ©p), akkor a következő kódot kell kiadnunk:  **JLJ**  A pályát alkotó cellákra az oszlopokban látható betűvel és a sorokban látható számokkal tudunk hivatkozni.  pl. Az A1 cellában van a robot, a J10 cellában a cél. Az E5 cellában van egy teleportáló, az I8 cellában a lefele nyíl. |

Most nézzük az alábbi pályát!



Melyik cellába kerül a robot az alábbi kódok hatására?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kérdés** | **Kód** | **Cella** |
| A. | LBFB |  |
| B. | LBLF |  |
| C. | LBLLJ |  |

Milyen kódok kiadásával lehet eljuttatni a robotot megadott cellába? A legrövidebb utat találd meg! Figyelj arra, hogy a robotnak meg kell állnia a cellában, nem elég áthaladnia rajta!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kérdés** | **Cella** | **Kód** |
| D. | D7 |  |
| E. | B8 |  |
| F. | J10 |  |

2. feladat: Ablak (20 pont)

Téglalap alakú ablakot úgy lehet változatossá tenni, hogy belső betéteket teszünk bele, így az ablak több kisebb üvegezett felületből áll. Sikerült hatféle változatot készíteni és az elkészült rajzokat képként is kimenteni, de sajnos összekeveredtek. Lehetséges, hogy egyes képekhez nincs program, másokat esetleg több program is rajzolhat.

Használunk egy eljárást:

eljárás négyzet :h  
 ismétlés 4 [előre :h jobbra 90]  
vége

Segíts párosítani a rajzokat a programokkal! Melyik programhoz melyik ábra tartozik? Melyik ábra nem tartozik egyik programhoz sem?

1. ismétlés 2 [négyzet 20 előre 100 jobbra 90 négyzet 20 előre 60  
    jobbra 90]
2. ismétlés 2 [négyzet 20 előre 40 négyzet 20 előre 40 négyzet 20   
    előre 20 jobbra 90 előre 20 négyzet 20 előre 40 jobbra 90]
3. ismétlés 2 [ismétlés 3 [négyzet 20 előre 20] előre 40 jobbra 90   
    ismétlés 3 [négyzet 20 előre 20] jobbra 90]
4. ismétlés 2 [előre 20 ismétlés 3 [négyzet 20 előre 20] előre 20   
    jobbra 90 előre 20 négyzet 20 előre 40 jobbra 90]
5. ismétlés 2 [ ismétlés 5 [négyzet 20 előre 20] jobbra 90   
    ismétlés 3 [négyzet 20 előre 20] jobbra 90]
6. ismétlés 2 [négyzet 40 előre 100 jobbra 90 négyzet 40 előre 60   
   jobbra 90]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
| A | B | C | D | E | F |

3. feladat: Üzletek (45 pont)

Egy vállalkozásnak egy raktára (piros belsejű kör a bal alsó sarokban) és több üzlete (zöld belsejű kör) is van. A raktárból elindulva árut szeretnének szállítani az összes üzletbe a rácshálóval jelzett utcákon. A szállításhoz az alábbi lépéseket tehetik (az adott irányba :db utcát tesz meg):

* fel :db
* le :db
* balra :db
* jobbra :db

Add meg, hogy a vállalkozás az összes üzletbe milyen legrövidebb lépéssorozattal tudja kiszállítani az árukat! (Az utolsó üzlet után nem kell sehova visszamennie.)

Például a raktártól a baloldali első üzlethez 7 lépéssel a fel 5 jobbra 2 utasítássorral juthat el (de a fel 1 jobbra 1 fel 1 jobbra 1 fel 3 is jó).

1.  B. 

C: 