



AI kurikulum

AI v informatice na 1. stupni

# Robotí dobrodružství v bludišti

06

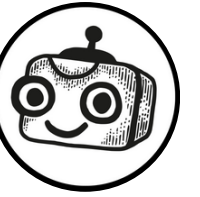


# JAK SE TAM DOSTANEME?

**Použití pravidla pravé (nebo levé) ruky:** Jednoduchá metoda, kde si vybereš jednu stranu a následuješ ji po celou dobu.

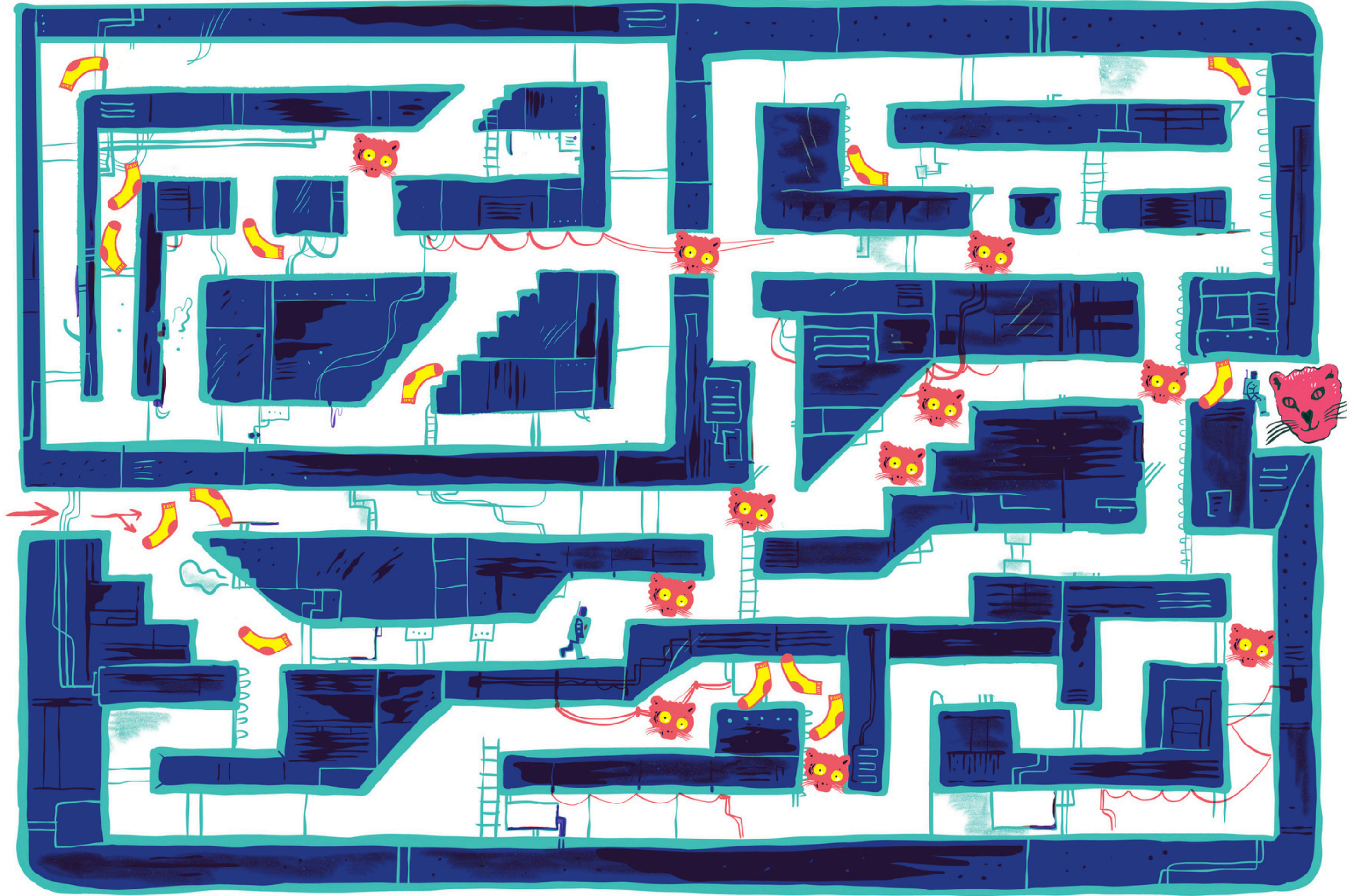
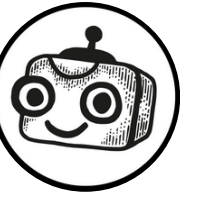
**Zpětné sledování:** Když narazíš na slepou uličku, vrátíš se na poslední rozcestí a zkusíš jinou cestu.

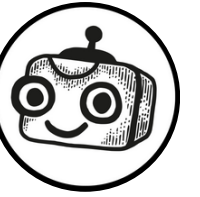
**Drobky od chleba:** Sypeš drobečky nebo jiné věci na místa, kde už jsi šel/šla. A tak když tam dojdeš znovu, poznáš to.



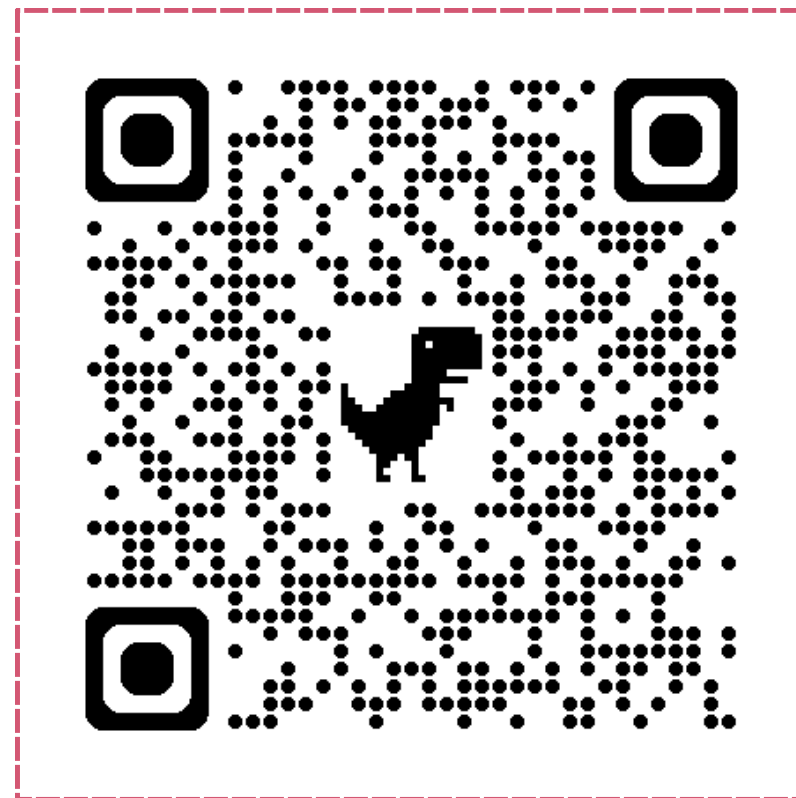
## NAPADAJÍ TĚ DALŠÍ?



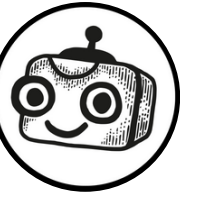




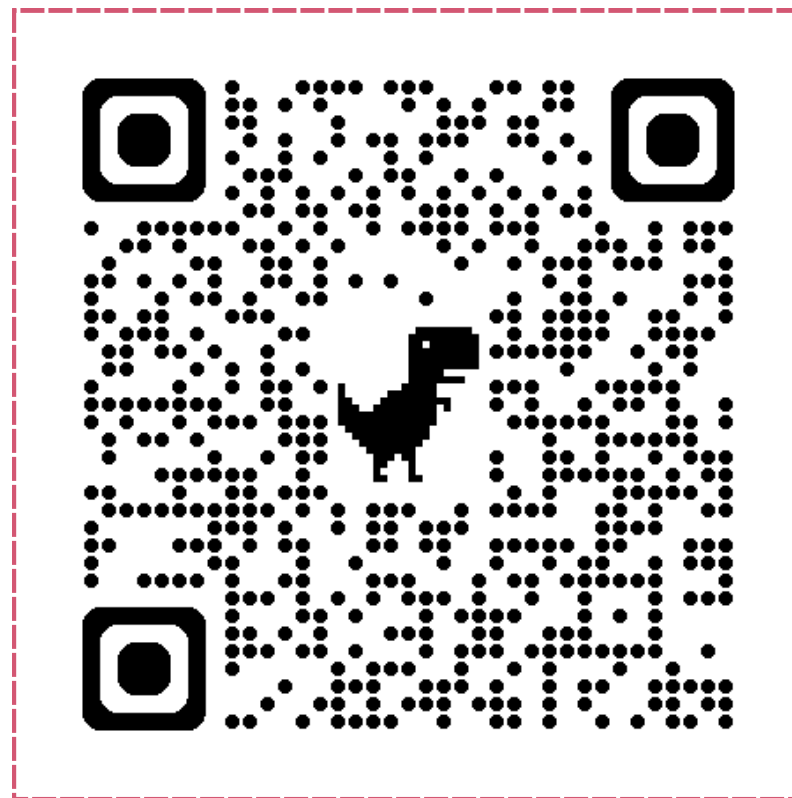
# ROBOTI BĚŽÍ ZÁVOD!



Hádej, kdo zvítězí!



# HEXAPAWN!



Počítač, který se učí hrát zjednodušené šachy.

ČAUKY MŇAUKY,  
DOBRODRUZI!

